

Міністерство освіти і науки України
Національний аерокосмічний університет ім. М. Є. Жуковського
«Харківський авіаційний інститут»

Кафедра документознавства та української мови (№ 801)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Керівник проектної групи



О. О. Карпенко

(підпис)

(ініціали та прізвище)

«31» 08 2020 р.

**РОБОЧА ПРОГРАМА ВИБІРКОВОЇ
НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

Кіберкультура

(назва навчальної дисципліни)

Галузь знань: 02 Культура і мистецтво
(шифр і найменування галузі знань)

Спеціальність: 029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа
(код і найменування спеціальності)

Освітня програма: Інформаційна, бібліотечна та архівна справа
(найменування освітньої програми)

Форма навчання: денна

Рівень вищої освіти: перший (бакалаврський)

Харків –2020 рік

Робоча програма

Кіберкультура

(назва дисципліни)

для студентів зі спеціальності 029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа

за освітньою програмою Інформаційна, бібліотечна та архівна справа

«19» червня 2020 р. – 10 с.

Розробник: Карпенко О. О., доц. каф. 801, к. пед. н., доцент

(прізвище та ініціали, посада, науковий ступінь і вчене звання)



(підпис)

Робочу програму розглянуто на засіданні кафедри документознавства та української мови (№ 801)

(назва кафедри)

Протокол № 13 від « 19 » 06 2020 р.

Завідувач кафедри к. філос. н., доцент

(науковий ступінь та вчене звання)



(підпис)

А. Є. Прилуцька

(ініціали та прізвище)

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показника	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, рівень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни (денна форма навчання)
Кількість кредитів – 4	Галузь знань <u>02 Культура і мистецтво</u> (шифр і найменування) Спеціальність <u>029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа</u> (код і найменування) Освітня програма <u>Інформаційна, бібліотечна та архівна справа</u> (найменування) Рівень вищої освіти: перший (бакалаврський)	<i>Вибіркова</i>
Кількість модулів – 2		Навчальний рік
Кількість змістовних модулів – 2		2020/2021
Індивідуальне завдання __ <u>контрольна робота</u> <u>(РК)</u> _____ (назва)		Семестр
Загальна кількість годин для денної форми навчання – <i>48 годин аудиторних занять /120 годин</i>		2-й
Кількість тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 3 години самостійної роботи студента – 4,5 годин		Лекції*
		<u>24</u> год
		Практичні
		<u>24</u> год
		Самостійна робота
	<u>72</u> години	
	Вид контролю	модульний контроль, іспит

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної роботи становить: *48 годин аудиторних занять /72 години самостійної роботи.*

*Аудиторне навантаження може бути зменшене або збільшене на одну годину залежно від розкладу занять.

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета вивчення навчальної дисципліни «Кіберкультура» полягає у комплексному розгляді соціокультурних феноменів сучасного інформаційного простору, предметами яких виступають суспільні новоутворення в мережі Інтернет та створені ними соціокультурні феномени; різноманіття явищ кіберкультури, а також, культурологічні та соціально-філософські концепції поглядів на віртуальну реальність.

Завдання: формування чіткого уявлення про інтернет-комунікації в сучасній культурі та їх теоретичне осмислення, а саме: проаналізувати поняття «віртуальна реальність», напрямки його осмислення та особливості сприйняття віртуальної реальності людиною; проаналізувати імєрсію як втечу від R-світу; представити соціокультурні аспекти інтернет-комунікації; розглянути різновиди та особливості письмових та візуальних повідомлень в кіберпросторі, виокремити їх жанри та техніки їх створення; представити основні теоретичні дослідження кіберкультури крізь призму праць Мануеля Кастельса, Донни Гаравей та інших дослідників; проаналізувати концепцію

«постлюдини» крізь наратив кіберкультури, окреслити особливості створення ідентичності в кіберпросторі; розглянути комп'ютерні ігри як нові медіа, здійснити спробу осмислити їх як текст і проаналізувати їх мову.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягти таких **компетентностей**:

ЗК4. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово для здійснення ефективної професійної комунікації;

ЗК7. Здатність до пошуку, опрацювання та аналізу інформації з різних джерел для задоволення інформаційних потреб споживачів;

ЗК11 Здатність реалізувати свої права та обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свободи людини і громадянина в Україні;

ФК3. Здатність використовувати сучасні прикладні комп'ютерні технології, програмне забезпечення, мережеві та мобільні технології для вирішення професійних завдань;

ФК14. Здатність до подальшого навчання з високим рівнем автономності, постійного підвищення рівня інформаційної культури;

ФК16. Здатність самостійної практичної роботи в інформаційно-сервісній галузі.

Програмні результати навчання відповідно до освітньої програми:

РН6. Знати, розуміти та застосовувати в практичній діяльності законодавчі та галузеві нормативні документи щодо здійснення інформаційної діяльності;

РН10. Кваліфіковано використовувати типові комп'ютерне та офісне обладнання;

РН12. Застосовувати сучасні методики і технології автоматизованого опрацювання інформації, формування та використання електронних інформаційних ресурсів та сервісів;

РН21. Володіти сучасними технологіями організації фахової діяльності в галузі міжнародних комунікацій.

Міждисциплінарні зв'язки: організація діяльності інформаційних установ, основи естетики та художньої культури, культурологія, основи медійної культури й ін.

3. Програма навчальної дисципліни

Модуль 1

Змістовий модуль 1. Віртуальна реальність

Тема 1. *Віртуальна реальність як соціокультурний феномен.*

Віртуальна реальність та її смисли. «Електронна» та «неелектронна» версії віртуальної реальності, їх взаємозв'язок. Віртуалізація суспільства. Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності в концепціях А. Бюля, А. Крокера, М. Вайнштейна, М. Кастельса.

Доповнена й віртуальна реальності: спільне й відмінне. Google Glass, HoloLens, Impression Pi та інші пристрої доповненої реальності, їх соціокультурна роль. Змішана реальність.

Тема 2. *Віртуальна реальність як наратив.*

Поняття наративу: реальний та віртуальний. Віртуальна реальність як слово. Гіпертекст. Імерсія як відмова від реального світу. Світ як текст. Імерсія й інтерактивність. Текст як гра. Гра як текст.

Тема 3. *Різновиди й особливості письмових повідомлень у кіберпросторі.*

Жанри інтернет-текстів і техніки їх створення. Різновиди письмових повідомлень у кіберпросторі. Технології надбудов й інструментарій створення інтернет-текстів. Консервативність і традиційність сфери новин.

Тема 4. Створення візуальних повідомлень й їх функціонування у кіберпросторі.

Поняття «візуальна риторика». Відеоблогінг як окремий напрям СМС та поширений різновид соціальних медіа.

Тема 5. Теоретичні дослідження кіберкультури: Мануель Кастельс, Донна Харавей, Девід Белл

Теоретичні дослідження кіберкультури: Мануель Кастельс. Концепти суспільства мережі: інформаціоналізм. Поняття та головні ознаки «культури мережевого суспільства». Поняття «мережевої індивідуальності». Мережеві урбаністичні формації – міста Інтернету. Різновиди мережевої культури: культура мультимедіа, культура реальної віртуальності, інтернет-культура.

Теоретичні дослідження кіберкультури: Донна Харавей.

Концепт «кіборга». «Кіборг» як явище. Кіборг-моделювання. Проблема ідентичності й ідентифікації. Кіберлогія.

Теоретичні дослідження кіберкультури: Девід Белл.

Концепція кіберкультури. Кібер-явища навколо нас. Кіберпростір як культурне явище. Трансформація людини під впливом кіберпростору. Особиста історія Белла як приклад взаємодії людини та кіберпростору.

Модульний контроль. Модульна контрольна робота № 1.

Змістовий модуль 2. Особливості й сутнісні характеристики кіберкультури

Тема 1. Кіберкультура: смислове конструювання постлюдини.

Ідентичності й тіла у кіберкультурі. Концепція «постлюдини». Наратив кіберкультури. Створення ідентичності у кіберпросторі.

Тема 2. Кіберпростір комп'ютерних ігор.

Комп'ютерні ігри як нові медіа. Поняття комп'ютерної гри. Гра: технологія та культура. Поняття правил комп'ютерної гри. Гра як вигаданий світ.

Тема 3. Конструювання ідентичності в комп'ютерній грі. Осмислення концепцій постлюдини й кіберкультури. Антропологія відеогри: соціокультурний аспект формування ідентичності. Постгуманізм. Трансгуманізм.

Тема 4. Рівноправ'я кіберпростору.

Гендер, раса й соціальний статус у кіберкультурі. Інтернет як простір «Великого рівноправ'я» вигадка чи реальність. Інтернет як фактор формування нового соціального надкласу. Бідність в інформаційну епоху й інформаційна бідність. Права й обов'язки у кіберпросторі.

Тема 5. Кіберпанк. Аніме та манга як невід'ємні частини сучасного образу кіберкультури

Характерні ознаки кіберпанку. Класики кіберпанку. Кіберпанк у музиці, кіно та комп'ютерних іграх. Аніме і манга як найпоширеніші приклади кіберпанківських творів сучасності.

Модульний контроль. Модульна контрольна робота № 2.

Модуль 2

Контрольна робота (РК), передбачена в навчальному плані, виконується під час самостійної роботи студентів.

Контрольний захід: іспит.

4. Структура навчальної дисципліни

Назва змістовного модуля і тем	Кількість годин				
	Усього	У тому числі			
		л	п	лаб.	с. р.
1	2	3	4	5	6
Модуль 1					
Змістовний модуль 1. Віртуальна реальність					
Тема 1. Віртуальна реальність як соціокультурний феномен	8	2			6
Тема 2. Віртуальна реальність як наратив	10	2	2		6
Тема 3. Різновиди й особливості письмових повідомлень у кіберпросторі	8	2			6
Тема 4. Створення візуальних повідомлень й їх функціонування у кіберпросторі	10	2	2		6
Тема 5. Теоретичні дослідження кіберкультури: Мануель Кастельс, Донна Харавей, Девід Белл	16	4			12
Модульний контроль	2		2		
Разом за змістовним модулем 1	54	12	6		36
Змістовний модуль 2. Особливості й сутнісні характеристики кіберкультури					
Тема 1. Кіберкультура: смислове конструювання постлюдини	12	4	2		6
Тема 2. Кіберпростір комп'ютерних ігор	12	2	4		6
Тема 3. Конструювання ідентичності в комп'ютерній грі	12	2	4		6
Тема 4. Рівноправ'я кіберпростору	12	2	2		8
Тема 5. Кіберпанк. Аніме й манга як невід'ємні частини сучасного образу кіберкультури	15	2	4		9
Модульний контроль	2		2		
Разом за змістовним модулем 2	65	12	18		35
Усього годин	119	24	24		71
Модуль 2					
Індивідуальне завдання (контрольна робота (РК), що виконується під час самостійної роботи)	1	-	-	-	1
Контрольний захід (іспит)	-	-	-	-	-
Усього годин	120	24	24		72

5. Теми практичних занять

№ п/п	Назва теми	Кількість годин
1	Віртуальна реальність як наратив.	2
2	Створення візуальних повідомлень та їх функціонування у кіберпросторі.	2
3	Модульна контрольна робота №1	2
4.	Кіберкультура: смислове конструювання постлюдини	2
5	Кіберпростір комп'ютерних ігор	4
6	Конструювання ідентичності в комп'ютерній грі	4
7	Рівноправ'я кіберпростору	2
8	Кіберпанк. Аніме та манга як невід'ємні частини сучасного образу кіберкультури	4
9	Модульна контрольна робота №2	2
	Разом	24

6. Самостійна робота

№ п/п	Назва теми	Кількість годин
1	Віртуальна реальність як соціокультурний феномен	6
2	Віртуальна реальність як наратив	6
3	Різновиди та особливості письмових повідомлень у кіберпросторі	6
4	Створення візуальних повідомлень та їх функціонування у кіберпросторі	6
5	Теоретичні дослідження кіберкультури: Мануель Кастельс, Донна Харавей, Девід Белл	12
6	Кіберкультура: смислове конструювання постлюдини	6
7	Кіберпростір комп'ютерних ігор	6
8	Конструювання ідентичності в комп'ютерній грі	6
9	Рівноправ'я кіберпростору	8
10	Кіберпанк. Аніме та манга як невід'ємні частини сучасного образу кіберкультури	9
11	Індивідуальне завдання (контрольна робота (РК), що виконується під час самостійної роботи)	1
	Разом	72

7. Індивідуальні завдання

Контрольна робота (РК) за індивідуальним завданням, що виконується під час самостійної роботи студента, з теми «Теоретичні дослідження кіберкультури: Мануель Кастельс, Донна Харавей, Девід Белл».

8. Методи навчання

Аналіз наукової літератури з проблем кіберкультури. Пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, проблемного викладу, евристичний, практичний методи, методи контролю (самоконтролю, взаємоконтролю).

9. Методи контролю

Поточний контроль (опитування, перевірка виконаних завдань, тест), проміжний контроль (модульні контрольні роботи), контрольна робота (РК), підсумковий контроль (іспит).

10. Критерії оцінювання та розподіл балів, які отримують студенти

10.1. Розподіл балів, які отримують студенти (кількісні критерії оцінювання)

Складові навчальної роботи	Бали за одне заняття (завдання)	Кількість занять (завдань)	Сумарна кількість балів
Змістовний модуль 1			
Робота на лекціях	0...1	6	0...6
Виконання і захист практичних робіт	0...4	2	0...8
Модульний контроль	0...16	1	0...16
Змістовний модуль 2			
Робота на лекціях	0...1	6	0...6
Виконання і захист практичних робіт	0...4	8	0...32
Модульний контроль	0...16	1	0...16
РК	0...16	1	0...16
Усього за семестр			0...100

Семестровий контроль (іспит) проводиться у разі відмови студента від балів поточного тестування й за наявності допуску до іспиту. Під час складання семестрового іспиту студент має можливість отримати максимум 100 балів.

Білет для іспиту складається з 2 питань (1 теоретичного і 1 практичного). Максимальна кількість балів за кожне питання – 50 балів (сума – 100 балів).

10.2. Якісні критерії оцінювання

Необхідний обсяг знань для одержання позитивної оцінки.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

знати: характерні риси сучасної світової культури, концепції віртуальної реальності, основні жанри гри й сутнісні характеристики сучасного геймплею; засади й принципи функціонування інтернет-комунікацій, концепції віртуальної реальності, основні ознаки й сутнісні характеристики кіберкультури.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

уміти: визначати й оцінювати значення культурних подій; використовувати культурологічні знання у своїй професійній діяльності при осмисленні сучасних проблем соціокультурного розвитку; на основі базових положень соціально-філософських та культурологічних концепцій аналізувати різноманітні прояви кіберкультури.

10.3 Критерії оцінювання роботи студента протягом семестру

Задовільно (60-74). Здати практичні завдання та індивідуальне завдання (РК). Слабка інформованість, фрагментарні або застарілі теоретичні знання в галузі кіберкультури. Відсутність

умінь критично аналізувати кіберпростір. «Безграмотність», тобто незнання мови повідомлень у кіберпросторі. Незнання особливостей і сутнісних характеристик кіберкультури.

Добре (75-89). В обумовлений термін здати практичні завдання та індивідуальне завдання (РК). Часткова інформованість з теоретичних знань в галузі кіберкультури. Уміння критично аналізувати кіберпростір. Достатні знання щодо особливостей і сутнісних характеристик кіберкультури.

Відмінно (90-100). В обумовлений термін здати всі практичні завдання й індивідуальне завдання (РК). Систематична інформованість, значні теоретичні знання в галузі кіберкультури. Уміння критично аналізувати кіберпростір. Високий рівень знань щодо особливостей і сутнісних характеристик кіберкультури.

Шкала оцінювання: бальна і традиційна

Сума балів	Оцінка за традиційною шкалою	
	Іспит, диференційований залік	Залік
90 – 100	Відмінно	Зараховано
75 – 89	Добре	
60 – 74	Задовільно	
0 – 59	Незадовільно	Не зараховано

11. Методичне забезпечення

1. 1. Навчально-методичне забезпечення дисципліни "Основи медійної культури" для бакалаврів / Нац. аерокосм. ун-т ім. М. Є. Жуковського "Харків. авіац. ін-т" ; розроб.

3. І. Гирич. - Харків. - 59 с. - http://library.khai.edu/library/fulltexts/doc/___1004Osnovi.pdf

12. Рекомендована література

Базова

1. Варіативність соціалізації особистості в умовах сучасного інформаційного суспільства : монографія / авт. колектив : Н. М. Токарева, А. В. Шамне, О. О. Халік та ін.; ред. Н. М.Токаревої. Київ : ТОВ НВП «Інтерсервіс», 2017. 220 с.

2. Махній М.М. Мережеве суспільство: кіберпсихологічний путівник. Київ : Academia.edu, 2018. 176 с.

3. Немеш О. М. Віртуальна діяльність особистості: структура та динаміка психологічного аналізу: монографія К. : Слово, 2017. 391 с.

Допоміжна

1. Стратонова, Н. О. Методичні вказівки та плани семінарських занять з навчальної дисципліни «Кіберкультура» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня усіх спеціальностей НУВГП денної форми навчання. [Методичне забезпечення] / Стратонова Н.О. – Рівне: НУВГП, 2018. – 18 с.

2. Рибка, С. В. Кіберпростір, управління інфраструктурою, кібербезпека. Стратегічна панорама. 2015. № 1. С. 126-134.

3. Ярченко, Ю. В. Інтернет-залежність молоді як соціальна проблема / Ю. В. Ярченко, А. Дрюк // Вісник Приазовського державного технічного університету = Reporter of the Priazovskyi State Technical University : зб. наук. праць / ДВНЗ «ПДТУ». Маріуполь, 2019. Вип. 3. С. 75–81.

4. Andrew Dr Power. Cyberpsychology and Society: Current Perspectives. 2018. 244 p.

5. Asieieva, Y. Computer addiction, internet addiction and cyber addiction (historical overview of the definitions). Psychological journal, 6(6), 2020. p. 57-65. URL: <https://doi.org/10.31108/1.2020.6.6.6>

6. Connolly R., Palmer M., Barton H., Kirwan G. An Introduction to Cyberpsychology. Routledge, 2016. 326 p.
7. Cyberpsychology and the Brain: The Interaction of Neuroscience and Affective Computing. Cambridge University Press, 2017. 460 p.
8. Delaney T., Madigan T. Friendship and Happiness: And the Connection Between the Two. Jefferson, North Carolina, USA: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2017. 296 p.

13. Інформаційні ресурси

1. Закон України «Про інформацію» [Редакція від 01.01.2017 р.]; [Електронний ресурс] // Сайт Верховної Ради України. – Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/main/2657-12>
2. Закон України «Про Концепцію Національної програми інформатизації» [Редакція від 11.08.2013]; [Електронний ресурс] // Сайт Верховної Ради України. – Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/main/75/98-%D0%B2%D1%80>
3. Окінавська хартія глобального інформаційного суспільства від 22 липня 2000 року [Електронний ресурс] // Сайт Верховної Ради України. – Режим доступу: http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/998_163