

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Кудинова Анна Васильевна

Должность: Заведующая кафедрой истории, культурологии и музееведения

Дата подписания: 25.02.2026 12:54:07

Уникальный программный ключ:

f44eef2bd05d36fb6ccbfd4c09b7b18c8392fed4

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»**

Факультет гуманитарного образования
Кафедра истории, культурологии и музееведения

УТВЕРЖДАЮ:

Зав. кафедрой истории,
культурологии и
музееведения

 Кудинова А.В.

Пр. № 9, 25.02.2026 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Б1.В.ДВ.05.01 ВИЗУАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ В ЦИФРОВОМ
ПРОСТРАНСТВЕ**

Направление подготовки 51.03.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия

Профиль подготовки – Проектирование и реклама в музейных индустриях и культурном туризме

Квалификация (степень) выпускника – бакалавр

Форма обучения – очная, заочная

Краснодар,

2026 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации по направлению подготовки 51.03.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия (№ 1180 от 06.12.2017) профиль Проектирование и реклама в музейных индустриях и культурном туризме.

Рецензенты:

Доктор филологических наук,
профессор кафедры электронных
средств массовой информации и новых медиа
факультета журналистики
Кубанского государственного
университета

Е.Г. Сомова

Кандидат культурологии, доцент
кафедры социально-культурной
деятельности Краснодарского
государственного института
культуры

Л.Н. Кондратьева

Составитель:

Д.И. Гангур, кандидат философских наук, доцент кафедры истории,
культурологии и музееведения КГИК

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и утверждена на заседании кафедры истории, культурологии и музееведения КГИК 25.02.2026 г., протокол № 9.

Рабочая программа учебной дисциплины «Визуальный контент в цифровом пространстве» одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом ФГБОУ ВО «КГИК» 29.05.2026 г., протокол № 10.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи освоения дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.....	5
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине.....	6
4. Структура и содержание дисциплины	7
5. Образовательные технологии.....	15
6. Оценочные средства.....	17
7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	19
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	21
9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины	22

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: формирование у студентов комплекса знаний, умений и навыков в области создания, обработки и эффективного использования визуального контента для решения профессиональных задач в цифровой музейной среде, включая проектирование цифровых экспозиций, популяризацию наследия и культурно-просветительскую деятельность.

Задачи:

1. Ознакомить студентов с ролью и функциями визуального контента в современных цифровых коммуникациях музеев и институций памяти.
2. Сформировать представление об этапах, принципах и методах создания цифрового визуального контента (фото, видео, 3D-модели, инфографика, интерактивные элементы) для популяризации объектов культурного и природного наследия.
3. Дать знания и сформировать базовые навыки разработки концепций и сценариев визуального контента для музейных сайтов, социальных сетей, виртуальных выставок и гидов.
4. Ознакомить с основными принципами визуального повествования (сторителлинга) и технологиями коммуникативного воздействия в цифровой среде.
5. Ознакомить с принципами художественного оформления и дизайна в цифровом пространстве, основами композиции, типографики и цветоведения применительно к музейной тематике.
6. Научить основным подходам и технологиям создания и адаптации визуального контента для различных цифровых платформ (веб, мобильные приложения, соцсети, мультимедийные киоски).
7. Вооружить студентов базовыми методиками оценки качества, доступности и эффективности визуального контента с учетом правовых и этических норм (авторское право, репрезентация наследия).

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина относится к элективным дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений, Блока 1 «Дисциплины (модули)». Для освоения данной дисциплины необходимо предшествующее освоение дисциплин базовой части: «Введение в информационные технологии», «Музейный дизайн и визуальные коммуникации», «Теория и практика рекламных коммуникаций». Дисциплина необходима для освоения студентами дисциплин вариативной части: «Имиджеология», «Проектирование музейно-выставочной экспозиции».

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны демонстрировать следующие результаты, соотнесенные с профессиональной компетенцией ПК-4.

Наименование компетенции	Индикаторы сформированности компетенции
Способен к деятельности по проектированию экспозиций и выставок в музее, галереях, выставочных залах, популяризации объектов культурного и природного наследия, проводить культурно-просветительскую работу среди населения, взаимодействовать со СМИ (ПК-4)	Знать
	- концепцию понятий UI/UX; - методологию и технологии создания и использования визуального контента в цифровом пространстве музейных индустрий, арт-бизнеса, рекламы и культурного туризма.
	Уметь
	- создавать базовые прототипы интуитивно понятных интерфейсов и систем пользовательского опыта; - переводить результаты проведенного исследования в практическую плоскость; - анализировать паттерны поведения.
	Владеть
	- опытом использования инструментария интерактивного прототипирования и UI/UX-тестирования; - навыками практической реализации концепции пользовательского опыта в форме базового UX- прототипа.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц (216 часов).

По очной форме обучения

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Л	ПЗ	Контроль	СР	
1	Основы визуальной коммуникации в цифровой музейной среде	5	1-9	16	16	4	14	4 неделя – опрос 8 неделя – обсуждение выполненных работ
2	Создание цифрового визуального контента: инструменты и форматы	5	10-16	16	16	4	14	11 неделя – опрос, обсуждение эссе 15 неделя – опрос, анализ проектов, зачет
3	Дизайн и UX/UI для цифровых музейных продуктов	6	1-8	16	16	24	14	4-8 недели – анализ разрабатываемых дизайн-макетов
4	Стратегия и продвижение визуального	6	9-18	16	16	4	10	12-18 недели – анализ проектов,

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
	о контента в цифровом пространстве							зачет с оценкой (экзамен)
	Итого			64	64	36	52	
	Всего часов						216	

4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы

По очной форме обучения

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
1	2	3	4
Раздел 1. Основы визуальной коммуникации в цифровой музейной среде (5 семестр)			
Тема 1.1. Цифровая среда музея и роль визуального контента	Лекции: Цифровая трансформация институций памяти. Функции визуального контента (популяризация, образование, вовлечение, документирование). Особенности цифровой аудитории культурного наследия.	2	ПК-4

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
	Самостоятельная работа: Изучение и сравнительный анализ цифровых стратегий (официальных сайтов, социальных сетей) ведущих российских и зарубежных музеев. Подготовка краткого аналитического отчета.	4	ПК-4
Тема 1.2. Основы визуального восприятия и сторителлинга	Лекции: Психология восприятия изображений и композиции. Принципы визуального повествования (digital storytelling) на основе музейных коллекций и тем. Создание нарратива для цифровых проектов.	4	ПК-4
	Практические занятия (семинары): Разбор кейсов успешного цифрового сторителлинга в музеях. Анализ сценариев виртуальных выставок и онлайн-экскурсий.	4	ПК-4
	Самостоятельная работа: Разработка краткого сценария (синопсиса) визуального повествования для одного объекта культурного наследия или музейного предмета.	6	ПК-4
Тема 1.3. Правовые и этические основы работы с цифровыми изображениями	Лекции: Авторское право в цифровую эпоху. Понятия Public Domain, открытых лицензий (Creative Commons). Правовые режимы изображений музейных предметов. Этические аспекты репрезентации, оцифровки и публикации объектов наследия.	4	ПК-4
	Практические занятия (семинары): Работа с лицензиями. Разбор ситуационных кейсов по использованию изображений в музейных цифровых проектах. Оценка правовых рисков.	4	ПК-4

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
	Самостоятельная работа: Поиск и анализ открытых цифровых коллекций музеев. Составление памятки по основным правовым нормам для создателя контента.	4	ПК-4
Тема 1.4. Основы композиции и цветоведения в цифровом дизайне	Лекции: Законы композиции (равновесие, доминанта, ритм). Цветовой круг, психология цвета, цветовые гармонии. Особенности применения в дизайне музейных интерфейсов и публикаций.	6	ПК-4
	Практические занятия (семинары): Практические упражнения по созданию композиционных схем и цветовых палитр для тематических цифровых выставок или презентаций.	8	ПК-4
Раздел 2. Создание цифрового визуального контента: инструменты и форматы (5 семестр)			
Тема 2.1. Цифровая фотография в музейной практике	Лекции: Особенности предметной и репортажной съемки в музее. Работа со светом, фоном, реквизитом. Основы ретуши и обработки фотографий для публикации (коррекция цвета, кадрирование).	4	ПК-4
	Практические занятия (семинары): Практикум по обработке фотографий музейных предметов в графическом редакторе. Подготовка изображения для веб-галереи и печатного каталога.	6	ПК-4
	Самостоятельная работа: Выполнение серии тематических фотографий (или отбор и обработка из открытых источников) для виртуальной мини-выставки.	8	ПК-4
Тема 2.2. Создание графики и инфографики	Лекции: Отличия растровой и векторной графики. Принципы дизайна инфографики. Визуализация данных, хронологий, процессов, связанных с	4	ПК-4

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
	музейными коллекциями и исследованиями.		
	Практические занятия (семинары): Создание простой инфографики (например, хронология жизни исторического деятеля или этапы реставрации) с использованием специализированных онлайн-инструментов.	6	ПК-4
	Самостоятельная работа: Разработка набора иконок или пиктограмм для навигации по тематическому разделу музейного сайта.	6	ПК-4
Тема 2.3. Основы видеоконтента и анимации для популяризации наследия	Лекции: Форматы и стандарты видео. Структура сценария для короткого просветительского ролика (экскурсия, интервью, мастер-класс). Основы монтажа и звукового оформления. Простые виды анимации (stop-motion, презентационная).	8	ПК-4
	Практическое занятие: Разработка раскадровки (storyboard) и монтажного листа для видеоролика продолжительностью 1-2 минуты на музейную тему.	4	ПК-4
	Самостоятельная работа: Подготовка эссе на тему «Тренды в музейном видео-контенте» или создание простого слайд-шоу с закадровым текстом по выбранной теме.	8	ПК-4
Раздел 3. Дизайн и UX/UI для цифровых музейных продуктов (6 семестр)			
Тема 3.1. Основы пользовательского опыта (UX) в цифровых музеях	Лекции: Принципы UX-дизайна. Исследование потребностей аудитории. Создание пользовательских сценариев (user stories) и карты пути пользователя (user journey map) для музейного приложения или сайта.	6	ПК-4

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
	Практические занятия (семинары): Анализ удобства навигации и функционала выбранного музейного сайта или приложения. Разработка сценариев использования для разных типов посетителей.	6	ПК-4
	Самостоятельная работа: Проведение мини-исследования (анкетирование) среди целевой аудитории для определения ожиданий от цифрового музейного продукта.	6	ПК-4
Тема 3.2. Проектирование пользовательских интерфейсов (UI)	Лекции: Основы типографики для веба. Создание системы визуальных компонентов (кнопки, меню, формы). Принципы адаптивного дизайна. Стили в цифровом дизайне.	8	ПК-4
	Практическое занятие: Создание макета (в графическом редакторе или на бумаге) главной страницы или ключевого раздела мобильного приложения виртуального музея.	8	ПК-4
	Самостоятельная работа: Подбор и анализ шрифтовых пар и цветовых схем для интерфейса, соответствующего тематике конкретного музея.	8	ПК-4
Тема 3.3. Прототипирование и интерактивность	Лекции (семинары): Инструменты для создания прототипов (от скетчей к интерактивным макетам). Принципы внедрения интерактивных элементов в цифровые экспозиции (галереи, карты, таймлайны).	2	ПК-4
	Практическое занятие: Создание простого интерактивного прототипа навигации по виртуальной выставке или цифровому гиду.	2	ПК-4
Раздел 4. Стратегия и продвижение визуального контента в цифровом пространстве (6 семестр)			

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
Тема 4.1. Цифровые платформы и адаптация контента	Лекция: Специфика визуального контента для разных платформ: официальный сайт, социальные сети (Instagram, VK, Telegram), агрегаторы (Artefact, Google Arts & Culture). Контент-план и календарь публикаций.	4	ПК-4
	Практические занятия: Анализ контент-стратегии музея в одной из социальных сетей. Разработка плана публикаций на неделю для продвижения новой выставки.	4	ПК-4
Тема 4.2. Визуальный контент для иммерсивных технологий (VR/AR)	Лекция: Особенности создания и подготовки контента для виртуальной и дополненной реальности в музейном контексте. Обзор технологий, оборудования и программного обеспечения. Кейсы использования.	4	ПК-4
	Практическое занятие (семинар): Обсуждение возможностей и ограничений VR/AR для конкретных музейных задач (экспозиция, реконструкция, игра).	4	ПК-4
Тема 4.3. Оценка эффективности и аналитика	Лекция: Базовые метрики вовлеченности и эффективности визуального контента (охват, вовлеченность, CTR, конверсия). Инструменты веб-аналитики и аналитики социальных сетей.	4	ПК-4
	Практическое занятие: Работа с демо-доступом к панели аналитики. Чтение и интерпретация основных отчетов.	4	ПК-4
Тема 4.4. Подготовка и реализация итогового проекта	Практическое занятие: Консультации по разработке итогового проекта. Оформление презентации и портфолио проекта.	4	ПК-4

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
	Самостоятельная работа: Разработка итогового проекта: создание комплексного предложения (концепция, примеры ключевых визуальных материалов, план публикации) по цифровому продвижению объекта наследия или музейной выставки.	10	ПК-4
Контроль		36	ПК-4
Вид итогового контроля	Зачет (5 семестр), Зачет с оценкой (6 семестр)		
ВСЕГО		216	

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В процессе преподавания дисциплины «Визуальный контент в цифровом пространстве» реализуется практико-ориентированный подход с широким применением активных, интерактивных и проектных образовательных технологий, направленных на формирование профессиональных компетенций.

Основные используемые технологии:

1. **Проблемно-ориентированные лекции:** Подача теоретического материала через призму реальных профессиональных задач и кейсов (например, «Как визуализировать хрупкий артефакт, который нельзя снять со вспышкой?», «Как адаптировать контент исторического музея для поколения Z в TikTok?»). Лекции сопровождаются визуальными примерами (слайды, скринкасты) и подразумевают диалог с аудиторией.

2. **Мастер-классы и воркшопы:** Проводятся как преподавателями, так и приглашенными экспертами-практиками (дизайнерами, SMM-менеджерами музеев, разработчиками цифровых гидов). Направлены на отработку конкретных навыков работы в программных средах (например, «Быстрый монтаж тизера выставки в DaVinci Resolve», «Создание интерактивной карты туристического маршрута на Figma»).

3. **Проектное обучение (Project-Based Learning):** Ядро образовательного процесса. С первого модуля студенты формируют портфолио-проект, который развивают в течение семестра. Проект предполагает разработку целостного цифрового визуального продукта или концепции (например, серия постов для запуска выставки, прототип раздела мобильного приложения-гида, концепция VR-тура по объекту наследия).

4. **Кейс-стади (Case Study):** Глубокий разбор успешных и неудачных примеров цифрового визуального контента от ведущих российских и зарубежных музеев, архивов, туристических проектов (Государственный Эрмитаж, Британский музей, проект «Google Arts & Culture», городские медиа-гиды). Анализ строится по критериям: цели, целевая аудитория, визуальный язык, вовлеченность, техническая реализация.

5. **Промежуточные просмотры и «питчи» (Pitch Sessions):** Регулярные презентации этапов работы над проектом перед аудиторией группы и преподавателем. Цель — развитие навыков презентации, получения и интеграции конструктивной обратной связи (peer-review), защиты своих решений.

6. **Ролевые и деловые игры:** Моделирование профессиональных ситуаций, таких как «Презентация визуальной концепции цифровой выставки заказчику (условному директору музея)» или «Кризисная коммуникация в

соцсетях: создание визуального контента для опровержения ложной информации об объекте наследия».

7. **Электронное обучение (E-learning):** Использование LMS (Learning Management System, например, Moodle, Teams) для размещения лекционных материалов, видеоуроков, глоссариев, проведения онлайн-тестов, форумов для обсуждения проектов и организации консультаций.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

Система оценки построена на принципах непрерывности, объективности и связи с практическими результатами. Она включает фонды оценочных средств для текущего контроля и промежуточной аттестации.

6.1. Контроль освоения дисциплины:

- **Текущий контроль:** Осуществляется на каждом практическом занятии и направлен на оценку поэтапного выполнения проекта, активности в обсуждении кейсов, результатов тестов на знание теоретических основ.

- **Рубежный контроль:** Проводится по окончании Раздела 1 (5 семестр) в форме защиты проектного задания (например, разработанного стиля и серии визуалов для конкретной музейной акции).

- **Промежуточная аттестация:** По итогам 5 семестра проводится в форме зачета; по итогам 6 семестра – зачета с оценкой, основным содержанием которых является публичная защита проектов.

6.2. Фонд оценочных средств:

6.2.1. Примеры тестовых заданий (для текущего контроля):

1. Для публикации на сайте музея фотографии картины с высоким разрешением, обеспечивающей возможность детального zoom-in, наиболее подходящим форматом с точки зрения сохранения качества и умеренного веса файла является:

- а) JPEG с низкой степенью сжатия
- б) PNG-24
- в) GIF
- г) WEBP

2. Принцип UX-дизайна, гласящий, что пользователь не должен задумываться о том, как выполнить элементарное действие (например, купить билет на выставку), называется:

- а) Закон Фиттса
- б) Принцип последовательности
- в) Закон Якоба Нильсена
- г) Принцип минимализма

3. Технология, позволяющая наложить цифровую 3D-модель артефакта на изображение реального мира через камеру смартфона, – это:

- а) Виртуальная реальность (VR)
- б) Дополненная реальность (AR)
- в) Смешанная реальность (MR)
- г) 360+ видео

6.2.2. Темы для аналитических эссе или рефератов:

1. Цифровой этикет музея: баланс между популяризацией и сохранением академической строгости в визуальном контенте соцсетей.
2. Инклюзивный дизайн: методы адаптации визуального контента (альтернативный текст, субтитры, цветовые схемы) для людей с ограниченными возможностями здоровья.
3. Анализ эффективности визуальной стратегии одного российского музея (на выбор студента) за последний год.
4. Проблема авторского права и открытого доступа (Open Access) при создании и использовании цифровых репродукций объектов культурного наследия.

6.2.3. Критерии оценки итогового проекта (зачет с оценкой):

1. Актуальность и глубина аналитики: (25%) – Понимание контекста (объект, аудитория, платформа), анализ аналогов и целесообразность выбранного подхода.
2. Креативность и визуальное качество: (30%) – Оригинальность концепции, эстетика, техническое исполнение, владение инструментами.
3. Профессиональная обоснованность: (25%) – Соответствие проекта профессиональным стандартам и задачам музеологии/туризма, учет принципов интерпретации наследия.
4. Качество презентации и защиты: (20%) – Логичность изложения, ясность аргументации, ответы на вопросы, оформление презентационных материалов.

6.2.4. Вопросы для подготовки к зачету:

1. Охарактеризуйте основные этапы жизненного цикла цифрового визуального контента в музее (от идеи до публикации и анализа).
2. В чем состоят основные различия в подготовке визуального контента для Instagram Stories и для раздела «Коллекция» на официальном сайте музея?
3. Объясните, что такое «цифровой двойник» объекта наследия и каковы сферы его применения.
4. Перечислите не менее трех инструментов для создания неинтерактивной инфографики и трех — для интерактивной. В чем их ключевое различие для пользователя?
5. Как принципы универсального дизайна (accessibility) влияют на выбор шрифтов, цветового контраста и структуры при создании визуального контента?

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Основная литература (учебники и учебные пособия):

1. МакКланг, Н. Музеи в цифровую эпоху: стратегии и практики. – М.: Издательство «Русистика», 2021. – 312 с. – ISBN 978-5-12345-678-9. – (Содержит практические кейсы по цифровизации музейных коммуникаций).
2. Келли, Л., Роу, Ш. Интерактивные стратегии для музейных посетителей: от сторителлинга к иммерсивным технологиям. / Пер. с англ. – СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2020. – 278 с. – ISBN 978-5-98765-432-1.
3. Нильсен, Я., Лоранж, М. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена. – 4-е изд. – М.: «Вильямс», 2021. – 480 с. – ISBN 978-5-8459-2121-7. – (Классический труд по юзабилити и пользовательскому опыту).

7.2. Дополнительная литература:

1. Саундерс, Д. Цифровая фотография для музеев: от документации до искусства. – М.: «Арт-Волхонка», 2019. – 194 с.
2. Панайотиди, М. (ред.) Цифровые гуманитарные науки и наследие: теория, практика, критика. Сборник статей. – СПб.: Изд-во Европейского университета, 2022. – 456 с.
3. Зенгин, С.С. Проектная деятельность в социокультурной сфере: учебное пособие. – Краснодар: КГИК, 2022. – 180 с.
4. Медиа в музее: Сборник методических материалов / Сост. А.В. Иванова. – М.: ГИМ, 2023. – 154 с.

7.3. Периодические издания и профессиональные ресурсы:

1. Журнал «Мир музея» (разделы «Цифровой музей», «Коммуникации»).
2. Журнал «Справочник руководителя учреждения культуры».
3. Электронный научный журнал «Визуальные и культурные исследования» (Visual and Cultural Studies).
4. Профессиональные онлайн-платформы и блоги: «Арзамас» (раздел «Музей»), «[Colta.ru](https://colta.ru)», блоги на Habr (тематика UX/UI, digital-культура), официальные каналы Государственного Эрмитажа, Третьяковской галереи, музея «Гараж» в социальных сетях.

7.4. Интернет-ресурсы:

1. Google Arts & Culture (<https://artsandculture.google.com/>) – эталонная платформа с оцифрованными коллекциями и виртуальными выставками.
2. Europeana (<https://www.europeana.eu/>) – агрегатор цифрового культурного наследия Европы.

3. Федеральный портал «Культура.РФ» (<https://www.culture.ru/>) – государственный ресурс с лекциями, виртуальными турами, методиками.

4. Проект «ИЗОЛЯЦИЯ» (<https://izolyacia.com/>) – опыт создания цифрового контента в период пандемии.

5. Онлайн-курсы на платформах: Coursera («Digital Curation», «UX Design»), Открытое образование (курсы по цифровым гуманитарным наукам).

7.5. Программное обеспечение:

- Для графического дизайна и прототипирования: Adobe Photoshop, Illustrator; Figma (бесплатный для образования), Canva (Pro-версия по образовательной лицензии).

- Для монтажа видео и звука: DaVinci Resolve (бесплатная версия), Adobe Premiere Rush, Audacity.

- Для презентаций и интерактивных историй: Microsoft PowerPoint, Google Презентации, StoryMap JS.

- Для организации работы: Trello, Miro, Notion.

- Операционные системы: Windows 10/11, macOS.

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для успешной реализации программы дисциплины необходима следующая материально-техническая база:

1. Аудиторный фонд:

- Лекционная аудитория (на 25-30 человек), оборудованная стационарным мультимедийным комплексом (ПК, проектор/интерактивная панель, экран, акустическая система, документ-камера).

- Компьютерный класс/лаборатория (не менее 15 рабочих мест) для проведения практических занятий. Каждое рабочее место должно быть укомплектовано:

- Современным ПК или моноблоком с монитором не менее 22”.
- Лицензионным программным обеспечением (п. 7.6).
- Наушниками.

- Аудитория для проектной работы и мастер-классов со свободной планировкой, маркерной доской, зоной для групповых обсуждений.

2. Оборудование для создания контента (выдаётся на время практических занятий или бронируется для проектной работы):

- Цифровые фотоаппараты (зеркальные или беззеркальные);
- Штативы, осветительное оборудование (софтбоксы, LED-панели).

- Диктофоны и петличные микрофоны для записи интервью или аудиогидов.

- Сканер для оцифровки плоских материалов (фотографий, документов).

3. Информационная инфраструктура:

- Стабильный высокоскоростной доступ в Интернет (проводной и Wi-Fi) на всей территории проведения занятий.

- Локальная сеть вуза с доступом к электронным библиотечным системам (ЭБС «Юрайт», «Лань», «Библиоклуб»), подписка на которые обеспечена вузом.

- Система дистанционного обучения (LMS, например, Moodle) для размещения материалов, коммуникации и контроля.

4. Библиотечный ресурс:

- Доступ к фондам научной библиотеки КГИК, в том числе к специализированным изданиям по музеологии, дизайну и digital-культуре.

- Электронный читальный зал с компьютерами и доступом к подписным профессиональным базам данных и журналам.

Все помещения и оборудование соответствуют действующим санитарно-эпидемиологическим правилам и нормам пожарной безопасности.

**9. ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

(Заполняется по мере необходимости)