

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Высшая школа журналистики и медиакоммуникаций



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по образовательной деятельности КФУ
Проф. Д.А. Таюрский

» _____ 20__ г.

подписано электронно-цифровой подписью

Программа дисциплины
Философия Интернета Б1.В.ОД.2

Направление подготовки: 42.03.02 - Журналистика

Профиль подготовки: Периодическая печать

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

Автор(ы):

Шакиров А.И.

Рецензент(ы):

Шайхитдинова С.К.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Гарифуллин В. З.

Протокол заседания кафедры No ____ от " ____ " _____ 201__ г

Учебно-методическая комиссия Института социально-философских наук и массовых коммуникаций (Высшая школа журналистики и медиакоммуникаций):

Протокол заседания УМК No ____ от " ____ " _____ 201__ г

Регистрационный No 941837219

Содержание

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

Программу дисциплины разработал(а)(и) доцент, к.н. (доцент) Шакиров А.И. кафедра национальных и глобальных медиа Высшая школа журналистики и медиакоммуникаций , Alfred.Shakirov@rambler.ru

1. Цели освоения дисциплины

познакомить студентов с социально-философскими и культурными феноменами киберпространства. Фундаментальные знания о структуре информационной среды Интернет и эффектах, возникающих в ней, а также приобретенные в ходе изучения спецкурса навыки успешной коммуникации, поиска информации и оптимизации медийной продукции помогут будущим журналистам не только эффективно работать в киберпространстве, но и привьют видение основных тенденций развития этого сектора медиасферы.

2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел "Б1.В.ОД.2 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 42.03.02 Журналистика и относится к обязательным дисциплинам. Осваивается на 4 курсе, 8 семестр.

Элективный спецкурс "Философия интернета" предлагается студентам в 10-м семестре, когда они усвоили основные профессиональные и социально-гуманитарные дисциплины, приобрели некоторый опыт практической журналистской деятельности. В ходе изучения дисциплины студенты смогут на практике освоить новейшие коммуникационные технологии и понять социокультурные эффекты, которые они вызывают в обществе.

Дисциплина тесно связана с такими предметами, как "Интернет-журналистика", "Психология журналистики", а также такими областями знания как теория коммуникации, социальная философия и психология, эргономика.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ОК-2 (общекультурные компетенции)	способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции
ОК-5 (общекультурные компетенции)	способностью использовать основы правовых знаний в различных сферах жизнедеятельности
ОК-7 (общекультурные компетенции)	способностью работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия
ОК-8 (общекультурные компетенции)	способностью к самоорганизации и самообразованию

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:
 - специфику и функции интернет-журналистики;
 - особенности функционирования сетевого издания;
 - основные принципы и технику создания материалов для сетевых изданий

2. должен уметь:

- понимать природу современного информационного общества;
- иметь представление о специфике организации и работы конвергентной редакции;
- самостоятельно подготовить и опубликовать авторский материал в Интернет-СМИ.

3. должен владеть:

- владеть технологиями работы веб-журналиста;

4. должен демонстрировать способность и готовность:

применять полученные знания по вопросам философии интернета на практике

4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных(ые) единиц(ы) 108 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины: экзамен в 8 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);

55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);

54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю

Тематический план дисциплины/модуля

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практи- ческие занятия	Лабора- торные работы	
1.	Тема 1. Цифровая идентичность	8		2	2	0	Реферат
2.	Тема 2. Социальное измерение Интернета: общение и групповая динамика.	8		2	2	0	Презентация
3.	Тема 3. Виртуальная и дополненная реальности.	8		2	2	0	Дискуссия
4.	Тема 4. Киберкультура и ее феномены.	8		2	2	0	Устный опрос
5.	Тема 5. Футурологические прогнозы: от утопических "омнинет" и Web 4.0 до вселенной "Матрицы".	8		4	4	0	Коллоквиум
.	Тема . Итоговая форма контроля	8		0	0	0	Экзамен

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практи- ческие занятия	Лабора- торные работы	
Итого				12	12	0	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Цифровая идентичность

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Теории, концепции, проблематика цифровой идентичности, образы идентичности в теоретическом дискурсе, изменению этих образов в связи с изменением парадигмы культуры, выяснению места и структуры ?цифровой идентичности? в контексте виртуальной сетевой коммуникации.

практическое занятие (2 часа(ов)):

Патологическое воздействие интернет-технологий. Сегодня процессы идентификации остаются в фокусе внимания исследователей, как философов, так и культурологов, психологов, урбанистов и многих других, потому что в современной культурной парадигме идентификация оказывается возможной лишь в контексте коммуникации. Краткое summary идентификационных стратегий и тактик современности вводит нас в контекст цифровой культуры ? новые медиа требуют новых идентификаций, изменяются основания идентичности, и с необходимостью модифицируются практики и формы, в которых идентичность себя репрезентует как в пространстве Сети, так и в реальной жизни.

Тема 2. Социальное измерение Интернета: общение и групповая динамика.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Характер распространения и потребления информации в интернете. Анализ социальных сетей возник как ключевая техника современной социологии. Он получил значительное распространение в антропологии, биологии, коммуникативных исследованиях, экономике, географии, истории, информатике, организационных исследованиях (англ.), политологии, социальной психологии, исследовании развития (англ.) и социолингвистике, и сейчас легко доступен как потребительский инструмент[3][4]. Анализ социальных сетей берёт свои теоретические истоки в работах ранних социологов, таких как Георг Зиммель и Эмиль Дюркгейм. Эти учёные писали о важности изучения шаблонов отношений, связывающих участников социального взаимодействия. Социологи используют понятие ?социальная сеть? с начала XX века для обозначения сложных наборов отношений между членами социальных систем на всех уровнях, от межличностных до международных. В 1954 году Дж. А. Барнз начал систематически использовать этот термин для обозначения моделей связи, охватывающих как понятия, традиционно использовавшиеся населением, так и понятия, которые использовались социологами: связанные группы (например, племена, семьи) и социальные категории (например, пол, этническая принадлежность). Такие учёные как Рональд Берт (англ.), Кэйтлин Карлей (англ.), Марк Грановеттер, Дэвид Кракхардт (англ.), Эдвард Лауманн (англ.), Анатолий Рапопорт, Барри Веллман (англ.), Дуглас Р. Уайт (англ.) и Харрисон Уайт (англ.) расширили использование систематического анализа социальных сетей[5]. Даже при изучении литературы сетевой анализ применялся Анхайером, Герхардсом и Ромо[6], Воутер Де Нуй[7], Бёрджер Сенекал[8]. Анализ социальных сетей нашёл действительное применение как в различных академических дисциплинах, так и на практике, в таких областях, как отмывание денег и терроризм.

практическое занятие (2 часа(ов)):

1. Краудсорсинг? в работе журналиста: как эффективно использовать интеллектуальный потенциал интернет-сообществ? 2. Компьютерные игры и культурные феномены (фан-арт, машинимы, косплей и т.д.) 3. Социальные роботы?: псевдодружба и забота, или новые члены общества? 4. Трансформация читательских привычек в XXI веке. 5. Интернет vs. газеты? привычка против технологии? 6. Неолуддизм как социальный феномен 7. Как стать звездой YouTube? (социально-психологические аспекты социальных видеосервисов) 8. Телесность в эпоху Интернет и цифровых технологий 9. Мобильный интернет: особенности медиапотребления и пользовательские привычки (исследование) 10. Интернет-зависимость: диагностика, терапия, причины феномена 11. Джон Сулер? основатель киберпсихологии 12. Тирания момента?, или восприятие времени в цифровую эпоху?

Тема 3. Виртуальная и дополненная реальности.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Миры компьютерных игр. Виртуальная реальность представляет собой вполне себе мир, но только создается он при помощи технических средств, человек воспринимает его посредством органов чувств. Технология VR может имитировать не только само воздействие, но и реакцию на такое воздействие. Дополненная реальность? дополняющие реальное окружение технологии путем добавления различной сенсорной информации. Невзирая на наименование, такие технологии могут не только дополнять в мир данные виртуального характера, но и устранять некоторые объекты из окружения. Потенциал дополненной или виртуальной реальности может быть ограничен только возможностями используемых программ, приложений или устройств. Разница между двумя VR и AR заключается в следующем: VR изолирует пользователя от внешнего мира и погружает в цифровую, виртуальную вселенную. Если вы надели очки виртуальной реальности, и на месте вашей комнаты появилось поле боевых действий в самый разгар схватки, то это VR. Технология AR может в окружение добавлять цифровые элементы. Если в тот момент, когда вы идете по тротуару, перед вами внезапно возникает покемон, то это AR.

практическое занятие (2 часа(ов)):

Новые форматы и технологии общения в Интернет (Skype, ICQ, агрегаторы и т.д.) Смерть приватности как диагноз современного общества Игра в поддельную личность: фейки? мертвые души? интернет-общества Школа виртуального имиджа (самомаркетинг в интернет-пространстве)

Тема 4. Киберкультура и ее феномены.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Определение и особенности интернет-журналистики. История развития интернет-журналистики в России. Веб-технологии журналистики. Свойства веб-публикаций: интерактивность, персональный подход, инфоцентричность, мгновенность, измеримость, гибкость, взаимосвязанность, экономичность. Киберкультура? неотъемлемая часть массовой культуры рубежа XX? XXI веков, реализация и распространение явлений и феноменов которой осуществляется в сети Интернет. Вместе с тем она влияет на реальную систему эстетических и этических ценностей современного человека (пользователя глобальной сети), поскольку личность оказывается вовлеченной в процессы интенсивного совмещения жизненных пространств? реального и виртуального.

практическое занятие (2 часа(ов)):

МакЛюэн в век Интернета: оправдались ли? прозрения? ученого? Добавляемся в друзья! (особенности межличностных отношений в социальных сетях) Психология СПАМа Троллинг, или трикстеры киберпространства Психология общения на интернет-форумах (флуд, флейминг, троллинг и проч.) Конфликтология киберпространства: советы по разрешению проблем

Тема 5. Футурологические прогнозы: от утопических "омнинет" и Web 4.0 до вселенной "Матрицы".

лекционное занятие (4 часа(ов)):

Футурология. Митиу Каку как ученый, популяризатор науки и футуролог. Постчеловечество и ?глобальная нервная система?. ?Культурная шизофрения?, или расщепление ?Я? в Сети как тенденция Самопрезентация в социальных сетях: пол, гендер, конструирование внешности Социальная стратификация в киберпространстве (социальный капитал и Интернет) Спасибо, Кэп! (юмор в киберпространстве и его социально-культурные особенности). Демотиваторы: новый вид изобразительного искусства? Коллаборативные проекты и ?коллективный интеллект? Компьютер-разрушитель как культурный архетип: от HAL-9000 до Skynet ЖЖ и сетевые дневники ? графомания, эксгибиционизм или новые грани творчества? Гипертекст и особенности мышления ?гражданина цифровой эпохи?

практическое занятие (4 часа(ов)):

Социум 2.0: Сеть как базовая модель общественно-культурных процессов Группы в социальных сетях: социальная динамика и тенденции развития ?150 000 000? (феномен блогосферы) Дополненная реальность и механизмы ее работы ?Вирусное заражение?: характер распространения слухов в киберпространстве Битва за внимание ? основа новой экономики Сети Насколько вы привязаны к своему мобильнику? (исследование) Манипулятивный потенциал социальных сетей ?Социальный инжинеринг? (психотехники, используемые в киберпространстве) Новые форматы и технологии общения в Интернет (Skype, ICQ, агрегаторы и т.д.) Смерть приватности как диагноз современного общества Игра в поддельную личность: фейки ? ?мертвые души? интернет-общества Школа виртуального имиджа (самомаркетинг в интернет-пространстве)

4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)

N	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
1.	Тема 1. Цифровая идентичность	8		подготовка к реферату	12	реферат
2.	Тема 2. Социальное измерение Интернета: общение и групповая динамика.	8		подготовка к презентации	12	презентация
3.	Тема 3. Виртуальная и дополненная реальности.	8		подготовка к дискуссии	12	дискуссия
4.	Тема 4. Киберкультура и ее феномены.	8		подготовка к устному опросу	12	устный опрос
5.	Тема 5. Футурологические прогнозы: от утопических "омнинет" и Web 4.0 до вселенной "Матрицы".	8		подготовка к коллоквиуму	9	коллоквиум
	Итого				57	

5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

Освоение дисциплины "Философия интернета" предполагает использование как традиционных (лекции, практические занятия с использованием методических материалов), так и инновационных образовательных технологий с использованием в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий: выполнение ряда практических заданий с использованием профессиональных программных средств создания и ведения электронных баз данных; мультимедийных программ, включающих подготовку и выступления студентов на семинарских занятиях с фото-, аудио- и видеоматериалами по предложенной тематике. В организации учебного процесса используется учебная среда Moodle (vksait.ksu.ru).

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Тема 1. Цифровая идентичность

реферат , примерные темы:

1. Понятие киберпространства и его особенности. Интернет-среда как медиасфера и виртуальная реальность. 2. Краткая история развития интернет-технологий: от Web 1.0 к "нейроинтерфейсам" и концепции "загрузки". 3. Интернет как порождение культуры постмодерна (идеи Ф. Гваттари и Ж. Делеза, Ж. Бодрийяра, Д. Рашкоффа, М. МакЛюэна). 4. Киберпространство с точки зрения психиатрии и социальной психологии. 5. Взаимодействие "человек-компьютер" и "computer-mediated communication" как философская проблема. Культурные архетипы, связанные с интернет-технологиями (U2K, "Матрица", восстание искусственного интеллекта и т.д.) 6. Время в киберпространстве. 7. "Глобальная деревня" М. МакЛюэна и жизнь в "электронных коттеджах" Э. Тоффлера, "номадическая культура" смартфонов, iPod и коммуникаторов: изменение восприятия пространства в цифровую эпоху. 8. Смерть приватности как диагноз современного общества. 9. SMS-стиль общения: основные черты. 10. "Экосистемы приложений" (на примерах Apple, Android). 11. Психологические мотивы интернет-пользователей. 12. Интернет-пользователи: психологические типы. 13. Виртуальное "Я" и его особенности (расщепленность, множественность). 14. Анонимус, или коллективная личность как сетевой феномен.

Тема 2. Социальное измерение Интернета: общение и групповая динамика.

презентация , примерные вопросы:

Twitter-революция: микроблоги как социальный феномен Web 1.0? Web 3.0 ? от диктата модераторов, через ?социальную революцию? к ?менеджерам знаний? (обзор эволюции Сети и анализ основных теорий развития) Демографическая картина Байнета (исследование) ?Культурная шизофрения?, или расщепление ?Я? в Сети как тенденция Самопрезентация в социальных сетях: пол, гендер, конструирование внешности Социальная стратификация в киберпространстве (социальный капитал и Интернет) 43. Спасибо, Кэп! (юмор в киберпространстве и его социально-культурные особенности). 44. Демотиваторы: новый вид изобразительного искусства? Коллаборативные проекты и ?коллективный интеллект?

Тема 3. Виртуальная и дополненная реальности.

дискуссия , примерные вопросы:

Панельная дискуссия "Интернет: за и против" Миры компьютерных игр. Виртуальная реальность представляет собой вполне себе мир, но только создается он при помощи технических средств, человек воспринимает его посредством органов чувств. Технология VR может имитировать не только само воздействие, но и реакцию на такое воздействие. Дополненная реальность ? дополняющие реальное окружение технологии путем добавления различной сенсорной информации. Невзирая на наименование, такие технологии могут не только дополнять в мир данные виртуального характера, но и устранять некоторые объекты из окружения. Потенциал дополненной или виртуальной реальности может быть ограничен только возможностями используемых программ, приложений или устройств. Разница между двумя VR и AR заключается в следующем: VR изолирует пользователя от внешнего мира и погружает в цифровую, виртуальную вселенную. Если вы надели очки виртуальной реальности, и на месте вашей комнаты появилось поле боевых действий в самый разгар схватки, то это VR. Технология AR может в окружение добавлять цифровые элементы. Если в тот момент, когда вы идете по тротуару, перед вами внезапно возникает покемон, то это AR.

Тема 4. Киберкультура и ее феномены.

устный опрос , примерные вопросы:

Школа виртуального имиджа (самомаркетинг в интернет-пространстве) На смену неформальным субкультурным нормам и правилам приходят общепринятые социальные нормы. Киберпространство воспринимается как место самореализации и самоактуализации, происходит формирование субличностей, что приводит к дроблению человека, его реального Я. Данные процессы приводят к тому, что человек, используя возможности ВР, создает бесчисленное множество своего Я. Не пытаясь найти целостности, он испытывает ощущение сопричастности ко всему. Так, каждое виртуальное тело будет реагировать на те или иные события, происходящие в киберпространстве, но последнее есть отражение мира действительного.

Тема 5. Футурологические прогнозы: от утопических "омнинет" и Web 4.0 до вселенной "Матрицы".

коллоквиум , примерные вопросы:

ЖЖ и сетевые дневники ? графомания, эксгибиционизм или новые грани творчества? Гипертекст и особенности мышления ?гражданина цифровой эпохи? Социум 2.0: Сеть как базовая модель общественно-культурных процессов Группы в социальных сетях: социальная динамика и тенденции развития ?150 000 000? (феномен блогосферы) 52. Дополненная реальность и механизмы ее работы 53. ?Вирусное заражение?: характер распространения слухов в киберпространстве Битва за внимание ? основа новой экономики Сети

Итоговая форма контроля

экзамен (в 8 семестре)

Примерные вопросы к экзамену:

Примерные вопросы для зачету

1. Понятие киберпространства и его особенности. Интернет-среда как медиасфера и виртуальная реальность.
2. Краткая история развития интернет-технологий: от Web 1.0 к "нейроинтерфейсам" и концепции "загрузки".
3. Интернет как порождение культуры постмодерна (идеи Ф. Гваттари и Ж. Делеза, Ж. Бодрийяра, Д. Рашкоффа, М. МакЛюэна).
4. Киберпространство с точки зрения психиатрии и социальной психологии.
5. Взаимодействие "человек-компьютер" и "computer-mediated communication" как философская проблема. Культурные архетипы, связанные с интернет-технологиями (U2K, "Матрица", восстание искусственного интеллекта и т.д.)
6. Время в киберпространстве.
7. "Глобальная деревня" М. МакЛюэна и жизнь в "электронных коттеджах" Э. Тоффлера, "номадическая культура" смартфонов, iPod и коммуникаторов: изменение восприятия пространства в цифровую эпоху.

8. Смерть приватности как диагноз современного общества.
9. SMS-стиль общения: основные черты.
10. "Экосистемы приложений" (на примерах Apple, Android).
11. Психологические мотивы интернет-пользователей.
12. Интернет-пользователи: психологические типы.
13. Виртуальное "Я" и его особенности (расщепленность, множественность).
14. Анонимус, или коллективная личность как сетевой феномен.
15. "Роевой интеллект" и его использование журналистами (Wiki-проекты, сервисы вопросов и ответов, каталоги рейтингов и отзывов, тэги и социальные закладки). Краудсорсинг.
16. Никнейм: сетевое имя - принципы подбора. Никнеймы и социально-психологический портрет.
17. Аватара и тенденции в выборе юзерпиков в Сети.
18. Фейк, или поддельная личность. Перемена пола и гендера в Интернет - антропологический аспект.
19. Телесность в киберпространстве.
20. Логин, пароль, адрес e-mail: приемы выбора наиболее оптимального с учетом психологии восприятия и культурных детерминант киберпространства.
21. Способы и формы выражения эмоций в Сети.
22. Демографическая карта социальных сетей. Краткий обзор и анализ наиболее популярных сервисов (Facebook, Vkontakte, MySpace, Одноклассники).
23. Специализированные социальные сети (Academia.edu, LinkedIn, Профessionалы.ру и т.д.).
24. Особенности коммуникации в киберпространстве (концепция Д. Сулера).
25. Формат Web 2.0 - понятия блога, сетевого дневника, комьюнити.
26. Знаменитые личности в Сети: "тысячники", блогеры, производители медиаконтента. Понятие репутации. Эффективное накопление социального капитала в Интернет.
27. Ценности интернет-сообществ - аксиологическая характеристика киберпространства.
28. Психология восприятия информации в Сети. Понятия мультимедийности, гипертекстовости. Психология интернет-поиска и оптимизация журналистского текста (SEO).
29. Написание текстов с точки зрения usability и психологии восприятия пользователей Интернета. Оптимизация материалов для социальных медиа. Редактор социальных медиа: профессия "слушатель". Программы и сервисы, полезные в работе редактора.
30. Комментарии и long tail effect.
31. Навыки успешного ведения блога.
32. Сетевой этикет (нетикет) и правила успешного общения (интервью и консультации) посредством e-mail, ICQ, видеоконференций (Skype).
33. Феномены интернет-общения: флейм, флуд, холивары. Модератор и интернет-форумы.
34. Троллинг. Социально-психологический анализ феномена.
35. Психологические патологии и социальные сети: "цифровой нарциссизм", навязчивый серфинг, охота за рейтингом, кибербуллинг (травля пользователя) и др.
36. Делает ли Google нас глупее? (Н. Карр). Изменение читательских привычек под влиянием интернет-технологий.
37. Психологические методики, программы и веб-сервисы, полезные при борьбе с информационной перегрузкой. Эффективный менеджмент информации.
38. Микроблоги: психологический аспект.
39. Интернет-аддикция (К. Янг, Ю. Кузнецова, Н. Чудова). Обзор исследований.
40. Интернет-зависимость - диагностика и способы терапии.
41. Феномен "футурошока" (Э. Тоффлер), или издержки перехода к обществу "третьей волны".
42. Сексуальность в Сети. Феномен киберсекса: от закрытых чатов к тактильным ощущениям.

43. Психолог и Интернет: "блоготерапия" для пациентов, самореализация в коллективных проектах, снятие напряжения с помощью игр.
44. Природа киберагрессии.
45. Медиавирусы и мемы. Природа и характер вирусного распространения информации в киберпространстве.
46. Теории виртуальной реальности (Платон, В. Лейбниц, Я. Хинтикк, Р. Азума и др.)
47. Понятие дополненной реальности и примеры использования технологии в журналистике. QR-коды.
48. Профессиональные киберспортсмены: особенности мышления, поведения, жаргон.
49. Миры многопользовательских ролевых онлайн-игр (MMORPG) и виртуальных пространств (Second Life). Успешная адаптация и необходимые навыки общения.
50. Архетипы в компьютерных играх (С. Выгонский).
51. Осмысление компьютерных игр в произведениях искусства (к/ф "Геймер", "Tron").
52. Дети и трехмерные шутеры: воспитывают ли они потенциальных убийц?
53. "Альтернативная реальность" как жанр интернет-творчества с использованием цифровых технологий. Посткиберпанк (стимпанк, дизельпанк и т.д.)
54. Понятие киберкультуры: социальные эффекты, порождаемые интернет-пространством. Работы М. Дери "Скорость убегания", М. Кастельса "Галактика Интернет".
55. Стиль киберпанк - характеристика и проблематика. Роман "Нейромансер" У. Гибсона.
56. Анализ интернет-субкультур ("хакеры", "ролевики", "геймеры" и др.)
57. Сетература как культурный феномен. Коллективное авторство (twitter-роман).
58. Имиджборды, фотожабы и демотиваторы: новая визуальная культура Сети.
59. Феномен интернет-ретро (8-битная музыка, MIDI-рингтоны и др.)
60. Обзор цитатников Интернета, сборников произведений цифрового искусства и "киберарта", хранилищ фото- и видео. Энциклопедии сетевого фольклора (netlore.ru, lurkmore.ru) и их использование в работе журналиста.
61. Абсурдистская интернет-культура: Упячка как социальный феномен.
62. Язык "падонкафф": грамматика, лингвистические особенности. Общение "постгутенберговой эпохи" (идеи У. Эко).
63. Юмор в Сети. Популярные шутки (мемы), персонажи, розыгрыши. Смеховая культура киберпространства.
64. Киберфеминизм, криптоанархизм и прочие социальные и политические концепции интернет-пространства. Виртуальное государство как утопия и интернет-проект.
65. "Омнинет" -- всеобщая компьютерная сеть. Сценарии развития интернет.
66. Посткомпьютерная эпоха: особенности, проблемы, перспективы.
67. Гипотеза "загрузки" (оцифровка сознания) и биомашинного компьютерного интерфейса. Научные разработки и осмысление в искусстве (к/ф "Матрица", "Джонни Мнемоник", "Хоттабыч", "Суррогаты" и т.д.)
68. Философия трансгуманизма и постчеловечества в работах Ф. Фукуямы, Н. Бострома, Н. Федорова, Р. Курцвейла. Технологическая сингулярность (В. Виндж).
69. "Человек?машина": актуальные проблемы коммуникации человека и робототехники (социально-психологический аспект).
70. Мир как Сеть - идеи ноосферогенеза в науке и фантастике. Принципы организации общества нового типа (Н. Моисеев, Р. Абдеев, С. Лем, Н. Больц, Э. Тоффлер, Е. Масуда и др.)

7.1. Основная литература:

Коханова, Л. А. Основы теории журналистики: Учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 'Журналистика' Учебное пособие / Коханова Л.А., Калмыков А.А. - М.:ЮНИТИ-ДАНА, 2015. - 536 с.: 60x90 1/16. - (Медиаобразование) (Переплёт) ISBN 978-5-238-01499-9 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/881446>

Бриггз, Адам. Медиа. Введение / Бриггз А., Кобли П., Никуличев Ю.В., - 2-е изд. - М.:ЮНИТИ-ДАНА, 2015. - 550 с.: ISBN 5-238-00960-7 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/872861>

Калмыков, А. А. Интернет-журналистика [Электронный ресурс] : Учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 021400 'Журналистика' / А. А. Калмыков, Л. А. Коханова. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2012. - 383 с. - (Серия 'Медиаобразование'). - ISBN 5-238-00771-X.// Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=376740>

Корнилов, Е. А. Массовые коммуникации на рубеже тысячелетий [Электронный ресурс] : монография / Е. А. Корнилов, Е. Е. Корнилова. - М. : Флинта : Наука, 2013. - 256 с. - ISBN 978-5-9765-1360-0 (Флинта), ISBN 978-5-02-037752-3 (Наука)// Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=455346>

Прозоров, В. В. Власть и свобода журналистики [Электронный ресурс] : учеб. пособие / В. В. Прозоров. ? 2-е изд., перераб. ? М. : Флинта : Наука, 2012. ? 240 с. - ISBN 978-5-9765-1071-5 (Флинта), ISBN 978-5-02-037431-7 (Наука)// Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=454569>

Киселев Александр Георгиевич Теория и практика массовой информации: Общество - СМИ - власть: Учебник для студентов вузов, обучающихся по специальности 'Связи с общественностью' / Киселев А.Г. - М.:ЮНИТИ-ДАНА, 2015. - 431 с.: 60x90 1/16 ISBN 978-5-238-01742-6 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/883125>

7.2. Дополнительная литература:

Теория и практика массовой информации: Учебник / А.А. Марков, О.И. Молчанова, Н.В. Полякова. - М.: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 252 с.: 60x90 1/16. - (Высшее образование: Бакалавриат). ISBN 978-5-16-006505-2, 500 экз.// Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=394706>

Особенности работы Российского агентства международной информации 'РИА Новости' как интернет-СМИ [Электронный ресурс] : учеб. пособие/ П.Н. Газдюк - М. : МГИМО, 2012.' - 56 с. Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785922808668.html>

7.3. Интернет-ресурсы:

Андреев, А. Web 3.0: менеджеры знаний - http://www.webplanet.ru/news/reading-room/2006/3/20/we_3_0.html

Аршинов, В., Данилов, Ю., Тарасенко, В. Методология сетевого мышления: феномен самоорганизации - flogiston.df.ru/projects

Вачовски. Может, мы симулякры? - <http://kinoart.ru/2000/n3-article22.html>

Карпицкая, Е. Компьютерные игры как вид медиасреды - <http://media-ecology.blogspot.com/2011/05/blog-post.html>

Киртчев, К. Манифест Киберпанков - www.cyberpunkmanivest.ru

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "Философия Интернета" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audio, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети КФУ и находятся в едином домене.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "БиблиоРоссика", доступ к которой предоставлен студентам. В ЭБС "БиблиоРоссика" представлены коллекции актуальной научной и учебной литературы по гуманитарным наукам, включающие в себя публикации ведущих российских издательств гуманитарной литературы, издания на английском языке ведущих американских и европейских издательств, а также редкие и малотиражные издания российских региональных вузов. ЭБС "БиблиоРоссика" обеспечивает широкий законный доступ к необходимым для образовательного процесса изданиям с использованием инновационных технологий и соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, УМК, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе Издательства "Лань", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС Издательства "Лань" включает в себя электронные версии книг издательства "Лань" и других ведущих издательств учебной литературы, а также электронные версии периодических изданий по естественным, техническим и гуманитарным наукам. ЭБС Издательства "Лань" обеспечивает доступ к научной, учебной литературе и научным периодическим изданиям по максимальному количеству профильных направлений с соблюдением всех авторских и смежных прав.

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audi, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети КФУ и находятся в едином домене.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 42.03.02 "Журналистика " и профилю подготовки Периодическая печать .

Автор(ы):

Шакиров А.И. _____

"__" _____ 201__ г.

Рецензент(ы):

Шайхитдинова С.К. _____

"__" _____ 201__ г.