

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



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: заочное

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 941876419

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, 7, 8 семестры.

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: отсутствует в 7 семестре; 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	7		2	2	0	Реферат
2.	Тема 2. Социальное измерение Интернета: общение и групповая динамика.	7		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		0	2	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				8	10	0	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Цифровая идентичность

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Теории, концепции, проблематика цифровой идентичности

практическое занятие (2 часа(ов)):

Патологическое воздействие интернет-технологий.

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

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Характер распространения и потребления информации в интернете

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, машинима, 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.

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.

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".

практическое занятие (2 часа(ов)):

Панельная дискуссия

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	7		подготовка к реферату	8	реферат
2.	Тема 2. Социальное измерение Интернета: общение и групповая динамика.	7		подготовка к презентации	8	презентация
3.	Тема 3. Виртуальная и дополненная реальности.	8		подготовка к дискуссии	20	дискуссия
4.	Тема 4. Киберкультура и ее феномены.	8		подготовка к устному опросу	20	устный опрос
5.	Тема 5. Футурологические прогнозы: от утопических "омнинет" и Web 4.0 до вселенной "Матрицы".	8		подготовка к коллоквиуму	25	коллоквиум
	Итого				81	

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:

Киберпсихология в России ? обзор школ и направлений (С. Выгонский, Е. Штырбу, Ю. Кузнецова и др.) Особенности виртуального пространства (анализ работы Д. Сулера ?Люди превращаются в Электроников?) Вселенная кинотрилогии ?Матрица? как ?цифровая антиутопия? 16. ?Скорость убегания?: киберкультура на рубеже веков (анализ одноименной работы М. Дери) 17. О чем может рассказать аватар? (исследование) Психологический портрет белорусского блогера Детская агрессия и компьютерные игры: проблема или домыслы? (экспертный опрос)

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:

1. Что такое мультимедиа? 2. Что такое виртуальная реальность? 3. Области применения Мультимедиа (ММ) и виртуальной реальности 4. Что такое ММ-продукт? 5. Какие составляющие ММ-продукта? 6. Какой язык страниц в сети WWW? 7. Что такое гипертекст? 8. Что такое растровая графика? 9. Что такое векторная графика? 10. От какого процесса зависят характеристики оцифрованного сигнала? 11. Что такое композитное видео? 12. Что такое компонентное видео? 13. Какой тип сжатия использует технология MPEG?

Тема 4. Киберкультура и ее феномены.

устный опрос , примерные вопросы:

1. Какие способы задания объектов применяются в виртуальной реальности? 2. Какие алгоритмы визуализации вы знаете? 3. Являются ли мультимедиа интерактивными системами? 4. Какие интерактивные системы вы знаете? 5. Какие технологии сжатия видео вы знаете? 6. Перечислите их достоинства и недостатки. 7. Какие новые возможности в технологии H.264, MPEG-4 Part 10? 8. Что такое Tensor Voting и Saliency Tensor? 9. Перечислите основные алгоритмы отслеживания движений. 10. Что такое UWB? Какие преимущества этой технологии? Какие ограничения? 11. Перечислите программные пакеты виртуальной студии.

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

коллоквиум , примерные вопросы:

1. Введение в мультимедиа и виртуальную реальность: составляющие ММ, интерактивные системы, области применения ММ, ММпродукты, виртуальная реальность, текстовые файлы, язык страниц в сети WWW, гипертекст, протокол работы с гипертекстовыми файлами, форматы текстовых файлов, поддерживаемые браузерами. 2. Графические файлы: растровая графика, векторная графика, форматы графических файлов, поддерживаемые браузерами. 3. Звуковые файлы: аналоговый сигнал, дискретный сигнал, оцифровки аналогового сигнала, форматы звуковых файлов, применяемые в Интернете, методы синтеза звука. 4. Видеофайлы: типы видео, композитное видео, компонентное видео, цветовая модель видео, стандарты цветного телевидения, форматы видеофайлов, технология MPEG. 5. Способы задания объектов виртуальной реальности: полигональное задание, функциональное задание, сплайновое задание, воксельное задание. 6. Алгоритмы рендеринга: алгоритмы растровой графики, алгоритмы трассировки лучей, алгоритмы объемной визуализации, алгоритмы визуализации 3D сцен для Web приложений. 7. Интерактивные системы моделирования: интерактивное моделирование функционально-заданных форм, интерактивная система для создания форм на базе функций возмущения. 8. Web-базируемое моделирование форм: моделирование функционально-заданных форм и Web-визуализация, VRML, X3D, FVRML/FX3D: функционально-базируемое расширение VRML и X3D. 9. Технология сжатия видео: последовательное кодирование длины (ПКД), векторная квантизация, дискретное косинус преобразование (ДКП), дискретное преобразование элементарной волны (DWTDiscrete Wavelet Transform), H.264, MPEG-4 Part 10, или AVC (Advanced Video Coding) ? новый стандарт видео, возможности и применения. 10. Алгоритмы выделения контуров и 2D хромакеинга (color keying) 11. Алгоритмы отслеживания движений головы (Head Tracking) 12. Алгоритмы отслеживания движений глаз (Eye Tracking)

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. Бодрийера, 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, Профессионалы.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. Стилль 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.