

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ярошенко Николай Николаевич

Должность: проректор по учебно-методической деятельности

Дата подписания: 04.06.2026 09:48:21

Уникальный программный ключ:

25cc77c6d2a242799b1569189212ec549db4bb3f

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

Московский государственный институт культуры

УТВЕРЖДЕНО

Председатель УМС

**Библиотечно-информационный
факультета**

Боронина Н.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ КУЛЬТУРЫ

(наименование дисциплины (модуля))

Направление подготовки/специальности (код, наименование)

09.03.02 Информационные системы и технологии

Профиль подготовки/специализация

Информационные системы и цифровые технологии в культуре

Квалификация (степень) выпускника Бакалавр

Форма обучения очная

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели:

формирование у студентов понимания процессов цифровой трансформации культуры, её влияния на современное общество и культурных практик, а также развитие навыков анализа и применения цифровых технологий в культурной сфере.

Задачи:

- изучить теоретические основы цифровой трансформации культуры;
- рассмотреть ключевые технологии (VR, AR, ИИ, блокчейн и др.) и их роль в культурных индустриях;
- проанализировать изменения в культурных практиках, музейно-выставочной деятельности, искусстве и медиа под влиянием цифровизации;
- развить умение оценивать применимость технологических решений в культурных проектах;
- сформировать навыки работы с цифровыми инструментами для создания и продвижения культурных продуктов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Цифровая трансформация культуры» входит в состав Блока 2 «Дисциплины (модули)» и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений ОПОП по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, профиль – Информационные системы и цифровые технологии в культуре.

Дисциплина «Цифровая трансформация культуры» изучается в 5 семестре. Входные знания, умения и компетенции, необходимые для изучения данного курса, формируются в процессе изучения таких дисциплин, как: Цифровые технологии искусства и мультимедиа, Информационные ресурсы, Аппаратные средства информационных технологий. Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных практических профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций (*элементов следующих компетенций*) в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки (специальности) 09.03.02 Информационные системы и технологии:

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю).

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-1 <i>Способен понимать и применять в практической деятельности теоретические основы технических, социально-гуманитарных и междисциплинарных знаний, историю и</i>	ПК-1.4. Понимает и применяет в информационной деятельности междисциплинарного социально-гуманитарного знания.	Знать: предметную область автоматизации – культуру, искусство, креативные индустрии, государственное управление культурой – и типовые задачи автоматизации предметной области; теорию государственного управления, основы государственной политики в области научно-технологического развития, цифровой трансформации социально-гуманитарной сферы,

<p><i>прогнозы развития информационной сферы</i></p>		<p>государственной культурной политики, государственной информационной политики, государственной молодежной политики; нормативно-правовую базу информационной деятельности (деятельности в области информационных систем и технологий).</p> <p>Уметь: применять междисциплинарные социально-гуманитарные знания при проектировании ИС, разработке и реализации цифровых проектов в сфере культуры, креативных индустрий.</p> <p>Владеть: базовыми представлениями в области документоведения и архивоведения, библиотечно-информационной деятельности, медиалогии (в части Интернет-пространства культуры и социокультурной сферы, электронных средств массовой информации, цифровых экосистем издательской деятельности), музейного дела и выставочной деятельности, охраны памятников культуры и нематериального культурного наследия; пониманием разнообразия пользователей ИС и ИТ в области культуры, креативных индустрий.</p>
<p><i>ПК-2 Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы в сфере культуры, искусства, креативных индустрий</i></p>	<p>ПК-2.1. Выявляет требования к ИС и проектным решениям по ИС.</p>	<p>Знать: предметную область автоматизации – культуру, искусство, креативные индустрии, государственное управление культурой – и типовые задачи автоматизации предметной области; возможности типовой ИС в сфере культуры; методы выявления требований к программному обеспечению; методы анализа организаций, применяемые в информационном менеджменте; приемы профессиональной коммуникации в информационной сфере.</p> <p>Уметь: определять первоначальные требования заказчика к ИС и возможности их реализации в ИС на различных предварительных этапах, планировать и реализовывать управление требованиями, формализовать требования; описывать бизнес-процессы в сфере культуры,</p>

1	Тема 1. Введение в цифровую трансформацию культуры. Понятие цифровой культуры	5	4				6	Экспресс-опрос по материалам лекции
2	Тема 2. Технологии в культурных индустриях: VR, AR, ИИ	5	4	2			6	Семинар 1
3	Тема 3. Цифровые музеи и библиотеки: новые формы сохранения культурного наследия	5	4	2			6	Семинар 2
4	Тема 4. Цифровое искусство и медиа: трансформации восприятия	5	4	2			6	Семинар 3
5	Тема 5. Этические и социальные аспекты цифровой культуры	5	4				6	Экспресс-опрос по материалам лекции
6	Тема 6. Управление культурными проектами в цифровой среде	5	6	2			8	Семинар 4
7	Зачёт	5						Зачет в форме защиты доклада
ИТОГО:			26	8			38	

4.3. Содержание разделов дисциплины (модуля)

№	Наименование раздела (подраздела, дисциплины)	Содержание
1	Введение в цифровую трансформацию культуры. Понятие цифровой культуры	История цифровизации культуры, основные понятия и термины. Влияние цифровых технологий на культурные практики и общественное сознание.
2	Технологии в культурных индустриях: VR, AR, ИИ	Обзор технологий (VR, AR, блокчейн, машинное обучение) и их применение в искусстве, музеях, медиа. Примеры проектов и кейсы.
3	Цифровые музеи и библиотеки: новые формы сохранения культурного наследия	Дигитализация культурного наследия, онлайн-экспозиции, виртуальные туры. Проблемы и перспективы цифровизации музейно-библиотечной сферы.
4	Цифровое искусство и медиа: трансформации восприятия	Трансформация жанров и форм искусства под влиянием технологий. Интерактивные инсталляции, генеративное искусство, цифровые медиаплатформы.
5	Этические и социальные аспекты цифровой культуры	Проблемы цифрового неравенства, защиты персональных данных, авторства в

		цифровую эпоху. Влияние соцсетей на культурные ценности.
6	Управление культурными проектами в цифровой среде	Основы проектирования в сфере CultTech, выбор технологических решений, оценка жизнеспособности проектов, модели финансирования.

Семинар на тему: Технологии в культурных индустриях: VR, AR, ИИ

Вопросы для обсуждения:

1. Обзор технологий: виртуальная и дополненная реальность, искусственный интеллект.
2. Анализ кейсов: использование VR/AR в музеях мира (Лувр, Эрмитаж и др.).
3. Роль ИИ в создании и интерпретации культурного контента.
4. Разбор конкретных проектах внедрения технологий.

Семинар на тему: Цифровые музеи и библиотеки

Вопросы для обсуждения:

1. Принципы формирования цифровых коллекций.
2. Виртуальные экскурсии и онлайн выставки: преимущества и ограничения.
3. Разбор кейса: Национальная электронная библиотека РФ.
4. Обсуждение: «Может ли виртуальный музей заменить реальный?»

Семинар на тему: Цифровое искусство и новые формы творчества

Вопросы для обсуждения:

1. Трансформация жанров искусства под влиянием технологий.
2. Генеративное искусство и NFT: новые модели монетизации.
3. Анализ примеров: проекты DeepDream, работы цифровых художников.
4. Дискуссия о статусе цифрового искусства в современной культуре.

Семинар на тему: Государственная политика в сфере цифровой культуры

Вопросы для обсуждения:

1. Анализ стратегии цифровой трансформации сферы культуры до 2030 года.
2. Проект «Пушкинская карта»: цели, механизмы, результаты.
3. Региональные инициативы по цифровизации культурного наследия.
4. Групповая работа: разработка предложений по улучшению цифровой политики в регионе.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	<i>Введение в цифровую трансформацию культуры. Понятие цифровой культуры</i>	<i>Лекция 1. Самостоятельная работа</i>	<i>Вводная лекция с интерактивными элементами</i>
2.	<i>Технологии в культурных индустриях: VR, AR, ИИ</i>	<i>Лекция 2. Семинар 1.</i>	<i>Лекция с интерактивными элементами</i>

		<i>Самостоятельная работа</i>	
3.	<i>Цифровые музеи и библиотеки: новые формы сохранения культурного наследия</i>	<i>Лекция 3. Семинар 2. Самостоятельная работа</i>	<i>Лекция с интерактивными элементами Семинар с разбором примеров и элементами дискуссии</i>
4.	<i>Цифровое искусство и медиа: трансформации восприятия.</i>	<i>Лекция 4. Семинар 3. Самостоятельная работа</i>	<i>Лекция с интерактивными элементами Семинар с разбором примеров и элементами дискуссии</i>
5.	<i>Этические и социальные аспекты цифровой культуры</i>	<i>Лекция 5. Самостоятельная работа</i>	<i>Лекция с интерактивными элементами Семинар с разбором примеров и элементами дискуссии</i>
6.	<i>Управление культурными проектами в цифровой среде</i>	<i>Лекция 6. Семинар 4. Самостоятельная работа</i>	<i>Лекция с интерактивными элементами Семинар с разбором примеров и элементами дискуссии</i>

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущий контроль выполнения заданий (контроль формирования компетенций) осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Контроль и оценивание выполнения (например, эссе) осуществляется на 2 неделе семестра. Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины осуществляется при помощи... (например, выполнения творческих заданий, опроса, контрольных заданий, тестового материала и др.) ...в завершении изучения каждого раздела. Система текущего контроля успеваемости служит не только оценке уровня компетентностной подготовки обучающегося и способствует в дальнейшем наиболее качественному и объективному

оцениванию его в ходе промежуточной аттестации, но и самооценке обучающегося, стимулируя его усилия.

Промежуточная аттестация по дисциплине:

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

ТЕСТ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Вариант 1

Закрытые вопросы (выберите один правильный ответ):

1. Что такое цифровая трансформация культуры?
 - а) полный переход всех культурных учреждений в онлайн формат;
 - б) внедрение цифровых технологий для изменения и улучшения культурных процессов и практик;
 - в) замена традиционных музеев виртуальными аналогами;
 - г) создание цифровых копий всех произведений искусства.
2. Какая технология позволяет создавать интерактивные виртуальные экскурсии по музеям?
 - а) блокчейн;
 - б) VR (виртуальная реальность);
 - в) квантовые вычисления;
 - г) 3D печать.
3. Что означает термин «цифровое неравенство» в контексте культуры?
 - а) разница в качестве цифровых устройств у разных пользователей;
 - б) неравномерный доступ к цифровым культурным ресурсам и технологиям;
 - в) отсутствие Wi-Fi в отдалённых регионах;
 - г) разница в скорости интернет-соединения.
4. Какой проект направлен на популяризацию культуры среди молодёжи через цифровые инструменты?
 - а) «Госуслуги»;
 - б) «Пушкинская карта»;
 - в) «Яндекс Музыка»;
 - г) «ВКонтакте».
5. Что такое NFT в сфере цифрового искусства?
 - а) формат изображения высокого разрешения;
 - б) невзаимозаменяемый токен, подтверждающий право собственности на цифровой объект;
 - в) программа для создания цифрового искусства;
 - г) социальная сеть для художников.

Открытые вопросы (дайте краткий, но содержательный ответ в 2–4 предложениях):

6. Приведите 2 примера использования VR/AR в музейной практике. Кратко опишите, какую задачу решает каждая технология в конкретном случае.
7. Какие преимущества даёт оцифровка книжных памятников? Укажите 3 преимущества и кратко поясните каждое.
8. Опишите, как социальные сети влияют на формирование культурных интересов современной молодёжи. Приведите 1–2 конкретных примера.
9. Что такое «цифровые двойники» объектов культурного наследия? Кратко объясните технологию и укажите 1 пример её применения.
10. Какие этические проблемы могут возникнуть при использовании ИИ для создания произведений искусства? Приведите 2 примера и кратко поясните суть проблемы.

Вариант 2

Закрытые вопросы (выберите один правильный ответ):

1. Что является ключевым элементом цифровой трансформации культуры?
 - а) увеличение количества бумажных книг;

- б) сохранение традиционных форм без изменений;
 - в) интеграция цифровых технологий в культурные процессы;
 - г) сокращение финансирования культурных учреждений.
2. Какая платформа используется для доступа к цифровым ресурсам российских библиотек?
- а) Rutube;
 - б) Национальная электронная библиотека;
 - в) Steam;
 - г) TikTok.
3. Что такое геймификация в культурной сфере?
- а) замена музеев компьютерными играми;
 - б) использование игровых механик для вовлечения аудитории в культурные проекты;
 - в) создание видеогр на основе произведений искусства;
 - г) проведение киберспортивных турниров в музеях.
4. Какая технология помогает защитить авторское право на цифровые произведения искусства?
- а) QR коды;
 - б) блокчейн;
 - в) облачные хранилища;
 - г) Wi Fi.
5. Что означает термин «иммерсивность» в цифровом искусстве?
- а) возможность просмотра контента на любом устройстве;
 - б) глубокое погружение зрителя в художественный опыт;
 - в) использование исключительно 2D графики;
 - г) автоматический перевод текста на разные языки.
- Открытые вопросы (дайте краткий, но содержательный ответ в 2–4 предложениях):
6. Опишите 2 способа использования Big Data в культурной сфере. Для каждого способа укажите, какие данные анализируются и какой результат ожидается.
7. Приведите 2 примера успешных региональных проектов цифровизации культурного наследия в России. Кратко опишите суть каждого проекта и его результаты.
8. Как технологии дополненной реальности (AR) могут улучшить опыт посещения музея? Приведите 2 конкретных примера использования AR и поясните, какую пользу они дают посетителям.
9. Какие проблемы возникают при оцифровке объектов культурного наследия? Перечислите 3 проблемы и кратко предложите способы их решения.
10. Что такое генеративное искусство? Кратко опишите технологию и приведите 1 пример известного проекта в этой области.

ТЕМЫ ДЛЯ ДОКЛАДОВ К ЗАЧЁТУ ПО ДИСЦИПЛИНЕ:

- 1. Понятие цифровой культуры: сущность, структура, основные характеристики.
- 2. Цифровая трансформация как глобальный тренд развития культурных индустрий.
- 3. Влияние цифровизации на культурные ценности и идентичность.
- 4. Цифровое неравенство: проблемы доступа к культурным ресурсам в эпоху цифровизации.
- 5. Этические аспекты использования цифровых технологий в сфере культуры.
- 6. Виртуальная и дополненная реальность (VR/AR) в музеях и выставочных пространствах: современные кейсы.
- 7. Искусственный интеллект как инструмент создания и интерпретации культурного контента.
- 8. Блокчейн-технологии в сфере охраны культурного наследия и авторского права.
- 9. Цифровые двойники объектов культурного наследия: технологии создания и применения.

10. Использование Big Data для анализа культурных предпочтений аудитории.
11. Цифровые коллекции музеев: принципы формирования и методы представления.
12. Виртуальные экскурсии и онлайн выставки: опыт ведущих мировых музеев.
13. Национальная электронная библиотека: достижения и перспективы развития.
14. Оцифровка книжных памятников: технологии, проблемы, результаты.
15. Мультимедийные гиды с элементами дополненной реальности в музейной практике.
16. Генеративное искусство: алгоритмы как соавторы творческого процесса.
17. NFT и цифровое искусство: новые модели монетизации и авторские права.
18. Интерактивные инсталляции и иммерсивные арт проекты: технологии и зрительское восприятие.
19. Цифровая фотография и видеоарт: трансформация художественных практик.
20. Виртуальные концертные залы и онлайн трансляции культурных мероприятий.
21. Проект «Пушкинская карта»: цифровые инструменты популяризации культуры среди молодёжи.
22. Государственная стратегия цифровой трансформации сферы культуры до 2030 года: цели и задачи.
23. Цифровая платформа «Госуслуги. Культура»: функционал и перспективы развития.
24. Региональные проекты цифровизации культурного наследия: успешные кейсы.
25. Международные программы сохранения цифрового культурного наследия.
26. Влияние социальных сетей на формирование культурных интересов современной молодёжи.
27. Цифровые сообщества любителей искусства: механизмы взаимодействия и вовлечения.
28. Геймификация в культурной сфере: образовательные и просветительские проекты.
29. Доступность культурных ресурсов для людей с ограниченными возможностями: цифровые решения.
30. Цифровая грамотность в сфере культуры: формирование компетенций современного зрителя и посетителя.

6.1. Система оценивания

Форма контроля	Компетенция	Оценка
Текущий контроль: - опрос - участие в дискуссии - выполнение практических заданий	ПК-1.4	зачтено/не зачтено
	ПК-2.1	зачтено/не зачтено
Промежуточная аттестация (зачет)	ПК-1.4 ПК-2.1	зачтено /не зачтено

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«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>
«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>

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Планы семинарских занятий

Семинар на тему: Технологии в культурных индустриях: VR, AR, ИИ

Вопросы для обсуждения:

5. Обзор технологий: виртуальная и дополненная реальность, искусственный интеллект.
6. Анализ кейсов: использование VR/AR в музеях мира (Лувр, Эрмитаж и др.).
7. Роль ИИ в создании и интерпретации культурного контента.
8. Разбор конкретных проектах внедрения технологий.

Семинар на тему: Цифровые музеи и библиотеки

Вопросы для обсуждения:

5. Принципы формирования цифровых коллекций.
6. Виртуальные экскурсии и онлайн выставки: преимущества и ограничения.
7. Разбор кейса: Национальная электронная библиотека РФ.
8. Обсуждение: «Может ли виртуальный музей заменить реальный?»

Семинар на тему: Цифровое искусство и новые формы творчества

Вопросы для обсуждения:

5. Трансформация жанров искусства под влиянием технологий.
6. Генеративное искусство и NFT: новые модели монетизации.
7. Анализ примеров: проекты DeepDream, работы цифровых художников.
8. Дискуссия о статусе цифрового искусства в современной культуре.

Семинар на тему: Государственная политика в сфере цифровой культуры

Вопросы для обсуждения:

5. Анализ стратегии цифровой трансформации сферы культуры до 2030 года.
6. Проект «Пушкинская карта»: цели, механизмы, результаты.
7. Региональные инициативы по цифровизации культурного наследия.
8. Групповая работа: разработка предложений по улучшению цифровой политики в регионе.

Тест по дисциплине

Вариант 1

Закрытые вопросы (выберите один правильный ответ):

1. Что такое цифровая трансформация культуры?
 - а) полный переход всех культурных учреждений в онлайн формат;
 - б) внедрение цифровых технологий для изменения и улучшения культурных процессов и практик;
 - в) замена традиционных музеев виртуальными аналогами;
 - г) создание цифровых копий всех произведений искусства.
2. Какая технология позволяет создавать интерактивные виртуальные экскурсии по музеям?
 - а) блокчейн;
 - б) VR (виртуальная реальность);
 - в) квантовые вычисления;
 - г) 3D печать.
3. Что означает термин «цифровое неравенство» в контексте культуры?
 - а) разница в качестве цифровых устройств у разных пользователей;
 - б) неравномерный доступ к цифровым культурным ресурсам и технологиям;
 - в) отсутствие Wi Fi в отдалённых регионах;
 - г) разница в скорости интернет-соединения.
4. Какой проект направлен на популяризацию культуры среди молодёжи через цифровые инструменты?
 - а) «Госуслуги»;
 - б) «Пушкинская карта»;
 - в) «Яндекс Музыка»;
 - г) «ВКонтакте».
5. Что такое NFT в сфере цифрового искусства?
 - а) формат изображения высокого разрешения;
 - б) невзаимозаменяемый токен, подтверждающий право собственности на цифровой объект;
 - в) программа для создания цифрового искусства;
 - г) социальная сеть для художников.

Открытые вопросы (дайте краткий, но содержательный ответ в 2–4 предложениях):

6. Приведите 2 примера использования VR/AR в музейной практике. Кратко опишите, какую задачу решает каждая технология в конкретном случае.
7. Какие преимущества даёт оцифровка книжных памятников? Укажите 3 преимущества и кратко поясните каждое.
8. Опишите, как социальные сети влияют на формирование культурных интересов современной молодёжи. Приведите 1–2 конкретных примера.

9. Что такое «цифровые двойники» объектов культурного наследия? Кратко объясните технологию и укажите 1 пример её применения.
10. Какие этические проблемы могут возникнуть при использовании ИИ для создания произведений искусства? Приведите 2 примера и кратко поясните суть проблемы.

Вариант 2

Закрытые вопросы (выберите один правильный ответ):

1. Что является ключевым элементом цифровой трансформации культуры?
- а) увеличение количества бумажных книг;
 - б) сохранение традиционных форм без изменений;
 - в) интеграция цифровых технологий в культурные процессы;
 - г) сокращение финансирования культурных учреждений.
2. Какая платформа используется для доступа к цифровым ресурсам российских библиотек?
- а) Rutube;
 - б) Национальная электронная библиотека;
 - в) Steam;
 - г) TikTok.
3. Что такое геймификация в культурной сфере?
- а) замена музеев компьютерными играми;
 - б) использование игровых механик для вовлечения аудитории в культурные проекты;
 - в) создание видеоигр на основе произведений искусства;
 - г) проведение киберспортивных турниров в музеях.
4. Какая технология помогает защитить авторское право на цифровые произведения искусства?
- а) QR коды;
 - б) блокчейн;
 - в) облачные хранилища;
 - г) Wi Fi.
5. Что означает термин «иммерсивность» в цифровом искусстве?
- а) возможность просмотра контента на любом устройстве;
 - б) глубокое погружение зрителя в художественный опыт;
 - в) использование исключительно 2D графики;
 - г) автоматический перевод текста на разные языки.

Открытые вопросы (дайте краткий, но содержательный ответ в 2–4 предложениях):

6. Опишите 2 способа использования Big Data в культурной сфере. Для каждого способа укажите, какие данные анализируются и какой результат ожидается.
7. Приведите 2 примера успешных региональных проектов цифровизации культурного наследия в России. Кратко опишите суть каждого проекта и его результаты.
8. Как технологии дополненной реальности (AR) могут улучшить опыт посещения музея? Приведите 2 конкретных примера использования AR и поясните, какую пользу они дают посетителям.
9. Какие проблемы возникают при оцифровке объектов культурного наследия? Перечислите 3 проблемы и кратко предложите способы их решения.
10. Что такое генеративное искусство? Кратко опишите технологию и приведите 1 пример известного проекта в этой области.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

Основная:

1. Гущина О. М., Панюкова Е. В. Цифровая культура: электронное учебно-методическое пособие / О. М. Гущина, Е. В. Панюкова; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Тольяттинский государственный университет. — Тольятти: Изд-во ТГУ, 2023. — 143 с. — ISBN 978-5-8259-1343-8.

2. Цифровые технологии и ресурсы учреждений культуры, архивов и служб документационного обеспечения управления как объект исследований и проектных разработок: учебно-методическое пособие для студентов направлений подготовки «Библиотечно-информационная деятельность» (профиль «Цифровые технологии и ресурсы»), «Документоведение и архивоведение» (профиль «Организация управления электронными документами»), «Искусства и гуманитарные науки» (профиль «Проектирование цифрового контента и web-дизайн»), квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Н. И. Колкова, Г. Ф. Леонидова, Е. Н. Малышева [и др.]; под ред. И. Л. Скипор; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Факультет информационных, библиотечных и музейных технологий, Кафедра цифровых технологий и ресурсов. — Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2024. — 370 с. — ISBN 978-5-8154-0712-1

7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».
Культура РФ: <https://www.culture.ru/> [Электронный ресурс]: сайт (дата обращения 19.12.25)

Доступ в ЭБС:

ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ».

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

8.1. Планы семинарских занятий

Семинар на тему: Технологии в культурных индустриях: VR, AR, ИИ

Вопросы для обсуждения:

9. Обзор технологий: виртуальная и дополненная реальность, искусственный интеллект.
10. Анализ кейсов: использование VR/AR в музеях мира (Лувр, Эрмитаж и др.).
11. Роль ИИ в создании и интерпретации культурного контента.
12. Разбор конкретных проектах внедрения технологий.

Семинар на тему: Цифровые музеи и библиотеки

Вопросы для обсуждения:

9. Принципы формирования цифровых коллекций.
10. Виртуальные экскурсии и онлайн выставки: преимущества и ограничения.
11. Разбор кейса: Национальная электронная библиотека РФ.
12. Обсуждение: «Может ли виртуальный музей заменить реальный?»

Семинар на тему: Цифровое искусство и новые формы творчества

Вопросы для обсуждения:

9. Трансформация жанров искусства под влиянием технологий.
10. Генеративное искусство и NFT: новые модели монетизации.
11. Анализ примеров: проекты DeepDream, работы цифровых художников.
12. Дискуссия о статусе цифрового искусства в современной культуре.

Семинар на тему: Государственная политика в сфере цифровой культуры

Вопросы для обсуждения:

9. Анализ стратегии цифровой трансформации сферы культуры до 2030 года.
10. Проект «Пушкинская карта»: цели, механизмы, результаты.
11. Региональные инициативы по цифровизации культурного наследия.

12. Групповая работа: разработка предложений по улучшению цифровой политики в регионе.

8.2. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя такие виды и формы как: подготовка к практическому занятию, подготовка к дискуссии, презентации, подготовка доклада, конспектирование изучаемой литературы, аналитический обзор новой литературы по изучаемой теме, написание эссе и др.

Для более углубленного изучения материала задание для самостоятельной работы рекомендуется выполнять параллельно с изучением данной темы. При выполнении заданий для самостоятельной работы, по возможности, следует ориентироваться на наглядное представление материала

Методические рекомендации по подготовке презентации

1. Выбрать тему выступления (у каждого студента своя тема).
2. Изучить литературу по теме.
3. Подготовить презентацию **10-15 слайдов** (в презентацию необходимо вставить не только текст, но и картинки, схемы, таблицы, графики и тд.)
 - Первый слайд-тема, ФИО студента
 - Второй слайд – план выступления
 - Третий слайд – основные понятия по теме, определения понятий
 - Ваш текст.....
 - Ваш текст.....
 - Ваш текст.....
 - Ваш текст.....
 - Ваш текст.....
 - Последние слайды- подведение итогов и список литературы, которую вы использовали для подготовки к семинару.
4. Можно использовать видеофрагменты для иллюстрации вашего выступления по теме.
5. Длительность выступления 5-7 минут.
6. Презентацию необходимо принести на флешке и выступить в аудитории.

8.3. Методические рекомендации по подготовке письменных работ (курсовых, контрольных, рефератов, конспектов и т.п.)

1. Суть и значение доклада

Контрольная работа является документом, свидетельствующими об уровне самостоятельной работы и степени овладения студентами программного материала и его умением кратко и доходчиво проанализировать и изложить в письменной форме выбранную тему.

Выполнение работ существенно влияет на самообразование студентов как специалистов в области мировой экономики, так как это является важным видом самостоятельной интеллектуальной деятельности.

2. Цели доклада:

Целью работы являются: развитие интереса студента(ки) к проблемам мировой экономики; умение работать с различными источниками информации; делать правильные выводы и эффективные предложения.

3. Порядок подготовки доклада.

Тема доклада выбирается студентами самостоятельно из списка и согласовывается с педагогом.

После выбора темы необходимо составить предварительный список литературы. Весьма полезно использование оперативных материалов конкретных

предприятий и организаций, а также иностранных источников.

Готовая работа в напечатанной форме сдается ведущему курс преподавателю.

4. Требования к докладу.

Главный критерий качества работы – полнота и комплексность освещения темы.

Каждый раздел работы должен начинаться с соответствующего заголовка по оглавлению с нумерацией каждой страницы. Работа, не отвечающая определенным нормам, к защите не допускается. Небрежно выполненная работа также к защите не допускается.

Работа должна состоять из: оглавления, введения, основных разделов работы, расчетной части (если это курсовая работа), заключения и списка литературных источников.

5. Примерная схема структуры доклада.

Титульный лист

- *Оглавление* - содержание работы с нумерацией страниц.
- *Введение*. Формулируются цели и задачи работы, обосновываются актуальность и практическая значимость темы, мотивы выбора.
- *Основные разделы работы*. Два, три и более разделов, для полноты освещения темы по основным постановочным вопросам. Постановочные вопросы – это вопросы, раскрывающие суть проблемы или темы. Каждый раздел начинается с заголовка, указанного в оглавлении или содержании с порядковым номером раздела.
- *Заключение*. В нем формируются выводы, предложения или рекомендации по совершенствованию мероприятий, касающихся выбранной вами темы.
- *Список использованных источников и литературы*. Здесь перечисляются источники, нормативные акты, официальные статистические сборники и публикации, монографии, статьи, периодические издания и так далее, которые были использованы при выполнении курсовой или контрольной работы (обязательно указывать год и место издания). Приложение включает таблицы, схемы, графики, копии контрактов, соглашений, писем, расчеты и т.д. Причем их наличие значительно повышает ценность работы.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

При изучении дисциплины обучающимися используются следующие информационные технологии:

-аудиовизуальное представление обучающимся с помощью компьютера содержания отдельных тем дисциплины на лекционных занятиях;

-предоставление обучающимся доступа к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используются при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;

-фиксация хода образовательного процесса по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института;

-формирование электронного портфолио обучающегося по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института.

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

Word, Excel, Power Point;

Adobe Photoshop;

Adobe Premiere;

Power DVD;
Media Player Classic.

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

В качестве основных технических средств обучения используются: мультимедийные лекционные аудитории, оснащенные проектором, обеспечивающим воспроизводство слайдов и текстов с экрана монитора компьютер лектора, управляющим компьютером, устройствами затемнения, обеспечения информационной безопасности и поддержания микроклимата; оборудованные компьютерные классы с возможностью подключения сети Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно- образовательную среду университета. В качестве программного обеспечения используются средства, указанные в п.9 данного документа. Самостоятельная работа обучающихся осуществляется в помещениях для самостоятельной работы, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения сети Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)

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.

**АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ КУЛЬТУРЫ**

**код и наименование подготовки
09.03.02 Информационные системы и технологии
профиль/специализация**

Информационные системы и цифровые технологии в культуре

Цель дисциплины (*модуля*): формирование у студентов понимания процессов цифровой трансформации культуры, её влияния на современное общество и культурных практик, а также развитие навыков анализа и применения цифровых технологий в культурной сфере.

Задачи: • изучить теоретические основы цифровой трансформации культуры;
• рассмотреть ключевые технологии (VR, AR, ИИ, блокчейн и др.) и их роль в культурных индустриях;
• проанализировать изменения в культурных практиках, музейно-выставочной деятельности, искусстве и медиа под влиянием цифровизации;
• развить умение оценивать применимость технологических решений в культурных проектах;
• сформировать навыки работы с цифровыми инструментами для создания и продвижения культурных продуктов.

Дисциплина (*модуль*) направлена на формирование следующих компетенций:

ПК-1.4. Понимает и применяет в информационной деятельности междисциплинарного социально-гуманитарного знания.

ПК-2.1. Выявляет требования к ИС и проектным решениям по ИС.

В результате освоения дисциплины (*модуля*) обучающийся должен:

Знать:

предметную область автоматизации – культуру, искусство, креативные индустрии, государственное управление культурой – и типовые задачи автоматизации предметной области; теорию государственного управления, основы государственной политики в области научно-технологического развития, цифровой трансформации социально-гуманитарной сферы, государственной культурной политики, государственной информационной политики, государственной молодежной политики; нормативно-правовую базу информационной деятельности (деятельности в области информационных систем и технологий);

методы выявления требований к программному обеспечению; методы анализа организаций, применяемые в информационном менеджменте; приемы профессиональной коммуникации в информационной сфере.

Уметь:

применять междисциплинарные социально-гуманитарные знания при проектировании ИС, разработке и реализации цифровых проектов в сфере культуры, креативных индустрий. определять первоначальные требования заказчика к ИС и возможности их реализации в ИС на различных предварительных этапах, планировать и реализовывать управление требованиями, формализовать требования; описывать бизнес-процессы в сфере культуры, искусства, креативных индустрий; готовить и согласовывать коммерческие предложения; составлять реестр заинтересованных сторон создания ИС; согласовывать и вносить изменения в проекты; выполнять обследование текущей ситуации.

Владеть:

базовыми представлениями в области документоведения и архивоведения, библиотечно-информационной деятельности, медиалогии (в части Интернет-пространства культуры и социокультурной сферы, электронных средств массовой информации, цифровых экосистем издательской деятельности), музейного дела и выставочной деятельности, охраны памятников культуры и нематериального культурного наследия; пониманием разнообразия пользователей ИС и ИТ в области культуры, креативных индустрий.

базовой терминологией в предметной области культура и смежных областях; навыками стратегического управления и реализации коммуникации с заказчиком и другими заинтересованными сторонами, в том числе, разъяснения возможностей и ресурсных требований, в устной и письменной форме; представлениями о лучших практиках создания и ввода в эксплуатацию ИС в сфере культуры, искусства, креативных индустрий; приёмами адаптированного изложения профессиональной информации в сфере информационных систем и технологии на языке непрофессионального потребителя; навыками коммуникации и сбора информации от заказчиков, заинтересованных сторон и т.д.

По дисциплине (*модулю*) предусмотрена промежуточная аттестация в форме *зачета*.

Общая трудоемкость освоения дисциплины (*модуля*) составляет 2 зачетных единиц.