

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Забайкальский государственный университет»  
(ФГБОУ ВО «ЗабГУ»)

Факультет культуры и искусств  
Кафедра Теории и истории культуры, искусств и дизайна

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета

Факультет культуры и  
искусств

Сергеев Дмитрий  
Валентинович

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_  
г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.В.01.03 Цифровые медиа. Креативные работы при помощи цифровых технологий  
на 144 часа(ов), 4 зачетных(ые) единиц(ы)  
для направления подготовки (специальности) 51.04.01 - Культурология

составлена в соответствии с ФГОС ВО, утвержденным приказом  
Министерства образования и науки Российской Федерации от  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г. № \_\_\_\_

Профиль – Современное искусство и креативные индустрии (для набора 2024)  
Форма обучения: Очная

## 1. Организационно-методический раздел

### 1.1 Цели и задачи дисциплины (модуля)

Цель изучения дисциплины:

Повысить уровень подготовки студентов в области цифровых медиа, ознакомив их с основами технологий и инструментов для создания креативных произведений, развивая практические навыки и готовя к профессиональной деятельности в креативных индустриях.

Задачи изучения дисциплины:

1. Ознакомить студентов с основами цифровых медиа и их применением в креативных работах. 2. Развить навыки работы с цифровыми инструментами и технологиями для создания художественных произведений. 3. Подготовить студентов к профессиональной деятельности в области цифровых медиа и креативных индустрий.

### 1.2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОП

Б1.В.01.03

### 1.3. Объем дисциплины (модуля) с указанием трудоемкости всех видов учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 4 зачетных(ые) единиц(ы), 144 часов.

Виды занятий	Семестр 2	Всего часов
Общая трудоемкость		144
Аудиторные занятия, в т.ч.	80	80
Лекционные (ЛК)	32	32
Практические (семинарские) (ПЗ, СЗ)	48	48
Лабораторные (ЛР)	0	0
Самостоятельная работа студентов (СРС)	64	64
Форма промежуточной аттестации в семестре	Зачет	0
Курсовая работа (курсовой проект) (КР, КП)		

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с

**планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Планируемые результаты освоения образовательной программы		Планируемые результаты обучения по дисциплине
Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции, формируемые в рамках дисциплины	Дескрипторы: знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности
ПК-3	<p>1. Знание основ цифровых медиа: - Студент знает основные виды цифровых медиа и их характеристики, а также может объяснить их роль в современном искусстве и культуре.</p> <p>2. Навыки работы с графическими редакторами: - Студент умеет эффективно использовать графические редакторы (такие как Adobe Photoshop и Illustrator) для создания и редактирования изображений. - Студент может настраивать параметры инструментов и применять различные техники для достижения желаемого результата.</p> <p>3. Владение цифровой фотографией: - Студент знает основные принципы композиции и освещения в цифровой фотографии. - Студент умеет проводить фотосъемку и редактировать изображения с использованием программного обеспечения.</p> <p>4. Навыки видеомонтажа и анимации: - Студент умеет использовать программы для видеомонтажа (такие как Adobe Premiere Pro и After Effects) для создания и редактирования видеороликов. - Студент может создавать простые анимации и применять</p>	<p>Знать: 1. <b>**Основы цифровых медиа**</b>: - Студент знает основные виды цифровых медиа (графика, видео, анимация, звук) и их характеристики. - Студент понимает роль цифровых медиа в современном искусстве и культуре.</p> <p>2. <b>**Программное обеспечение**</b>: - Студент знает основные функции и возможности графических редакторов (например, Adobe Photoshop, Illustrator) и программ для видеомонтажа (например, Adobe Premiere Pro, After Effects). - Студент понимает принципы работы с аудиоредакторами (например, Audacity).</p> <p>3. <b>**Принципы композиции и дизайна**</b>: - Студент знает основные принципы композиции, цвета и освещения, применяемые в цифровом искусстве и дизайне. - Студент понимает важность эстетики и визуального восприятия в создании креативных работ.</p> <p>4. <b>**Технологии цифровой фотографии**</b>: - Студент знает основные аспекты цифровой фотографии, включая настройки камеры, композицию и методы редактирования изображений.</p>

эффекты к видео.

5. Создание цифровых иллюстраций:

- Студент владеет техниками цифровой иллюстрации и умеет использовать графические планшеты для создания художественных работ.

- Студент может разрабатывать оригинальные иллюстрации, используя различные стили и техники.

6. Работа с аудио в цифровых медиа:

- Студент знает основы редактирования аудиотреков и может использовать программы для работы со звуком (например, Audacity).

- Студент умеет создавать и редактировать аудиоматериалы для интеграции в видеопроекты.

7. Проектирование креативных работ:

- Студент умеет разрабатывать и реализовывать креативные проекты, интегрируя различные цифровые медиа.

- Студент может представлять свои проекты, объясняя использованные концепции, методы и техники.

8. Критическое мышление и самоанализ:

- Студент умеет анализировать свои работы и работы других, выявляя сильные и слабые стороны.

- Студент может использовать полученные отзывы для улучшения своих навыков и креативных подходов.

- Студент понимает влияние освещения на качество фотографий.

5. **\*\*Анимация и видеомонтаж\*\***:

- Студент знает основные техники анимации и видеомонтажа, включая использование эффектов и переходов.

- Студент понимает этапы создания видеопроекта, от идеи до финального монтажа.

6. **\*\*Критическое мышление и анализ\*\***:

- Студент знает, как анализировать и оценивать произведения цифрового искусства и медиа, выявляя их сильные и слабые стороны.

- Студент понимает значение обратной связи и критики в процессе творческой работы.

Уметь: 1. Работать с графическими редакторами:

- Студент умеет эффективно использовать графические редакторы (например, Adobe Photoshop, Illustrator) для создания и редактирования изображений.

- Студент может применять различные инструменты и техники для достижения желаемых художественных эффектов.

2. Создавать цифровую фотографию:

- Студент умеет проводить фотосъемку, учитывая композицию, освещение и другие важные аспекты.

- Студент может обрабатывать и редактировать фотографии с использованием программного обеспечения.

3. Выполнять видеомонтаж и

анимацию:

- Студент умеет использовать программы для видеомонтажа (например, Adobe Premiere Pro, After Effects) для создания и редактирования видеороликов.

- Студент может создавать простые анимации, применяя различные эффекты и переходы.

4. Создавать цифровые иллюстрации:

- Студент умеет разрабатывать оригинальные цифровые иллюстрации, используя графические планшеты и соответствующее программное обеспечение.

- Студент может применять различные стили и техники в своих иллюстрациях.

5. Работать с аудиоматериалами:

- Студент умеет записывать и редактировать аудиотреки, используя программы для работы со звуком (например, Audacity).

- Студент может интегрировать аудиоматериалы в видеопроекты и другие креативные работы.

6. Разрабатывать креативные проекты:

- Студент умеет планировать и реализовывать креативные проекты, интегрируя различные цифровые медиа.

- Студент может представлять свои проекты, объясняя использованные концепции, методы и техники.

7. Анализировать и критически оценивать работы:

- Студент умеет анализировать свои работы и работы других, выявляя сильные и слабые стороны.

- Студент может использовать

полученные отзывы для улучшения своих навыков и креативных подходов.

Владеть: 1. Владеть инструментами графического дизайна:

- Студент владеет основными инструментами и функциями графических редакторов (например, Adobe Photoshop, Illustrator) и может использовать их для создания профессиональных работ.

- Студент способен настраивать параметры инструментов для достижения желаемого художественного эффекта.

2. Владеть навыками цифровой фотографии:

- Студент владеет техниками фотосъемки и умеет использовать настройки камеры для получения качественных изображений.

- Студент может обрабатывать и редактировать фотографии, применяя различные техники улучшения изображения.

3. Владеть навыками видеомонтажа и анимации:

- Студент владеет программами для видеомонтажа (например, Adobe Premiere Pro, After Effects) и может создавать качественные видеоролики.

- Студент умеет применять различные эффекты и переходы для улучшения видеоматериалов.

4. Владеть техниками цифровой иллюстрации:

- Студент владеет различными техниками цифровой иллюстрации и может создавать оригинальные работы с использованием графических планшетов.

- Студент способен разрабатывать

		<p>иллюстрации в различных стилях, адаптируя их под конкретные задачи.</p> <p>5. Владеть основами работы с аудио:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент владеет навыками записи и редактирования звука с использованием аудиоредакторов (например, Audacity).</li> <li>- Студент может интегрировать аудиотреки в видеопроекты и другие цифровые работы.</li> </ul> <p>6. Владеть проектным мышлением:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент владеет процессом разработки креативных проектов, включая планирование, реализацию и презентацию.</li> <li>- Студент способен анализировать и оценивать результаты своих проектов, выявляя области для улучшения.</li> </ul> <p>7. Владеть навыками критического анализа:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент владеет методами критического анализа произведений цифрового искусства и медиа.</li> <li>- Студент умеет давать конструктивную обратную связь своим коллегам и использовать её для собственного развития.</li> </ul>
--	--	--

### 3. Содержание дисциплины

#### 3.1. Разделы дисциплины и виды занятий

##### 3.1 Структура дисциплины для очной формы обучения

Модуль	Номер раздела	Наименование раздела	Темы раздела	Всего часов	Аудиторные занятия			С Р С
					Л К	П З (С З)	Л Р	

1	1.1	1. Введение в цифровые медиа	- ЛК: Определение цифровых медиа, их виды и основные характеристики. - ПЗ: Обсуждение роли цифровых медиа в современном искусстве и культуре.	18	4	6	0	8
	1.2	2. Основы работы с графическими редакторами	- ЛК: Введение в графические редакторы (Adobe Photoshop, Corel). - ПЗ: Практическое освоение интерфейса и основных инструментов.	18	4	6	0	8
	1.3	2. Основы работы с графическими редакторами	- ЛК: Введение в графические редакторы (Adobe Photoshop, Corel). - ПЗ: Практическое освоение интерфейса и основных инструментов.	18	4	6	0	8
	1.4	2. Основы работы с графическими редакторами	- ЛК: Введение в графические редакторы (Adobe Photoshop, Corel). - ПЗ: Практическое освоение интерфейса и основных инструментов.	18	4	6	0	8
	1.5	4. Видеомонтаж и анимация	- ЛК: Основы видеомонтажа, программы для работы с видео (InShot). - ПЗ: Создание коротких видеороликов и анимаций.	18	4	6	0	8
	1.6	5. Цифровая иллюстрация	- ЛК: Техники цифровой иллюстрации, использование графических планшетов. - ПЗ: Практика создания цифровых иллюстраций.	18	4	6	0	8
	1.7	6. Аудио в цифровых медиа	- ЛК: Основы работы с аудио, программы для редактирования звука	18	4	6	0	8

			(Audacity, Adobe Audition). - ПЗ: Создание и редактирование аудиотреков.					
	1.8	7. Проектирование и разработка креативных работ	- ЛК: Принципы проектирования креативных работ, выбор формата и стиля. - ПЗ: Работа над индивидуальными или групповыми проектами.	18	4	6	0	8
	1.9	8. Финальный проект	- ПЗ: Работа над финальным проектом, интегрирующим все изученные навыки. - Презентация проектов и обсуждение.	18	4	6	0	8
Итого				162	36	54	0	72

### 3.2. Содержание разделов дисциплины

#### 3.2.1. Лекционные занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

#### 3.2.2. Практические занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

#### 3.2.3. Лабораторные занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

### 3.3. Содержание материалов, выносимых на самостоятельное изучение

--	--	--	--	--

Модуль	Номер раздела	Содержание материалов, выносимого на самостоятельное изучение	Виды самостоятельной деятельности	Трудоемкость (в часах)

#### **4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Фонд оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины представлен в приложении.

[Фонд оценочных средств](#)

#### **5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

##### **5.1. Основная литература**

###### **5.1.1. Печатные издания**

1. 1. "Digital Media: Concepts and Applications" — Andrew Dewdney, Peter Ride - Книга охватывает основные концепции цифровых медиа и их применение в различных областях. 2. "Adobe Photoshop Classroom in a Book" — Conrad Chavez, Andrew Faulkner - Пошаговое руководство по работе с Adobe Photoshop, включающее практические задания и примеры. 3. "The Digital Photography Book" — Scott Kelby - Классическое руководство по цифровой фотографии, охватывающее основные техники и советы по съемке и редактированию. 4. "Making Movies: 9 Steps to a Successful Film" — David Edgar - Книга о процессе создания фильмов, включая этапы разработки, съемки и пост-продакшн. 5. "The Animator's Survival Kit" — Richard Williams - Полное руководство по анимации, охватывающее основные техники и принципы создания анимационных работ. 6. "Understanding Digital Media" — Andrew McStay - Книга, исследующая влияние цифровых медиа на общество и культуру, а также их роль в современном мире. 7. "Creating Motion Graphics with After Effects" — Chris and Trish Meyer - Пошаговое руководство по работе с Adobe After Effects для создания анимации и видеографики. 8. "Digital Art: A Complete Guide" — Christiane Paul - Книга, охватывающая различные аспекты цифрового искусства, включая техники, инструменты и историю. ### Рекомендуемые статьи и исследования 9. Статьи из научных журналов: - Рекомендуется искать статьи в научных журналах, посвященных цифровым медиа и искусству, таких как "Journal of Digital Media & Policy", "Digital Creativity", "Leonardo". 10. Онлайн-ресурсы: - Посетите платформы, такие как JSTOR, ResearchGate и Google Scholar для поиска актуальных исследований и публикаций по теме.

###### **5.1.2. Издания из ЭБС**

1. 1. "Digital Media: A New Introduction" — Andrew Dewdney, Peter Ride - Доступно в электронном формате на платформах, таких как Google Books. Книга охватывает основные концепции цифровых медиа и их применение. 2. "Adobe Photoshop CC: The Missing Manual" — Lesa Snider - Электронное издание, которое предлагает полное руководство по Photoshop,

включая советы и приемы для эффективной работы. 3. "The Digital Photography Book" — Scott Kelby - Доступно в электронном формате, это руководство по цифровой фотографии охватывает основные техники и советы по съемке. 4. "Creating Motion Graphics with After Effects" — Chris and Trish Meyer - Электронная версия книги, посвященная созданию анимации и видеографики с использованием Adobe After Effects. 5. "Digital Art: A History" — Christiane Paul - Доступно в электронном формате, книга исследует историю цифрового искусства и его влияние на современные художественные практики. 6. "Understanding Digital Media" — Andrew McStay - Электронное издание, которое исследует влияние цифровых медиа на общество и культуру. 7. "The Animator's Survival Kit" — Richard Williams - Доступно в электронном формате, это руководство по анимации охватывает основные техники и принципы создания анимационных работ. 8. "Digital Art for Beginners" — Michael Haas - Электронная книга, которая вводит в основы цифрового искусства, охватывая основные инструменты и техники. ### Онлайн-ресурсы 9. Google Scholar - Google Scholar — поисковая система для научных публикаций, где можно найти множество статей и исследований по цифровым медиа и креативным технологиям. 10. JSTOR - JSTOR — цифровая библиотека, предоставляющая доступ к академическим журналам, книгам и первоисточникам по искусству и другим дисциплинам. 11. ResearchGate - ResearchGate — платформа для исследователей, где можно найти публикации, задать вопросы и обменяться знаниями в области искусства и медиа. 12. Academia.edu - Academia.edu — платформа для ученых и исследователей, позволяющая делиться своими работами и находить исследования по интересующим темам.

## **5.2. Дополнительная литература**

### **5.2.1. Печатные издания**

1. 1. "The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media" — Bryan Alexander - Книга о создании цифровых историй и использовании новых медиа для повествования. 2. "Digital Media: Concepts and Applications" — Andrew Dewdney, Peter Ride - Издание, охватывающее основные концепции цифровых медиа и их применение в различных областях. 3. "Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines" — Jeff Johnson - Книга, посвященная принципам дизайна пользовательского интерфейса и тому, как они применяются в цифровых медиа. 4. "Understanding Media: The Extensions of Man" — Marshall McLuhan - Классическая работа, исследующая влияние медиа на восприятие и культуру, которая помогает понять контекст цифровых медиа. 5. "Digital Art: A Complete Guide" — Christiane Paul - Полное руководство по цифровому искусству, охватывающее различные техники и подходы. 6. "The Art of Digital Media" — Various Authors - Сборник статей и работ различных художников, демонстрирующий разнообразие стилей и техник цифрового искусства. 7. "The Creative Economy: How People Make Money from Ideas" — John Howkins - Книга о креативной экономике и возможностях, которые она открывает для художников и дизайнеров. 8. "Art and Society: The Role of Art in Contemporary Society" — Various Authors - Сборник исследований, посвященный роли искусства в общественной жизни и его влиянию на социальные изменения. 9. "Interactive Media: The Future of Entertainment" — Various Authors - Издание, исследующее будущее интерактивных медиа и их влияние на развлекательную индустрию. 10. "Creative Workshop: 80 Challenges to Sharpen Your Design Skills" — David Sherwin - Практическое руководство с заданиями для развития навыков дизайна и креативности.

### 5.2.2. Издания из ЭБС

1. 1. "Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community" — Joe Lambert - Электронная книга, доступная на платформах, таких как Google Books, о создании цифровых историй и их значении в современном мире. 2. "The New Media Reader" — Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort - Сборник статей и работ, исследующий развитие новых медиа и их влияние на культуру и общество, доступный в электронном формате. 3. "Digital Art: A History" — Christiane Paul - Книга, доступная в электронном виде, которая охватывает историю цифрового искусства и его развитие. 4. "Understanding Digital Media" — Andrew McStay - Электронная версия книги, исследующей влияние цифровых медиа на общество и культуру. 5. "Creating Interactive Fiction with Inform 7" — Aaron Reed - Доступная в электронном формате книга о создании интерактивной художественной литературы с использованием программного обеспечения Inform 7. 6. "The Art of Digital Media" — Various Authors - Сборник статей, доступный в электронном виде, который демонстрирует разнообразие стилей и техник цифрового искусства. 7. "Digital Media: Concepts and Applications" — Andrew Dewdney, Peter Ride - Электронное издание, охватывающее основные концепции цифровых медиа и их применение в различных областях. 8. "Digital Photography: A Beginner's Guide" — Various Authors - Электронная книга для начинающих, охватывающая основы цифровой фотографии и редактирования изображений. ### Онлайн-ресурсы 9. Google Scholar - Google Scholar — поисковая система для научных публикаций, где можно найти множество статей и исследований по цифровым медиа и креативным технологиям. 10. JSTOR - JSTOR — цифровая библиотека, предоставляющая доступ к академическим журналам, книгам и первоисточникам по искусству и другим дисциплинам. 11. ResearchGate - ResearchGate — платформа для исследователей, где можно найти публикации, задать вопросы и обменяться знаниями в области искусства и медиа. 12. Academia.edu - Academia.edu — платформа для ученых и исследователей, позволяющая делиться своими работами и находить исследования по интересующим темам.

### 5.3. Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

Название	Ссылка
1. Научная электронная библиотека (eLIBRARY.RU) - Ссылка: eLIBRARY.RU - Описание: Крупнейшая российская информационно-аналитическая система, содержащая научные статьи, журналы и диссертации в различных областях, включая цифровые медиа. 2. Google Scholar - Ссылка: Google Scholar - Описание: Поисковая система для научных публикаций, статей и диссертаций по различным темам, включая цифровые медиа и креативные технологии. 3. JSTOR - Ссылка: JSTOR - Описание: Цифровая библиотека, предоставляющая доступ к академическим журналам, книгам и первоисточникам по искусству, медиа и другим дисциплинам. 4. ResearchGate -	<a href="https://www.elibrary.ru/">https://www.elibrary.ru/</a>

Ссылка: ResearchGate - Описание: Социальная сеть для ученых и исследователей, где можно найти публикации, задать вопросы и обменяться знаниями в области науки и искусства. 5. Academia.edu - Ссылка: Academia.edu - Описание: Платформа для исследователей, позволяющая делиться своими научными работами и находить исследования по интересующим темам.	
---	--

## 6. Перечень программного обеспечения

Программное обеспечение общего назначения: ОС Microsoft Windows, Microsoft Office, ABBYY FineReader, ESET NOD32 Smart Security Business Edition, Foxit Reader, АИБС "МегаПро".

Программное обеспечение специального назначения:

## 7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Наименование помещений для проведения учебных занятий и для самостоятельной работы обучающихся	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа	Состав оборудования и технических средств обучения указан в паспорте аудитории, закрепленной расписанием по факультету
Учебные аудитории для проведения практических занятий	
Учебные аудитории для проведения групповых и индивидуальных консультаций	Состав оборудования и технических средств обучения указан в паспорте аудитории, закрепленной расписанием по кафедре

## 8. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины

### 1. Планирование учебного процесса

- Разработка учебного плана: Создайте подробный план курса, включая темы, цели, задачи, количество часов на лекции и практические занятия. Убедитесь, что план охватывает все ключевые аспекты цифровых медиа.

- Определение форматов занятий: Используйте разнообразные форматы занятий — лекции, практические работы, семинары и мастер-классы. Это поможет поддерживать интерес студентов и разнообразить учебный процесс.

### 2. Использование технологий

- Интерактивные платформы: Внедряйте современные технологии, такие как онлайн-курсы, вебинары и интерактивные платформы (например, Google Classroom или Moodle) для организации дистанционного обучения и взаимодействия с учащимися.

- Доступ к ресурсам: Обеспечьте студентов доступом к необходимым электронным ресурсам, таким как статьи, книги и видеоуроки по теме цифровых медиа.

### 3. Практическая работа

- Проектная деятельность: Поощряйте студентов работать над реальными проектами, которые требуют применения изученных навыков. Это может быть создание видеороликов, цифровых иллюстраций или анимаций.

- Индивидуальные и групповые задания: Предоставьте студентам возможность работать как индивидуально, так и в группах. Это развивает навыки сотрудничества и обмена идеями.

### 4. Оценка и обратная связь

- Регулярная оценка: Проводите регулярные контрольные работы и практические задания для оценки усвоения материала. Это поможет выявить слабые места и скорректировать учебный процесс.

- Конструктивная обратная связь: Предоставляйте студентам обратную связь по их работам, отмечая сильные стороны и области для улучшения. Это поможет им развиваться и совершенствоваться.

### 5. Развитие творческого мышления

- Стимулирование креативности: Поощряйте студентов экспериментировать с различными стилями и техниками, предлагая задания, которые требуют креативного подхода.

- Анализ работ: Организуйте обсуждения работ известных художников и современных цифровых медиа-специалистов. Это поможет студентам развить критическое мышление и вдохновиться новыми идеями.

### 6. Поддержка и ресурсы

- Создание поддерживающей среды: Создайте атмосферу, в которой студенты могут свободно делиться своими идеями и работами, получать отзывы и вдохновение от своих коллег.

- Доступ к дополнительным ресурсам: Рекомендуйте студентам дополнительные книги, статьи и онлайн-курсы для углубленного изучения тем, связанных с цифровыми медиа.

Разработчик/группа разработчиков:  
Зорикто Ринчинович Ешиев

**Типовая программа утверждена**

Согласована с выпускающей кафедрой  
Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_ «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_ г.