

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.**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ 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</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

<p><i>междисциплинарных знаний, историю и прогнозы развития информационной сферы</i></p>		<p>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).</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,</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	

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ

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.

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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 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.

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.

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
-------------------------------------	------------------	---------------------

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>

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.