ЦЕНТРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

**УТВЕРЖДЕНА**

Приказом ректора
АНО ВО «Центральный университет»
от «02» июня 2026 г. № 0602.37

**Рабочая программа дисциплины (модуля)**
**«Кросс-медиа лаборатория»**
**дополнительной профессиональной программы –**
**программы профессиональной переподготовки**
**«Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)»**

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0215B0C000D1B3FEB44A37EE631E0C27D4
Владелец: Ивашкевич Евгений Васильевич
Действителен: с 13.01.2026 до 13.04.2027

Электронный документ

**Москва**
**2026**

**Содержание**

1. **Краткая характеристика дисциплины (модуля)** ..... 3
2. **Тематический план** ..... 5
3. **Содержание дисциплины (модуля)** ..... 5
4. **Учебно-методическое обеспечение** ..... 6
5. **Материально-техническое обеспечение** ..... 6
6. **Методические и оценочные материалы** ..... 8

## 1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Изучение дисциплины (модуля) «Кросс-медиа лаборатория» позволяет обучающимся осмыслить медиа и технологии как сложные материальные, культурные, биологические и политические системы, влияющие на человека, другие виды, окружающую среду и формы будущего сосуществования. Дисциплина формирует способность проектировать ответственные кросс-медийные решения, учитывающие этику живого, приватность, не-человеческую агентность, экологические последствия технологий и новые формы коммуникации между людьми, машинами и биологическими системами.

Дисциплина (модуль) изучается в 1 и 2 семестрах. Данная программа предназначена для 1-го семестра.

**Цель изучения дисциплины (модуля):** сформировать у обучающихся способность критически исследовать медийные, технологические, биологические и социальные среды, а также проектировать кросс-медийные, спекулятивные и междисциплинарные решения на основе медиа-археологии, художественного исследования, методологии искусства и науки, сценарного моделирования, этики взаимодействия с живыми системами и анализа возможных будущих экосистем.

**Задачи изучения дисциплины (модуля):**

- изучить теоретические основы медиа-археологии, геологии медиа, критической географии технологий, методологии искусства и науки, а также подходы к анализу не-человеческой агентности в современных медийных и технологических системах;
- освоить методы сценарного моделирования, спекулятивного прототипирования и создания диегетических прототипов, позволяющих исследовать социальные, экологические, этические и технологические вызовы будущего;
- сформировать навыки критической деконструкции цифровых интерфейсов, алгоритмических инфраструктур, материального следа технологий и визуальных репрезентаций живого с учетом вопросов приватности, экологической ответственности и этики проектирования;
- развить умение проектировать гибридные кросс-медийные системы взаимодействия, включая интерфейсы для не-человеческих агентов, соматические и носимые прототипы, а также сценарии межвидовой коммуникации и соприсутствия;
- овладеть инструментами художественного исследования, системного картографирования, дизайн-камуфляжа, инженерной эмпатии и междисциплинарного синтеза для разработки проектов, в которых человек рассматривается не как единственный центр принятия решений, а как участник сложной технологической, биологической и культурной экосистемы.

**В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:**

***знать:***

- теоретические основы медиа-археологии и геологии медиа: концепции «глубокого времени» (З. Цилински), материальности ресурсов (Ю. Парикка) и генеалогии визуальных привычек (Э. Хухтамо);
- методологию сценарного моделирования: принципы работы с «аналитическими вымыслами» и теорию созидания будущего (Н. Монтфорт);
- критическую географию технологий: понятия «Тёмного леса» интернета, алгоритмической власти (М. Пасквинелли) и анатомии ИИ (К. Кроуфорд);
- понятие диегетического прототипа: роль вымышленных объектов в формировании реальных государственных и технологических стратегий (на примере японского киберпанка).

***уметь:***

- деконструировать современные интерфейсы: выявлять за цифровой

«стерильностью» скрытую работу алгоритмических инфраструктур и материальный след (E-waste);

- проектировать спекулятивные сценарии: создавать «диегетические прототипы», которые тестируют социальные и этические вызовы будущего в пространстве вымысла;
- работать с «медленными медиа»: переводить цифровые концепты (глитч, шум) в тактильные объекты через ручной труд и материальный синтез;
- масштабировать проектную задачу: переходить от дизайна отдельного объекта к проектированию «систем жизнеобеспечения» и планетарных сценариев (Worldbuilding).

***владеть:***

- инструментарием художественного исследования (Research-based Design): способностью использовать дизайн как метод производства знания о технологической среде;
- методами «дизайн-камуфляжа»: навыком проектирования многослойных систем, обеспечивающих приватность и защиту смыслов в агрессивных медиа-средах;
- навыком системного картографирования: умением выстраивать сложные логические связи между историей техники, теорией медиа и собственной проектной практикой;
- оптикой археолога-визионера: способностью аргументированно проектировать инновационные решения, опираясь на глубокий анализ материального прошлого.

## 2. Тематический план

| № п/п | Наименование раздела дисциплины (модуля) | Трудоемкость, академические часы | | | | ТКУ (текущий контроль успеваемости) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | *Очная форма* | | | | |
| | | Аудиторная работа | | Контроль | Самостоятельная работа | |
| | | Лекции | Семинары (практические занятия) | | | |
| 1 | Тектоника медиа: археология носителей и спекулятивное прототипирование будущего | 14 | 14 | | 158 | Домашние задания, Мини-проекты, Эссе |
| | ***Зачет*** | | | 4 | | |
| | ***Итого:*** | ***14*** | ***14*** | ***4*** | ***158*** | |
| ***Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)*** | | ***190*** | | | | |
| ***Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)*** | | ***5*** | | | | |

## 3. Содержание дисциплины (модуля)

| №п/п | Наименование раздела дисциплины (модуля) | Содержание дисциплины (модуля) по темам |
|---|---|---|
| 1 | Тектоника медиа: археология носителей и спекулятивное прототипирование будущего | Тектоника медиа и дизайн-фикшн.<br>Техника как расширение: опыт инклюзии и футурология японского киберпанка.<br>Археология и альтернативные сценарии развития медиа.<br>Художественные исследования в цифровых средах.<br>Многослойный ландшафт интерфейса: Дизайн-камуфляж в теории "Тёмного леса" интернета.<br>Генезис кода: ткачество, труд и «медленные» медиа.<br>Синтез тектоники: от спекулятивных миров к системной карте медиа. |

## 4. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый слушатель в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Слушателям обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

***Основная литература:***

1. Жердев, Е. В. Дизайн: метафора в дизайне : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. В. Жердев. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 190 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-19276-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/590308.

2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 182 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20186-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/589901.

***Дополнительная литература:***

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 215 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16034-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/586108.

## 5. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

— столами и стульями;

— компьютерной техникой;

— механическими калькуляторами;

— специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья,

оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

| № | Наименование портала (издания, курса, документа) | Ссылка |
|---|---|---|
| 1. | Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека | https://elibrary.ru/defaultx.asp |
| 2. | База данных для IT-специалистов | https://habr.com |
| 3. | База данных ScienceDirect | https://www.sciencedirect.com |
| 4. | Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации | https://minobrnauki.gov.ru/ |
| 5. | Федеральный портал «Российское образование" | https://www.edu.ru/ |
| 6. | Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам" | http://window.edu.ru/ |
| 7. | Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов | http://school-collection.edu.ru/ |
| 8. | Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов | http://fcior.edu.ru/ |

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

| Наименование ПО | Производство | Лицензионное / свободно распространяемое |
|---|---|---|
| **Операционные системы:** | | |
| Microsoft Imagine (Windows Client, Server) | зарубежное | лицензионное |
| **Браузеры:** | | |
| Яндекс.Браузер | отечественное | свободно распространяемое |
| Google Chrome | зарубежное | свободно распространяемое |
| **Офисные приложения:** | | |
| Microsoft Imagine (Visio, OneNote) | зарубежное | лицензионное |
| TeXstudio | зарубежное | свободно распространяемое |
| Adobe Acrobat Reader | зарубежное | свободно распространяемое |
| **Программное обеспечение для планирования и учета времени:** | | |
| Toggle app | зарубежное | свободно распространяемое |
| **Системы управления проектами:** | | |
| Microsoft Imagine (Project) | зарубежное | лицензионное |
| **Системы управления базами данных:** | | |
| Microsoft Imagine (SQL Server) | зарубежное | лицензионное |
| **Системы резервного копирования (backup):** | | |
| Acronis Backup Advanced for HyperV | зарубежное | лицензионное |
| **Справочно-правовые системы:** | | |
| КонсультантПлюс: справочно-правовая система | отечественное | лицензионное |
| **Средства антивирусной защиты:** | | |

| | | |
|---|---|---|
| Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition | отечественное | лицензионное |
| **Среды разработки:** | | |
| Visual Studio Code | зарубежное | свободно распространяемое |
| Bash (Unix shell) | зарубежное | свободно распространяемое |
| Anaconda | зарубежное | свободно распространяемое |
| Robotic Operating System | зарубежное | свободно распространяемое |
| CopelliaSim | зарубежное | свободно распространяемое |
| Google Colaboratory | зарубежное | свободно распространяемое |
| **Пакеты программных средств и библиотек:** | | |
| AutoPsy | зарубежное | свободно распространяемое |
| Interactive Disassembler (IDA) | зарубежное | свободно распространяемое |
| **Системы управления библиографической информацией:** | | |
| Zotero | зарубежное | свободно распространяемое |
| **Сервисы и службы:** | | |
| Bind | зарубежное | свободно распространяемое |
| Docker | зарубежное | свободно распространяемое |

## 6. Методические и оценочные материалы

### Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Кросс-медиа лаборатория» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, мини-проекты, эссе, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

*Лекция* – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не удается, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

*Семинар* — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где слушатели активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

*Домашнее задание* – набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы избежать перегрузки и лучше усвоить материал, использовать различные источники информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

*Мини-проект* — это краткосрочная практическая работа в малых группах на

семинарах, направленная на применение теоретических знаний для решения конкретных задач.

В ходе мини-проекта слушатели проводят анализ проблемы, разрабатывают техническое решение и представляют результаты в виде отчета, модели или презентации. Такой формат способствует развитию навыков самостоятельной работы, критического мышления и командного взаимодействия.

*Эссе* – самостоятельная письменная работа на тему, предложенную преподавателем.

Цель эссе состоит в развитии навыков самостоятельного творческого мышления и письменного изложения собственных мыслей.

Эссе должно содержать: четкое изложение сути поставленной проблемы, включать самостоятельно проведенный анализ этой проблемы с использованием концепций и аналитического инструментария, рассматриваемого в рамках дисциплины, выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной проблеме. В зависимости от специфики дисциплины формы эссе могут значительно дифференцироваться.

*Самостоятельная работа* – работа слушателей, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы слушатели взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи слушателя включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

**Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)**

Оценивание уровня учебных достижений обучающихся по дисциплине (модулю) осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

**Промежуточная аттестация** по дисциплине (модулю) осуществляется в форме ***зачета***.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

| **Десятибалльная оценка** | **Пятибалльная оценка** | **Оценка за зачет** | **Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)** |
|---|---|---|---|
| 10 | Отлично | Зачтено | Слушатель полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину. Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других |
| 9 | Отлично | Зачтено | |
| 8 | Отлично | Зачтено | |

| Десятибалльная оценка | Пятибалльная оценка | Оценка за зачет | Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю) |
|---|---|---|---|
| | | | исследований, а также решает сложные задачи. Слушатель хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами. |
| 7 | Хорошо | Зачтено | Слушатель обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Слушатель хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами. |
| 6 | Хорошо | Зачтено | |
| 5 | Удовлетворительно | Зачтено | Слушатель обладает базовыми знаниями по дисциплине, но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Слушатель способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования. |
| 4 | Удовлетворительно | Зачтено | |
| 3 | Не сдан | Не зачтено | Слушатель не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы. |

Дисциплина (модуль) «Кросс-медиа лаборатория» оценивается следующим образом:

| Активность | Вес | Количество | Описание |
|---|---|---|---|
| Домашние задания | 30% | 2 | Набор задач по темам недели |
| Мини-проекты | 20% | 3 | Краткосрочная практическая работа в малых группах на занятиях, направленная на решение конкретных задач |
| Эссе | 50% | 1 | Самостоятельная письменная работа на тему, предложенную преподавателем |

**Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Кросс-медиа лаборатория»:** «0,3× Домашние задания + 0,2 × Мини-проекты + 0,5 × Эссе».

Итоговая оценка по дисциплине (модулю) «Кросс-медиа лаборатория» определяется как среднее арифметическое оценок, полученных за освоение дисциплины в 1 и 2 семестрах.

**Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)**

**Примерные домашние задания**

**Домашнее задание 1**

Выберите один медианоситель или интерфейс: ткань, бумагу, плёнку, магнитную ленту, компакт-диск, флеш-накопитель, смартфон, сенсорный экран, голосовой помощник или другой пример. Проведите его медиа-археологический анализ: опишите материальную основу, способ хранения или передачи информации, культурные и телесные практики, которые он сформировал, а также скрытые аспекты технологии — труд, ресурсы, инфраструктуру, экологический след, вопросы доступности и исключения пользователей.

На основе анализа предложите альтернативный сценарий развития выбранного носителя: каким он мог бы стать, если бы развивался по другому культурному, политическому, экологическому или инклюзивному пути. Представьте результат в виде краткого описания и визуальной схемы, карты или коллажа.

**Домашнее задание 2**

Разработайте концепцию спекулятивного медиаобъекта, интерфейса или системы будущего, существующей в условиях цифрового наблюдения, алгоритмической власти, информационной перегрузки или «Тёмного леса» интернета. Это может быть маскирующий интерфейс, устройство для защиты цифровой идентичности, медленный носитель данных, инклюзивный кибернетический протез, тактильная сеть коммуникации или система коллективной памяти.

Опишите, какую проблему решает объект, в каком мире он существует и какие элементы дизайн-камуфляжа использует: скрытие, маскировку, многослойность, ложные сигналы, защиту смыслов или приватности. Дополните концепцию диегетическим прототипом — например, инструкцией пользователя, фрагментом интерфейса, рекламным плакатом, техническим паспортом или новостной заметкой — и системной картой связей между пользователями, технологией, инфраструктурой, данными, ресурсами и рисками.

**Примерное описание задания и критерии оценивания к мини-проектам**

**Мини-проект 1**

Группа выбирает один медианоситель или интерфейс: бумагу, ткань, магнитную ленту, компакт-диск, смартфон, сенсорный экран, голосового помощника или иной объект. Необходимо рассмотреть его как материальную, культурную и технологическую систему: определить ресурсы, инфраструктуру, формы труда, пользовательские практики и возможный альтернативный сценарий развития.

**Критерии оценивания:**

1. Понимание медиа-археологии — медианоситель рассмотрен как технический, исторический и культурный объект.
2. Анализ материальности — указаны материалы, ресурсы, инфраструктура и экологический след технологии.
3. Выявление пользовательских практик — показано, как технология влияет на восприятие, хранение или передачу информации.
4. Альтернативный сценарий — предложен понятный вариант другого пути развития выбранной технологии.
5. Связь с темами дисциплины — работа опирается на темы тектоники медиа, «медленных» медиа или техники как расширения человека.
6. Командная работа — участники включены в обсуждение и совместно формируют результат.

**Мини-проект 2**

Группа разрабатывает концепцию интерфейса или цифрового объекта, который помогает пользователю существовать в небезопасной или перегруженной медийной среде. Решение должно использовать принципы дизайн-камуфляжа: скрытие, маскировку, многослойность, ложные сигналы, защиту приватности или смыслов.

**Критерии оценивания:**

1. Понимание проблемы цифровой среды — обозначены риски наблюдения, перегрузки, уязвимости или алгоритмического контроля.
2. Использование дизайн-камуфляжа — в решении применены маскировка, скрытие, многослойность или ложные сигналы.
3. Понятность функции интерфейса — ясно, для кого создан интерфейс, как он работает и какую проблему решает.
4. Учет приватности и безопасности — работа показывает, как защищаются данные, идентичность или смыслы пользователя.
5. Оригинальность идеи — предложено нестандартное проектное или художественное решение.
6. Наглядность представления — эскиз, схема или описание помогают понять логику работы интерфейса.

**Мини-проект 3**

Группа проектирует фрагмент возможного будущего, где выбранная технология, интерфейс или медианоситель становится частью повседневной жизни. Необходимо

описать пользователей, инфраструктуру, данные, ресурсы, риски и последствия внедрения технологии.

**Критерии оценивания:**

1. Проработанность сценария будущего — описан понятный мир, в котором существует предложенная технология.
2. Системность мышления — показаны связи между пользователями, технологией, данными, ресурсами и инфраструктурой.
3. Учет социальных последствий — рассмотрены вопросы доступа, исключения, неравенства или зависимости от технологии.
4. Учет экологических последствий — обозначены ресурсы, отходы, энергозатраты или материальный след медиасистемы.
5. Связь с дизайн-фикшном — технология представлена как возможный элемент будущей реальности.
6. Ясность системной карты — схема или презентация понятно показывает связи, риски и ключевых участников.

## Примерные темы и критерии оценивания для эссе

**Темы для эссе:**

1. Тектоника медиа: как материальная основа носителей влияет на культуру коммуникации.
2. Медиа-археология как способ анализа забытых, устаревших и альтернативных технологий.
3. Дизайн-фикшн как инструмент проектирования возможного будущего.
4. Диегетический прототип: как вымышленные объекты влияют на реальные технологические стратегии.
5. Техника как расширение человека: инклюзивные технологии и новые формы телесности.
6. Японский киберпанк как футурологическая модель взаимодействия человека, машины и города.
7. Альтернативные сценарии развития медиа: какие технологии могли бы стать доминирующими.
8. Художественное исследование в цифровой среде: дизайн как способ производства знания.
9. «Тёмный лес» интернета: почему современная цифровая среда требует маскировки и защиты.
10. Дизайн-камуфляж как стратегия приватности в условиях алгоритмического наблюдения.
11. Многослойный интерфейс: как скрытые структуры цифровых систем влияют на пользователя.
12. Генезис кода: связь ткачества, ручного труда и вычислительных технологий.
13. «Медленные» медиа как критика скорости, автоматизации и цифровой стерильности.
14. Материальный след цифровых технологий: электронные отходы, ресурсы и инфраструктуры.

15. Системная карта медиа: как связаны пользователь, интерфейс, данные, ресурсы и власть.

16. Спекулятивный мир как метод анализа социальных и этических последствий технологий.

17. Интерфейсы будущего: между удобством, контролем и потерей приватности.

18. Медиа будущего и неравенство доступа: кто включён и кто исключён из технологических систем.

19. От объекта к экосистеме: почему современный дизайн должен мыслить системно.

20. Археолог-визионер: как анализ прошлого помогает проектировать инновационные медиа будущего.

**Критерии оценивания эссе:**

1. Соответствие теме

Эссе раскрывает выбранную тему и не уходит в сторонние рассуждения, не связанные с дисциплиной.

2. Понимание теоретических понятий

В работе корректно используются ключевые понятия курса: медиа-археология, дизайн-фикшн, дизайн-камуфляж, диегетический прототип, «медленные» медиа, системное картографирование и другие.

3. Аргументированность позиции

Автор формулирует собственную точку зрения и подкрепляет её примерами, логическими доводами или анализом конкретных медиатехнологий.

4. Критический анализ

В эссе рассматриваются не только преимущества технологий, но и их скрытые стороны: инфраструктура, труд, ресурсы, приватность, экологический след, социальные риски.

5. Связь с практиками проектирования

Работа показывает, как теоретические идеи могут быть применены в художественном исследовании, проектировании интерфейсов, спекулятивных сценариев или медиасистем.

6. Структура и логика изложения

Текст имеет понятную композицию: введение, основную часть, вывод; мысли изложены последовательно и связно.

7. Ясность языка и оформление

Эссе написано грамотным академическим языком, термины употребляются точно, а текст оформлен аккуратно и читаемо.