

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина»

УТВЕРЖДАЮ
Директор по образовательной
деятельности

_____ С.Т. Князев
«__» _____

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ

Код модуля	Модуль
1158399	Медиатехнологии в обучении и воспитании

Екатеринбург

Перечень сведений о рабочей программе модуля	Учетные данные
Образовательная программа 1. Цифровая педагогика и когнитивные технологии	Код ОП 1. 44.04.01/33.02
Направление подготовки 1. Педагогическое образование	Код направления и уровня подготовки 1. 44.04.01

Программа модуля составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Гудова Маргарита Юрьевна	доктор культурологии, доцент	Профессор	истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры
2	Немченко Лилия Михайловна	кандидат философских наук, доцент	Доцент	истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры
3	Рубцова Елена Валерьевна	кандидат философских наук, без ученого звания	Доцент	истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры
4	Сухов Антон Андреевич	кандидат культурологии, без ученого звания	Доцент	истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры
5	Юрлова Светлана Валерьевна	кандидат философских наук, доцент	Доцент	истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры

Согласовано:

Управление образовательных программ

Е.С. Комарова

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА МОДУЛЯ Медиа-технологии в обучении и воспитании

1.1. Аннотация содержания модуля

Модуль направлен раскрытие потенциала современных художественных практик выступать в качестве основы для методики в современном образовательном процессе. Модуль направлен на формирование установки, что компьютерные игры, видео и медиа-арт выступают инструментами организации педагогического взаимодействия, организации учебных заданий и проведения процедуры оценивания. В состав модуля включены дисциплины «Мультимодальная эстетика и педагогическое проектирование», в которой рассматривается специфика искусства, существующего в цифровой среде и его возможности для педагогического процесса, «Компьютерные игротехнологии и игропрактики как образовательный и воспитательный ресурс», в которой рассматриваются основные подходы к изучению Game Studies, Game-Based Learning и геймификация; «Кино в обучении и воспитании», в которой прослежена история развития кино в педагогике – от обучающих фильмов к коротким роликам; «Онлайн ресурсы в воспитательной деятельности», в которой рассмотрены ценности, образующие систему воспитания, основные цифровые ресурсы в воспитательной деятельности. Цель модуля направлена на формирование целостного понимания культурных ценностей, социокультурной коммуникации и нетрадиционных педагогических практик в цифровой среде, создающие благоприятные условия для усвоения новой информации, содержащейся в культурных артефактах.

1.2. Структура и объем модуля

Таблица 1

№ п/п	Перечень дисциплин модуля в последовательности их освоения	Объем дисциплин модуля и всего модуля в зачетных единицах
1	Компьютерные игротехнологии и игропрактики как образовательный и воспитательный ресурс	3
2	Кино в обучении и воспитании	3
3	Онлайн ресурсы в воспитательной деятельности	3
4	Мультимодальная эстетика и педагогическое проектирование	3
ИТОГО по модулю:		12

1.3. Последовательность освоения модуля в образовательной программе

Пререквизиты модуля	Не предусмотрены
Постреквизиты и кореквизиты модуля	Не предусмотрены

1.4. Распределение компетенций по дисциплинам модуля, планируемые результаты обучения (индикаторы) по модулю

Таблица 2

Перечень дисциплин модуля	Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения (индикаторы)
1	2	3
Кино в обучении и воспитании	ОПК-4 - Способен проектировать и реализовать условия и принципы духовно-нравственного воспитания обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, на основе базовых национальных ценностей	<p>З-1 - Изложить принципы и подходы к проектированию духовно-нравственного воспитания, в том числе для обучающихся с особыми образовательными потребностями</p> <p>У-1 - Обосновать методы и приемы развития нравственного поведения обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями на основе базовых национальных ценностей</p>
	ПК-3 - Способен осуществлять поиск и отбор актуальных информационных источников и разрабатывать информационно-методические материалы по основным направлениям воспитательной деятельности	<p>З-1 - Знать концепцию духовно-нравственного воспитания и основные направления воспитательной деятельности</p> <p>У-1 - Уметь критически оценивать и анализировать материалы медиаресурсов, арт-журналистики и культур-журналистики, обеспечивающих реализацию воспитательной деятельности</p> <p>Д-1 - Демонстрировать аналитические способности и критическое мышление</p>
Компьютерные игротехнологии и игропрактики как образовательный и воспитательный ресурс	УК-7 - Способен обрабатывать, анализировать, передавать данные и информацию с использованием цифровых средств для эффективного решения поставленных задач с учетом требований информационной безопасности	<p>З-2 - Описать способы и средства защиты персональных данных и данных в организации в соответствии с действующим законодательством</p> <p>З-3 - Сделать обзор современных цифровых средств и технологий, используемых для обработки, анализа и передачи данных при решении поставленных задач</p> <p>У-2 - Выбирать современные цифровые средства и технологии для обработки, анализа и передачи данных с учетом поставленных задач</p> <p>П-2 - Решать поставленные задачи, используя эффективные цифровые средства и средства информационной безопасности</p>

	<p>ПК-3 - Способен осуществлять поиск и отбор актуальных информационных источников и разрабатывать информационно-методические материалы по основным направлениям воспитательной деятельности</p>	<p>З-2 - Знать основные инструменты поиска информационных и информационно-методических материалов основных направлений воспитательной деятельности в сети Интернет</p> <p>З-3 - Знать основные культурно-просветительские электронные ресурсы свободного доступа в Интернете</p> <p>У-2 - Уметь отбирать мультимедийные информационные источники в соответствии с задачами определенных направлений воспитательной деятельности</p> <p>П-1 - Реализовывать определенные направления духовно-нравственного воспитания с применением актуальных информационных материалов</p>
	<p>ПК-8 - Способен руководить процессами цифровизации образовательной организации</p>	<p>З-3 - Определять возможности и перспективы цифровизации образовательных учреждений</p> <p>У-1 - Оценивать наличный уровень внедрения информационно-компьютерных технологий (оборудование, программное обеспечение, электронные ресурсы, пользователи)</p> <p>У-2 - Определять проблемы и потребности, перспективы внедрения информационно-компьютерных и дистанционных образовательных технологий обучения и воспитания, цифровизации в конкретной образовательной организации</p>
<p>Мультимодальная эстетика и педагогическое проектирование</p>	<p>ОПК-2 - Способен осуществлять проектирование образовательных программ основного и дополнительного образования, программ развития образовательного учреждения на концептуальном, содержательном, технологическом и процессуальном уровнях и разрабатывать научно-методическое</p>	<p>У-1 - Определить основные этапы и процедуры педагогического проектирования образовательных программ основного и дополнительного образования, программ развития образовательного учреждения на концептуальном, содержательном, технологическом и процессуальном уровнях</p> <p>П-1 - Разработать образовательную программу основного и дополнительного образования на концептуальном, содержательном, технологическом и процессуальном уровнях</p>

	обеспечение их реализации	
	ПК-2 - Способен обеспечивать требования к реализации образовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения	<p>З-1 - Знать требования к реализации образовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения</p> <p>У-1 - Уметь критически оценить образовательную программу и условия ее реализации с точки зрения требований дистанционных образовательных технологий и электронного обучения</p> <p>П-1 - Применять дистанционные образовательные технологии и электронное обучение в соответствии с требованиями к реализации образовательной программы</p>
	ПК-6 - Способен обеспечивать условия для разработки, апробации и внедрения образовательных инициатив и инноваций	<p>З-2 - Знать требования к реализации дистанционных образовательных технологий и электронного обучения в образовательных организациях</p> <p>У-1 - Разрабатывать и внедрять инновационные методики применения информационно-компьютерных технологий формального и неформального обучения и воспитания</p> <p>П-1 - Применять информационно-компьютерные технологии для реализации инновационной педагогической деятельности и образовательных инициатив</p>
Онлайн ресурсы в воспитательной деятельности	ОПК-4 - Способен проектировать и реализовать условия и принципы духовно-нравственного воспитания обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, на основе базовых национальных ценностей	<p>У-1 - Обосновать методы и приемы развития нравственного поведения обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями на основе базовых национальных ценностей</p> <p>П-1 - Разрабатывать на основе базовых национальных ценностей программу духовно-нравственного воспитания обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, содержащую цели, задачи, средства и условия реализации</p> <p>Д-1 - Проявлять приверженность к духовно-нравственным ценностям</p>

	<p>ПК-3 - Способен осуществлять поиск и отбор актуальных информационных источников и разрабатывать информационно-методические материалы по основным направлениям воспитательной деятельности</p>	<p>З-1 - Знать концепцию духовно-нравственного воспитания и основные направления воспитательной деятельности</p> <p>З-2 - Знать основные инструменты поиска информационных и информационно-методических материалов основных направлений воспитательной деятельности в сети Интернет</p> <p>З-3 - Знать основные культурно-просветительские электронные ресурсы свободного доступа в Интернете</p> <p>У-2 - Уметь отбирать мультимедийные информационные источники в соответствии с задачами определенных направлений воспитательной деятельности</p> <p>П-2 - Создавать методразработки по осуществлению воспитательной деятельности с применением мультимедийных информационных ресурсов цифровой среды</p> <p>Д-1 - Демонстрировать аналитические способности и критическое мышление</p>
--	--	--

1.5. Форма обучения

Обучение по дисциплинам модуля может осуществляться в очной и заочной формах.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Компьютерные игротехнологии и
игропрактики как образовательный и
воспитательный ресурс

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Сухов Антон Андреевич	кандидат культурологии, без ученого звания	Доцент	истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры

Рекомендовано учебно-методическим советом института Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.00-08/29 от 14.12.2021 г.

1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- Сухов Антон Андреевич, Доцент, истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры

1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
 - Базовый уровень

**Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.

1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
P.1	Введение в Game Studies. Основные методологические подходы. Game-Based Learning и геймификация. Инновационно-образовательный ресурс компьютерных игр.	Компьютерные игры / видеоигры как феномен современной культуры. Game-Based Learning и геймификация. Введение в Game Studies. Философия компьютерных игр. Основные методологические подходы. Компьютерные игры и медиа исследования. Компьютерные игры как New Media. Классическая дихотомия game studies: людология vs нарратология. Нарратологический подход game studies. Людологический подход game studies. Нередукционистская методология. 5 мета-уровней понимания игры (Я. Богост). Анализ релевантных работ Э. Аарсета, Я. Богоста, Г. Фраски, Дж. Джуула, Д. Пинчбека и др. “классиков” game studies. Междисциплинарное исследование компьютерных игр. Философское, культурологическое, эстетическое, этическое, религиозное, визионерское, инновационно-образовательное измерение компьютерных игр. Практические дискурсы game studies: game-based learning и gamification.
P.2.	Game-Based Learning: понятие и специфика. Методология исследования. Инновационно-	Game-based Learning: понятие и специфика. Инновационно-образовательный ресурс компьютерных игр: методология исследования.

	образовательный ресурс компьютерных игр.	<p>«Внутренний» и «внешний» аспекты образовательных возможностей компьютерных игр.</p> <p>“Tutorial» как внутренний образовательный механизм компьютерных игр</p> <p>Репрезентация образовательного процесса в виртуальных мирах современных компьютерных игр.</p>
Р.3.	<p>Game-Based Learning.</p> <p>Инновационно-образовательный ресурс симуляторов.</p>	<p>Инновационно-образовательные возможности симуляторов: Транспортные (автомобильные, гоночные, автобусные, железнодорожные, морские, авиационные, космические) гражданские симуляторы. Военные (авиационные, танковые, морские, подводные) симуляторы.</p> <p>Образовательный ресурс социальных симуляторов, экономических симуляторов, строительных симуляторов (включая градостроительные симуляторы), бизнес-симуляторов, исторических симуляторов, гибридных симуляторов/стратегий</p> <p>Образовательные возможности одиночных и многопользовательских спортивных симуляторов.</p> <p>Инновационно-образовательный ресурс современных медицинских симуляторов.</p> <p>Инновационно-образовательные возможности исторических компьютерных игр (на примере игры “Total War: Medieval II” и её пользовательских модификаций, созданных в коллаборации с профессиональными историками)</p>
Р.4.	<p>Феномен геймификации. Определение, основные аспекты геймификации. PBL модель геймификации</p>	<p>Прикладные направления game studies: gamification и game-based learning. Феномен геймификации. Определение геймификации (С. Детердинг. К. Вербак). Геймификация и проблема мотивации.</p> <p>Основные этапы / история геймификации</p> <p>Основные аспекты и принципы геймификации. Базовые элементы и механики геймификации. Примеры геймификации в реальной жизни.</p> <p>Геймификация науки. Основные модели и концепции геймификации. “Классическая” PBL-модель геймификации (очки (points), бейджи (badges), рейтинги (leaderboards)). Игротехники игропрактики в образовании</p>
Р.5.	<p>Критика геймификации. Современные модели и концепции геймификации.</p>	<p>Критика геймификации. “Темная сторона” геймификации. Новые подходы к пониманию геймификации. Модель геймификации SAPS (Г. Зихерманн). Модель геймификации RAMP (А. Маржевский) Классификация типов внутренней мотивации (Relatedness, Autonomy, Mastery, Purpose)</p> <p>Типология игроков и эволюция мотивации (Р. Бартл). Модель “Окталисис” (Ю Кай Чоу). Ключевые стимулы эффективной геймификации. Геймификация образования. Принципы геймификации образовательных продуктов. Примеры геймификации в обучении.</p>

		Перспективы геймификации
Р.6.	Этическое измерение game-based learning.	<p>Этический дискурс компьютерных игр: методология исследования. “Внешний” и “внутренний” аспекты этического измерения компьютерных игр.</p> <p>Проблема игровой компьютерной аддикции</p> <p>Проблема влияния игрового насилия на поведения человека в социуме. Репрезентация и трансформация этической проблематики в виртуальных мирах современных компьютерных игр с учетом их жанровой гетерогенности (классические и современные аркады, action-игры (шутеры, слэшеры, файтинги), ролевые игры (одиночные оффлайн- и массовые многопользовательские онлайн-игры), пошаговые стратегии и стратегии в реальном времени, симуляторы, квесты, гибридные игры).</p> <p>Моральные дилеммы в виртуальных мирах компьютерных игр. Религиозная и светская этика в компьютерных играх.</p>
Р.7.	Инновационно-образовательное измерение и репрезентация мировых религий в компьютерных играх	<p>Инновационно-образовательное измерение и репрезентация мировых религий в компьютерных играх. Методология исследования. “Внешний” и “внутренний” аспекты исследования. Компьютерные игры и религиозно-мифологические системы.</p> <p>Виртуальное неоязычество и проблема нарушения Первой заповеди монотеизма. Отношение мировых религий к компьютерным играм. Репрезентация и трансформация монотеистических и политеистических религий в виртуальных мирах компьютерных игр. Иудаизм и компьютерные игры.</p> <p>Христианство и компьютерные игры. Отношение современного православия, католицизма и протестантизма к компьютерным играм. Репрезентация восточного и западного христианства в виртуальных мирах компьютерных игр.</p> <p>Амбивалентное отношение современного ислама к компьютерным играм и репрезентация ислама в виртуальных мирах компьютерных игр.</p> <p>Восточные религии и компьютерные игры. Буддизм и компьютерные игры. Неоязычество и компьютерные игры. Репрезентация исторических политеистических религий в action-играх и ролевых играх. Виртуальные неоязыческие культы в ролевых играх. Репрезентация исторических монотеистических религий в стратегиях и ролевых играх. Репрезентация религии в играх жанра “God Games”.</p> <p>Образовательное измерение компьютерных игр, репрезентирующих религиозные дискурсы.</p>
Р.8.	Эстетический дискурс компьютерных игр. Компьютерные игры и искусство	<p>Эстетические аспекты компьютерных игр. Визуальная эстетика компьютерных игр. Эстетика и нарратив виртуальных миров. Поиск и анализ релевантных источников, свидетельствующих о компьютерных играх как об искусстве.</p> <p>Компьютерные игры и Digital Art. Новое медиа-искусство и компьютерные игры. Типологические особенности компьютерных игр, позволяющие отнести их к сфере</p>

		<p>искусства. Манифест и феномен “Notgames” (“неигр”). Трансценденция классической дихотомии нарратологического и людологического подходов современных game studies в “Notgames”. Компьютерно-генерируемое искусство и компьютерные игры. Трансформация эстетических категорий в виртуальных мирах компьютерных игр. Компьютерные игры в популярной культуре. Компьютерные игры и кино.</p> <p>Авторские игры, инди-игры. Феномен эстетической иллюзии в изобразительных искусствах и компьютерных играх. Художественные манифесты разработчиков компьютерных игр. Катарсис в виртуальных мирах компьютерных игр. Функции звукового и музыкального сопровождения в компьютерных играх. Система скриптов и интерактивность виртуальных миров компьютерных игр. Эстетический дискурс компьютерных игр: институциональный уровень.</p>
<p>Р.9.</p>	<p>Цифровое визионерство: инновационно-образовательный ресурс</p>	<p>Визионерство и виртуальная реальность.</p> <p>Визионерство как феномен культуры: культурно-исторические основания и модификации.</p> <p>Феномен визионерства в философских эссе О. Хаксли. Визионерство как объект естественных наук. Трансперсональная психология С. Грофа и современные неопозитивистские концепции визионерства. Ключевые типологические особенности и теоретическая модель визионерства.</p> <p>Специфика виртуальной реальности.</p> <p>Визионерская трансценденция линейной темпоральности и линейного пространства в видеоиграх. Сенсорные контроллеры в компьютерных играх. Визионерские компьютерные игры. Цифровое визионерство и геймификация</p>

1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Направления воспитательной деятельности сопрягаются со всеми результатами обучения компетенций по образовательной программе, их освоение обеспечивается содержанием всех дисциплин модулей.

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерные игротехнологии и игропрактики как образовательный и воспитательный ресурс

Электронные ресурсы (издания)

1. Баранова, О. А.; Геймификация в бизнес-коммуникациях (на примере ИП Беспалов А. А.) : студенческая научная работа.; б.и., Санкт-Петербург; 2020; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=597921> (Электронное издание)

Печатные издания

1. Осовицкая, Н.; HR-брендинг. Управление талантами, онлайн-обучение, геймификация и еще 15 эффективных практик; Питер, Санкт-Петербург [и др.]; 2014 (3 экз.)

Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

Зональная научная библиотека УрФУ - <http://lib.urfu.ru/>

Электронный научный архив УрФУ - <https://elar.urfu.ru/>

Портал образовательных ресурсов УрФУ - <http://study.urfu.ru/>

Международная база цитирований Web of Science - <http://apps.webofknowledge.com/>

Международная база цитирований Scopus Elsevier - <http://www.scopus.com/>

Научная электронная библиотека eLibrary - <http://elibrary.ru>

Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» - <https://cyberleninka.ru/>

Ресурсы открытого доступа:

Браславский П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI вв.: автореф. дис. канд. фс. наук / П. И. Браславский; Урал. ун-т. – Екатеринбург, 2004; URL:<http://elar.urfu.ru/handle/10995/455>

Маркеева А. (2015) Геймификация как инструмент управления персоналом современной организации. Российское предпринимательство, 2015. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-instrument-upravleniya-personalom-sovremennoy-organizatsii>

Неменко Е. Сухов А. Язовская О. Концепт вовлеченности в исследованиях зрительского опыта: теория и практики. Известия УрФУ, Серия 3 «Общественные науки». №4(182), 2018. С. 182-192. URL: <http://hdl.handle.net/10995/66008>

Ребров А., Черкасов А. (2017) Геймификация и автоматизация KPI: очередная управленческая мода или новые методы стимулирования? Российский журнал менеджмента, (3): 303-326. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-i-avtomatizatsiya-kpi-ocherednaya-upravlencheskaya-moda-ili-novye-metody-stimulirovaniya>

Сухов А. А. (2008) Феномен визионерства: культурно-исторические основания и модификации. Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата культурологии. – Екатеринбург: Изд-во «АСМ-электроника», 2008; URL: <http://elar.urfu.ru/handle/10995/1189>.

Сухов А. А. (2016) Цифровое визионерство в современных компьютерных играх. Известия УрФУ. Серия 3. Общественные науки, 2016. Т11. №3 (155) С. 31-38 URL: <http://hdl.handle.net/10995/41364>

Сухов А.А. Виртуальная этика в системе edX. Сборник статей XII международной научно-методической конференции «Новые образовательные технологии в вузе» НОТВ-2015. (Екатеринбург, 27–30 апреля 2015 г.). Научное электронное текстовое издание. Екатеринбург, 2015. URL <http://hdl.handle.net/10995/50486>

Сухов А.А. Погружение в виртуальные миры: междисциплинарное исследование современных компьютерных игр. Электронное текстовое издание. Екатеринбург, 2015. Зарегистрировано в ФГУП НТЦ Информрегистр. № госрегистрации 0321503419. 5,17 у.и.л. URL: <http://elar.urfu.ru/handle/10995/36075>

Сухов А.А. Современные компьютерные игры: эстетический, этический, философско-культурологический, инновационно-образовательный, модернизационно-технический, социально-

коммуникативный, киберспортивный ресурсы. Позиции философии в современном обществе: материалы всероссийской научной конференции, посвященной 45-летию философского факультета Уральского государственного университета им. А. М. Горького, Екатеринбург, 19–20 мая 2010 г.: в 2 т. Т. 2. – Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2010. - С 254-262. (0, 5 п. л.). URL: <http://hdl.handle.net/10995/86436>

Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерные игротехнологии и игропрактики как образовательный и воспитательный ресурс

Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Подключение к сети Интернет	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES
2	Практические занятия	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Персональные компьютеры по количеству обучающихся Подключение к сети Интернет	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES

3	Консультации	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя	Не требуется
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Подключение к сети Интернет	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES
5	Самостоятельная работа студентов	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Подключение к сети Интернет	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Кино в обучении и воспитании

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Немченко Лилия Михайловна	кандидат философских наук, доцент	Доцент	истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры

Рекомендовано учебно-методическим советом института Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.00-08/29 от 14.12.2021 г.

1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- Немченко Лилия Михайловна, Доцент, истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры

1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
 - Базовый уровень

**Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.

1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
P1	Предмет искусства и проблема художественного языка.	Исторический характер предмета искусства. Социокультурная необходимость формирования языка искусства. Язык искусства как система изобразительно-выразительных средств. Структура языка искусства. Проблема непереводимости языков искусства. Понятие вида, рода, жанра.
P2	Язык театра	Происхождение театра. Игра в жизни и театре. Понятие игрового пространства (сцена, зал). Соотношение драматургического и актерского начал в театре. Зрелищность как видовая специфика театра. Невербальные средства театра. Музыкальный театр. Кукольный театр. Изобразительные искусства в театре. Знаковая природа занавеса. Декорация как иллюстрация. Отказ от изобразительности декорации (конструктивизм В.Э.Мейерхольда), условный театр Б.Брехта, "бедный" театр Е.Гротовского и П.Брука. Актер в театре. Актер и персонаж пьесы. Актер и маска. Актер и роль. Концепции актерской игры (перевоплощение, переживание, представление, актер-марионетка, остранение). Театр и современные художественные практики (перформанс, хэппенинг).
P3	Режиссерский театр	Режиссерский театр как воплощение театрального синтеза. Роль новой литературы в формировании режиссерского театра (Э. Золя и А. Антуан, А.П. Чехов и К.С. Станиславский). Функции режиссера. Проблема режиссерской интерпретации. Основные режиссерские системы: психологический реализм

		К.С. Станиславского, символический театр Г. Крэга, биомеханика В.Э. Мейерхольда, эпический театр Б. Брехта, театр жестокости А. Арто, педагогика Е. Грозовского.
Р4	Язык кино	Технические и эстетические предпосылки возникновения кино. Кино и изобразительные искусства. Кино и "низкие" виды искусства - цирк, варьете. Две линии в формировании языка кино - линия Люмьера и линия Мельеса. Основные языковые средства кино: кадр, план, ракурс, монтаж. Монтажные и антимонтажные концепции кино. Основные виды монтажа (последовательный, параллельный, ассоциативный, внутрикадровый). Концепции монтажа Д.Гриффита и С.Эйзенштейна. Эффект Л Кулешова
Р5	Жанры кино	Игровое и неигровое кино. Рождение кино из трюка. Особенности кинокомедии. От "комедии затрещин" до социально-критической. Становление массовых жанров : приключенческий фильм, триллер, фантастика, мелодрама. Кино и литература. Проблема экранизации. Психологическая драма. Исторические фильмы. Понятие костюмного фильма. Тенденция отказа от чистоты жанра. Европейское и американское кино - различия в семантике, синтаксисе и прагматике.

1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Направления воспитательной деятельности сопрягаются со всеми результатами обучения компетенций по образовательной программе, их освоение обеспечивается содержанием всех дисциплин модулей.

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Кино в обучении и воспитании

Электронные ресурсы (издания)

1. Делёз, Ж., Ж., Скуратов, Б.; Кино : научно-популярное издание.; Ад Маргинем Пресс, Москва; 2012; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=143283> (Электронное издание)
2. Деллюк, Л., Л., Сорокина, Т. И.; Фотогения кино : научно-популярное издание.; Издательство "Новые веки", Москва; 1924; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=114387> (Электронное издание)
3. Станиславский, К. С.; Моя жизнь в искусстве : документально-художественная литература.; Директ-Медиа, Москва; 2013; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=29133> (Электронное издание)
4. Хренов, Н. А.; Образы «Великого разрыва»: кино в контексте смены культурных циклов : монография.; Прогресс-Традиция, Москва; 2008; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=445206> (Электронное издание)
5. Эйзенштейн, С. М.; Монтаж (1938) : научно-популярное издание.; Директ-Медиа, Москва; 2016; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=437094> (Электронное издание)

Печатные издания

1. Волкова, П., А., И., И., А., М., М., Г., Волкова, П. Д.; Андрей Тарковский : Архивы. Документы.

Воспоминания.; Подкова, Москва; 2002 (1 экз.)

2. Аристарко, Г., Богемский, Г.; История теорий кино; Искусство, Москва; 1966 (1 экз.)

3. Арнхейм, Р., Шестаков, В. П., Самохин, В. Н.; Искусство и визуальное восприятие; Прогресс, Москва; 1974 (5 экз.)

4. Кракауэр, З., Соколова, Д. Ф.; Природа фильма. Реабилитация физической реальности; Искусство, Москва; 1974 (4 экз.)

5. Кракауэр, З.; Психологическая история немецкого кино. От Калигари до Гитлера; Искусство, Москва; 1977 (2 экз.)

6. Лотман, Ю. М.; Диалог с экраном; Александра, Таллинн; 1994 (3 экз.)

7. , Разлогов, К. Э., Ямпольский, М.; Строение фильма. Некоторые проблемы анализа произведений экрана : сборник статей.; Радуга, Москва; 1984 (1 экз.)

8. ; Театр парадокса : пьесы.; Искусство, Москва; 1991 (6 экз.)

9. ; Что такое язык кино; Искусство, Москва; 1989 (2 экз.)

Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Кино в обучении и воспитании

Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Подключение к сети Интернет	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES

2	Практические занятия	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES
3	Консультации	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p>	Не требуется
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p>	Не требуется
5	Самостоятельная работа студентов	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Онлайн ресурсы в воспитательной
деятельности

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Юрлова Светлана Валерьевна	кандидат философских наук, доцент	Доцент	истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры

Рекомендовано учебно-методическим советом института Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.00-08/29 от 14.12.2021 г.

1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- Юрлова Светлана Валерьевна, Доцент, истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры

1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
 - Базовый уровень

**Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.

1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
P1	Духовно-нравственные ценности как основа воспитания	Духовная культура и ее структура. Ценностное ядро личности (нравственные, религиозные, эстетические ценности) Базовые национальные ценности
P2.	Проблемы воспитания в условиях цифровой культуры	Цифровизация повседневности. Специфика онлайн коммуникации.
P3	Основные типы онлайн ресурсов	Информационно-справочные ресурсы, виртуальные музеи, виртуальные туры(экологические, исторические и др.), блоги, онлайн игры
P4	Виртуальный музей и его роль в воспитательном процессе.	Особенности виртуального музея и основные типы. Информативность и свобода выбора в условиях виртуальной экскурсии. Исторические, мемориальные, военно-патриотические и художественные музеи.
P5	Блогосфера и социальные сети как пространство коммуникации молодого поколения.	Особенности блогосферы. Проблема влияния личности блогера на нравственный мир личности.

Р6	Самоидентификация личности в условиях цифровой среды	Личная страница в социальных сетях и ее роль в самоидентификации личности. Проблема использования сетевой коммуникации в проблематизации духовных ценностей.
----	--	--

1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Направления воспитательной деятельности сопрягаются со всеми результатами обучения компетенций по образовательной программе, их освоение обеспечивается содержанием всех дисциплин модулей.

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Онлайн ресурсы в воспитательной деятельности

Электронные ресурсы (издания)

1. , Марцинковская, Т. Д., Орестова, В. Р., Гавриченко, О. В.; Цифровое общество в культурно-исторической парадигме : монография.; Московский педагогический государственный университет (МПГУ), Москва; 2019; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=563580> (Электронное издание)
2. Васин; Разработка и использование комплекса электронных образовательных ресурсов для изучения предмета "Технология" : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук. ; Москва; 2014 <http://dlib.rsl.ru/rsl01005000000/rsl01005554000/rsl01005554012/rsl01005554012.pdf> (Электронное издание)

Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

Зональная научная библиотека УрФУ - <http://lib.urfu.ru/>

Электронный научный архив УрФУ - <https://elar.urfu.ru/>

Портал образовательных ресурсов УрФУ - <http://study.urfu.ru/>

Международная база цитирований Web of Science - <http://apps.webofknowledge.com/>

Международная база цитирований Scopus Elsevier - <http://www.scopus.com/>

Научная электронная библиотека eLibrary - <http://elibrary.ru>

Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» - <https://cyberleninka.ru/>

<https://researchgate.net>

Ресурсы открытого доступа:

1. Lee, Joey J. and Hoadley, Christopher M. (2007) "Leveraging Identity to Make Learning Fun: Possible Selves and Experiential Learning in Massively Multiplayer Online Games (MMOGs)," *Innovate: Journal of Online Education*: Vol. 3: Iss. 6. URL: https://www.researchgate.net/publication/224969231_Leveraging_identity_to_make_learning_fun_Possible_selves_and_experiential_learning_in_Massively_Multiplayer_Online_Games_MMOGs

2. Shangjun Wang, Sojen Pradhan, and Karlene Cousins. Toward a Game-Based Dialogical Pedagogy: Insights from Massively Multiplayer Online Role-Playing Games // Proceedings of the 15th International Conference on Game Based Learning ECGBL 2021, University of Brighton, UK, 2021. URL: https://www.researchgate.net/publication/354808379_Proceedings_of_the_15_th_European_Conference_on_Game_Based_Learning_ECGBL_2021_BITInLine_A_Serious_Game_to_Enhance_Business_Information_Technology_and_Strategy_Alignment

3. Данилюк А.Я., Кондаков А.М., Тишков В.А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России М., Просвещение, 2009. URL: https://schsv760.mskobr.ru/attach_files/upload_users_files/5dc90b2cd145a.pdf

4. Комарова И.В., Рубахина С.Г. Web-квест - технология как ресурс духовно-нравственного воспитания детей. сб. Православие и духовно-нравственное становление личности современника. Материалы международной научно-практической конференции "Восьмые Пюхтицкие чтения". Изд. Ленинградский государственный университет имени А.С. Пушкина (Санкт-Петербург), 2019. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=41808940&selid=41883232>

5. Развитие личности в условиях цифровизации образования: от начальной к высшей школе: материалы Всероссийской научной конференции с международным участием– Елец: Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина, 2020. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=45699304>

6. Салтанаева Е.А., Майстер А.В. Информационные ресурсы как инструмент организации воспитательного процесса студентов. В сборнике: Инновационное развитие и потенциал современной науки. Материалы Международной (заочной) научно-практической конференции. под общей редакцией А.И. Вострцова. 2020. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=42463565>

7. Сафонова Л.А. Современные онлайн-ресурсы и их дидактическое значение. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-onlayn-resursy-i-ih-didakticheskoe-znachenie/viewer>

8. Тихомирова Е.В., Самохвалова А.Г. Потенциалы информационных ресурсов в воспитании современного поколения. Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2018. Т. 24. № 4. С. 29-34. URL: <https://elibrary.ru/contents.asp?id=36884660>

9. Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека. Сборник научных статей и материалов международной конференции Под общей редакцией Р.В. Ершовой, изд. Государственное образовательное учреждение высшего образования Московской области "Государственный социально-гуманитарный университет" (Коломна) 2018. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=35322964>

10. Юлмурзина Ф.Н. Использование электронных ресурсов в информационно-образовательной среде школы как средство повышения уровня образования и воспитания

В сборнике: Интеграция методической (научно-методической) работы и системы повышения квалификации кадров. материалы XVIII Международной научно-практической конференции. 2017. С. 123-129. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=30494298>

Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

Каталог виртуальных музеев и виртуальных туров по России <https://www.culture.ru/s/virtualnye-progulki/#rec139919241>

35 лучших виртуальных музеев мира <https://zen.yandex.ru/media/canva/35-luchshih-virtualnyh-muzeev-mira-kotorye-neobhodimo-posetit-5e1f41925d636200acbceba7>

Виртуальное путешествие по Древнему Египту
https://emosurff.com/post/8710/V_Yegipte_zapustili_besplatnye_onlayn-puteshestviya_po_grobnitsam.html

Виртуальный тур по Дрекеней Греции
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLER6xgdFM8pc78FYGW5YsA3KOIHPAGpdB>

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Онлайн ресурсы в воспитательной деятельности

Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Подключение к сети Интернет	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES
2	Практические занятия	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Персональные компьютеры по количеству обучающихся Подключение к сети Интернет	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES
3	Консультации	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя	Не требуется

4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES
5	Самостоятельная работа студентов	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Мультимодальная эстетика и
педагогическое проектирование

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Гудова Маргарита Юрьевна	доктор культурологии, доцент	Профессор	истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры
2	Рубцова Елена Валерьевна	кандидат философских наук, без ученого звания	Доцент	истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры

Рекомендовано учебно-методическим советом института Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.00-08/29 от 14.12.2021 г.

1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- Гудова Маргарита Юрьевна, Профессор, истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры
- Рубцова Елена Валерьевна, Доцент, истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры

1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
 - Базовый уровень

**Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.

1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
P1	Философия искусства в ситуации информационной технологической революции.	Понимание медиа в современной философии. «Новые» и «старые» медиа. Медиаискусство как искусство «новых» медиа: компьютерное искусство, сетевое искусство, мобильное искусство. Технологии виртуальной реальности и создание и существование искусства в «новых» медиа. Дигитальное искусство и дигитализированное искусство (цифровое искусство и оцифрованное искусство).
P2	Виртуальность среды и реальность медиаискусства.	Онтология медиаискусства: пространство и время, медиахронотоп. Бесконечность архивации и мгновенность актуализации в медиаискусстве. Магистральность и маргинальность (вне-институциональность) медиа-арта. Медиа-арт и политический активизм.
P3	Гипертекст как бесконечная сеть гнезд, дисперсность структуры.	Гиперссылки как основа организации текста. Нелинейность и произвольность навигации в гипертексте, свободный вход-выход, принципиальная незавершенность чтения. Полиморфность, мультимедийность языка текста. Вне-сетевая гипертекстуальность (У. Эко, Х. Борхес, М. Павич, Д. Галковский), гипертекстуальность цифрового искусства в Сети (блог Т. Толстой, Н. Коляды, Э. Хромченко, Р. Лейбова). Гипертекстуальность полиморфных не-сетевых мультимедийных проектов (К. Водичка).

P4	Автор, читатель и произведение в сети Интернет.	Автор как коллективный субъект, принципиальная незавершенность произведения. Автор как дискурс, коллективность творчества в сети Интернет. Читатель как составитель, комментатор, переводчик, снятие дистанции между автором и читателем в художественной коммуникации в Сети. Цитатность и композитинг (сочетание образов разной природы), создание и чтение креолизованных вербальных и визуальных образов в Сети.
P5	Art & Technology. Art & Science.	Компьютерный и человеческий интеллект. Феномен порождения в генерирующем искусстве. Большие данные, Интернет и самовоспроизводящиеся системы. Телематическое искусство: проблема типизации. Феномен киберфеминизма. Границы телесного – Био-арт и трансгенное искусство. Творчество Стеларка. Художественно-биологические открытия Д. Дэвиса. Связь открытий ДНК, редактирование генома и искусства.
P6	Саунд-арт. Видео-арт	По пути к саунд-арту: понятие музыкального авангарда. Технический рационализм: К. Штокхаузен, П. Булез, Я. Ксенакис. Представление о композиторе и слушателе как объектах продуцирования и потребления калькулируемой информации. Депсихологизация творческого процесса. Идея Ксенакиса о тотальной математизации творческого процесса. Система композитора как результат поисков новой музыкальной выразительности, новой звуковой материи. Саунд-арт как часть экспериментальной музыки. Техно-языки саунд-арта. Саунд-коллажи и саунд-перформансы Дж. Кейджа. Саунд-скейп и звуковые карты. Соединение технологического и человеческого в биомызыке. Творчество Э. ван дер Хейде, М. де Нийс, Я.-П. Зоннтага. Видео-арт как лаборатория визуальных разработок. Проблемы границ жанра. Непрерывность изображения как главное отличие от кино. Бессюжетность как основа для передачи философских, идеологических, эстетических посланий. Особый способ воспроизведения видео-арта – работа не только с изображением как таковым, но и с пространством его демонстрации. Связь с перформативным действием. Виджеинг – направление, использующее наработки различных визуальных технологий. Творчество Нам Джун Пайка – от медиа-арта к видео-арту, Б. Вайоллы, М. Барни, AES+F.
P7	Проблема институционализации искусства в Сети.	Нет-арт – практика, развивающаяся в компьютерных сетях. Понятие виртуальной реальности. Освоение сетевыми художниками выразительных возможностей сети как электронного энвайронмента. Отличие нет-арта от веб-арта. Эффект морфинга как отказ от жестко фиксированной формы. Радикальный подтекст нет-арта: существование свободы в киберпространстве. Создание коммуникативных и креативных пространств в Сети.

		Цифровое искусство: от алгоритмического искусства к Digital-art. Появление растровых графических редакторов и Pixel-art. Место цифровой фотографии в медиа-арте. Феномен виртуализации и иммерсивное искусство. Создание дополненной и виртуальной реальности.
--	--	--

1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Направления воспитательной деятельности сопрягаются со всеми результатами обучения компетенций по образовательной программе, их освоение обеспечивается содержанием всех дисциплин модулей.

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Мультимодальная эстетика и педагогическое проектирование

Электронные ресурсы (издания)

1. , Шишко, О., Алпатова, И.; Международный симпозиум "Искусство новых медиа в России". Теоретические, философские, технические аспекты функционирования новых медиа. Презентация художников, проекты, видеопозаказ; б. и., [Москва; 1996] (1 экз.)
2. Раш, М., М., Васильева, Е.; Новые медиа в искусстве : публицистика.; Ад Маргинем Пресс, Москва; 2018; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=594575> (Электронное издание)
3. Шустрова, О. И.; Пространство медиа искусства : монография.; Алетейя, Санкт-Петербург; 2013; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=138939> (Электронное издание)

Печатные издания

1. Бергер, Д., Шрага, Е.; Искусство видеть; Клаудберри, Санкт-Петербург; 2012 (2 экз.)
2. , Бычков, В. В.; Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века; РОССПЭН, Москва; 2003 (5 экз.)
3. , Сосна, Н., Федорова, К.; Медиа: между магией и технологией; Кабинетный ученый, Москва; 2014 (2 экз.)

Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

Зональная научная библиотека УрФУ - <http://lib.urfu.ru/>

Электронный научный архив УрФУ - <https://elar.urfu.ru/>

Портал образовательных ресурсов УрФУ - <http://study.urfu.ru/>

Международная база цитирований Web of Science - <http://apps.webofknowledge.com/>

Международная база цитирований Scopus Elsevier - <http://www.scopus.com/>

Научная электронная библиотека eLibrary - <http://elibrary.ru>

Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» - <https://cyberleninka.ru/>

Ресурсы открытого доступа:

Баженова, Е. А. Блог как интернет-жанр / Е. А. Баженова, И. А. Иванова // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2012. № 4. С. 125-131. <http://cyberleninka.ru/article/n/blog-kak-internet-zhanr>

Борсяков, Ю. И. Гипертекст как объект социально-философского анализа / Ю. И. Борсяков, С. В. Коровин // Известия Воронежского государственного педагогического университета. 2014. № 2 (263). С. 105-109. <https://elibrary.ru/item.asp?id=21856850>

Бычков, В. В. Эстетические аспекты мультимедийности в искусстве / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская // Вестник славянских культур. 2011. № 2. С. 24-34. <http://cyberleninka.ru/article/n/esteticheskie-aspekty-multimedijnosti-v-iskusstve-1>

Бычков, В. В. Эстетические аспекты мультимедийности в искусстве / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская // Вестник славянских культур. 2011. № 3. С. 35-46. <http://cyberleninka.ru/article/n/esteticheskie-aspekty-multimedijnosti-v-iskusstve>

Гончаренко, А. К. Гипертекст как основа мультимедийных технологий / А. К. Гончаренко // Вестник Тверского государственного университета. Сер.: Филология. 2010. № 3. С. 202-204. <https://elibrary.ru/item.asp?id=22895627>

Даренский, В. Ю. Книга и медиа-текст: парадоксальность преемственности / В. Ю. Даренский // Международный журнал исследований культуры. 2011. № 3. С. 22-28. <https://elibrary.ru/item.asp?id=16899407>

Добычина, Н. В. Онтология виртуального пространства: информация, символ, гипертекст / Н. В. Добычина // Современные проблемы науки и образования. 2013. № 2. С. 468. <http://cyberleninka.ru/article/n/ontologiya-virtualnogo-prostranstva-informatsiya-simvol-gipertekst-1>

Зубков, И. Г. Позиция интерактивного контента в медиaprостранстве. Сетевой текст / И. Г. Зубков // Современные исследования социальных проблем. 2013. № 10 (30). С. 22. <http://cyberleninka.ru/article/n/pozitsiya-interaktivnogo-kontenta-v-mediaprostranstve-setevoy-tekst>

Красноярова, О. В. Гипертекст как коммуникативное пространство / О. В. Краснояррова // Обсерватория культуры. 2011. № 4. С. 108-115. <https://elibrary.ru/item.asp?id=17659579>

Краснояррова, О. В. Феномен гипертекста и гиперссылки / О. В. Краснояррова // Вопросы теории и практики журналистики. 2012. № 1. С. 46-54.

<https://elibrary.ru/item.asp?id=19419235>

Лицарева, К. С. Типологические черты сетературы. Проблема автора и читателя / К. С. Лицарева // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. 2012. Т. 2, № 2. С. 125-127. <http://cyberleninka.ru/article/n/tipologicheskie-cherty-seteratury-problema-avtora-i-chitatelja>

Мясникова, Л.А. Визуальная репрезентация повседневности в современном медиаобществе / Л.А. Мясникова, А.В. Дроздова, Ю.В. Архипова // Теория и практика общественного развития. 2014. № 19. С.168-172. <http://cyberleninka.ru/article/n/vizualnaya-reprezentatsiya-povsednevnosti-v-sovremennom-mediaobschestve>

Нестерова, Н. Г. Интернет-радио как новый тип медиа и основа новых дискурсивных практик / Н. Г. Нестерова // Вестник Томского государственного университета. 2013. № 376. С. 20-24. <http://cyberleninka.ru/article/n/internet-radio-kak-novyuy-tip-media-i-osnova-novyh-diskursivnyh-praktik>

Николаева, Е. В. Цифровое фрактальное искусство: манифестации философских и художественных смыслов / Е. В. Николаева // Мир науки, культуры, образования. 2014. № 2 (45). С. 325-328. <http://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoe-fraktalnoe-iskusstvo-manifestatsii-filosofskih-i-hudozhestvennyh-smyslov-325>

Олесина, Е. П. Сетература - новая форма или новый смысл? / Е. П. Олесина // Мир психологии. 2014. №4. С. 183-193. <https://elibrary.ru/item.asp?id=22923656>

Саяпин, В. О. Смысловые реалии гипертекста в виртуальной коммуникации / В. О. Саяпин // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. 2012. № 3 (11). С. 105-113. <http://cyberleninka.ru/article/n/smyslovye-realii-giperteksta-v-virtualnoy-kommunikatsii>

Тарасова, Д. Искусство новых медиа [Электронный ресурс]: Медиа-арт блог спот. – Режим доступа: <http://mediaartnew.blogspot.ru/2014/05/blog-post.html>

Федорова, Н. А. Литература после седьмого дня. Автор и читатель в литературе гипертекста / Н. А. Федорова // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2008. № 51. С. 108-112. <http://cyberleninka.ru/article/n/literatura-posle-sedmogo-dnya-avtor-i-chitatel-v-literature-giperteksta>

Югай, И.И. Основные этапы освоения медиатехнологий искусством // Вопросы культурологии. 2013. № 4. С. 18-22. <https://elibrary.ru/item.asp?id=20802398>

Югай, И.И. Понятие медиа в искусстве // Вопросы культурологии. 2013. № 7. С. 93-97. <https://elibrary.ru/item.asp?id=20846780>

Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Мультимодальная эстетика и педагогическое проектирование

Сведения об оснащении дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Подключение к сети Интернет	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES

2	Практические занятия	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Подключение к сети Интернет	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES
3	Консультации	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя	Не требуется
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя	Не требуется
5	Самостоятельная работа студентов	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Подключение к сети Интернет	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES