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 2-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:

- методологию Art & Science и междисциплинарного синтеза: как объединение науки, искусства и дизайна позволяет исследовать не-человеческую агентность (бактерий, растений, животных и ИИ);
- принципы межвидовой коммуникации: от биоэлектрических сигналов живых систем до визуальных кодов эмпатии и эстетики «милого» (cuteness) в сетевой культуре;
- концепцию архитектурного биоразнообразия: теорию перехода от «здания как машины для жилья» к «зданию как живой экосистеме»;
- этику репрезентации живого: риски эксплуатации природных образов в маркетинге и ответственность дизайнера перед биологическими видами;
- теорию аффекта и реляционную эстетику: основы проектирования ситуаций соприсутствия и управления групповой динамикой;
- принципы соматического интерфейса: как биологические сигналы (пульс, дыхание)

транслируются через технические устройства;
- метафизику цифрового присутствия: роль виртуальных сущностей (маскотов, ИИ-компаньонов) в навигации и коммуникации;
- этику технологической близости: границы приватности при экстернализации внутренних состояний тела.

уметь:
- проектировать интерфейсы для не-человеческих агентов: создавать юниты и гибридные системы, учитывающие интересы разных биологических видов;
- проводить этический аудит дизайн-решений: оценивать влияние технологий и визуального контента на экологический баланс и благополучие видов;
- конструировать «вторую кожу»: макетировать носимые прототипы, которые меняют восприятие тела или создают новые способы связи;
- синтезировать путь пользователя (User Flow) и сценарий события: превращать стандартный путь пользователя в «живой» опыт соучастия;
- работать с «нестерильным» дизайном: интегрировать риск, ошибку и импровизацию в гибридные системы взаимодействия.

владеть:
- инструментарием спекулятивного прототипирования (AR/AI): навыком создания «эффекта обыденности» для гипотетических экосистем будущего;
- оптикой «мира без главного героя»: способностью проектировать адаптивные системы соавторства, где человек не является единственным центром принятия решений;
- навыком инженерной эмпатии: способностью проектировать «технологические мосты», восстанавливающие человеческий контакт.

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	Коэволюция людей, животных и машин. Человеческое самосознание и интерфейсы для (межвидового) взаимодействия.	7	7		78	Домашние задания
2	Биохимия интерфейса: архитектура аффекта и эмоциональной близости	7	7	4	78	Домашние задания, Стресс-тест
	Зачет			2		Кейс
Итого:		***14***	***14***	***6***	***156***	
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	Коэволюция людей, животных и машин. Человеческое самосознание и интерфейсы для (межвидового) взаимодействия.	Межвидовой дизайн: Новые медиа и живые системы. Интерфейсы сосуществования: биоэлектричество и новые стандарты. Не-человеческие агенты: этика репрезентации и био-сотрудничества.
2	Биохимия интерфейса: архитектура аффекта и эмоциональной близости	Роль аффектов в контакте и методология проектирования соучастия. Расширение чувствительности тела через носимые интерфейсы. Онтология цифровых аффектов.

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, стресс-тест, кейс, 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.

Стресс-тест — практическое оценочное мероприятие, в ходе которого проверяется

разработанный слушателями проект в условиях, моделирующих экстремальные и нестандартные ситуации его использования.

Цель — выявить пределы производительности, оценить устойчивость системы и обнаружить её уязвимости. Результаты оформляются в отчёте с описанием выявленных проблем и проведенных мер по их устранению. Такой формат позволяет слушателям опробовать проект в условиях, приближенных к реальной эксплуатации, и подготовиться к его дальнейшему развитию и внедрению.

Кейс – практическая работа слушателей над реальными или смоделированными задачами, что позволяет слушателю применять теоретические знания на практике.

Слушатель самостоятельно разрабатывает стратегию решения поставленной задачи, что способствует развитию навыков критического мышления и самостоятельного принятия решений. Такой подход помогает подготовить будущих специалистов к реальным вызовам в их профессиональной деятельности.

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 исследований, а также решает сложные
9	Отлично	Зачтено	
8	Отлично	Зачтено	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Оценка за зачет	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
			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	50%	5	Набор задач по темам недели

Активность	Вес	Количество	Описание
Стресс-тест	20%	1	Практическое оценочное мероприятие по проверке разработанного проекта в условиях, моделирующих экстремальные и нестандартные ситуации его использования
Кейс	30%	1	Практическая работа слушателей над реальными или смоделированными задачами

В рамках изучения дисциплины (модуля) возможно получение бонусных баллов.

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Кросс-медиа лаборатория»: «0,5× Домашние задания + 0,2 × Стресс-тест + 0,3 × Кейс».

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 цифровой или физический интерфейс, который вызывает эмоциональную реакцию пользователя: приложение для общения, социальную сеть, виртуального помощника, носимое устройство, игру, интерактивную инсталляцию или медиаобъект. Проанализируйте, какие аффекты он формирует: доверие, тревогу, привязанность, эмпатию, зависимость, ощущение близости, заботы или контроля. Опишите, за счёт каких элементов это достигается: визуального языка, звука, ритма уведомлений, телесной обратной связи, персонализации или имитации присутствия.

Домашнее задание 2

Разработайте идею носимого интерфейса, который расширяет чувствительность тела или создаёт новый способ эмоциональной связи между людьми, живыми системами или цифровыми агентами. Опишите, какие телесные сигналы он считывает или передаёт: пульс, дыхание, температуру, напряжение мышц, движение, прикосновение или ритм. Объясните, как устройство меняет восприятие тела, усиливает соприсутствие или помогает пользователю лучше понимать состояние другого.

Домашнее задание 3

Создайте короткий сценарий взаимодействия человека с цифровой сущностью: виртуальным компаньоном, маскотом, искусственным интеллектом, голосовым помощником, аватаром или интерактивной системой. Покажите, как возникает эмоциональная близость: через диалог, заботу, совместное действие, ритуал, телесный сигнал или персонализированную реакцию. В финале сценария обозначьте этическую проблему: границы приватности, зависимость от цифрового агента, манипуляцию эмоциями, раскрытие внутренних состояний тела или неопределённость между настоящей и симулированной эмпатией.

Примерное описание задания и критерии оценивания к стресс-тесту

Разработайте концепцию интерфейса или медиасистемы, связанной с одной из тем дисциплины: межвидовым взаимодействием человека, животных, растений, бактерий, искусственного интеллекта или архитектурой эмоциональной близости через носимые, цифровые и телесные интерфейсы.

После описания базового сценария работы системы проведите её **стресс-тест**: проверьте, как она будет вести себя в экстремальных условиях, которые превышают обычную нагрузку или выходят за рамки предполагаемого использования.

В работе необходимо:

1. Описать систему: кто является участниками взаимодействия — человек, животное, растение, искусственный интеллект, носимое устройство, цифровой агент или среда.
2. Определить нормальный сценарий работы: как интерфейс должен функционировать в обычных условиях, какие сигналы он считывает или передаёт — биоэлектричество, пульс, дыхание, движение, звук, визуальные реакции, эмоции или поведенческие паттерны.
3. Сформулировать 3–4 экстремальных сценария, например:

- перегрузка данными или сигналами;
- неверная интерпретация состояния живого организма;
- отказ датчиков или технической инфраструктуры;
- эмоциональная зависимость пользователя от цифрового агента;
- вторжение в приватность телесных данных;
- конфликт интересов человека и не-человеческого агента;
- эксплуатация животного, растения или природного образа ради визуального эффекта.

4. Проанализировать поведение системы в каждом сценарии: что нарушается, кто оказывается уязвимым, какие социальные, этические, экологические или эмоциональные риски возникают.
5. Предложить доработки системы: как изменить интерфейс, правила взаимодействия, визуальный язык, сбор данных или сценарий использования, чтобы сделать систему более устойчивой, этичной и безопасной.

Критерии оценивания:

1. Понимание логики стресс-теста

В работе показано, как система ведёт себя не только в обычных, но и в экстремальных или нестандартных условиях.

2. Учет межвидового или аффективного взаимодействия

Проект учитывает особенности живых систем, не-человеческих агентов, телесных сигналов, эмоций или цифровой близости.

3. Выявление рисков и уязвимостей

Слушатель определяет возможные сбои, этические проблемы, угрозы приватности, ошибки интерпретации или вред для участников системы.

4. Качество предложенных доработок

Предложенные решения делают систему более устойчивой, ответственной и безопасной для человека и не-человеческих участников.

5. Ясность представления результата

Описание системы, стресс-сценарии и выводы представлены понятно, последовательно и связаны с темами дисциплины.

Примерное описание задания и критерии оценивания к кейсу

Слушателям предлагается разработать решение для ситуации, в которой городская культурная институция, научная лаборатория или общественное пространство планирует внедрить интерактивную медиасистему для взаимодействия человека с не-человеческими агентами: растениями, животными, микроорганизмами, искусственным интеллектом или гибридной живой системой.

Система должна считывать или интерпретировать сигналы живой или цифровой среды — например, биоэлектрическую активность растений, поведение животных, пульс и дыхание человека, эмоциональные реакции пользователя, данные носимого устройства или ответы цифрового агента — и переводить их в форму визуального, звукового, тактильного или пространственного интерфейса.

В ходе работы над кейсом необходимо:

1. Определить участников системы: человек, не-человеческий агент, техническое устройство, среда, данные и возможные наблюдатели.
2. Описать проблему, которую решает проект: улучшение коммуникации, развитие эмпатии, поддержка заботы, создание опыта соприсутствия, повышение экологической осознанности или восстановление человеческого контакта.
3. Предложить концепцию интерфейса: какие сигналы он считывает, как преобразует их в медиавыражение и каким образом пользователь с ним взаимодействует.
4. Проанализировать этические риски: эксплуатацию живого, искажение сигналов, нарушение приватности телесных данных, эмоциональную манипуляцию, зависимость от цифрового агента или неравенство участников системы.
5. Подготовить защиту решения: кратко представить идею, обосновать проектные решения, показать схему взаимодействия и объяснить, как система учитывает интересы человека и не-человеческих агентов.

Критерии оценивания:

1. Понимание кейса и темы занятия

Решение связано с межвидовым взаимодействием, аффективными интерфейсами, живыми системами или цифровыми агентами.

2. Качество проектного решения

Интерфейс имеет понятную задачу, описанный сценарий использования и логичную схему взаимодействия участников.

3. Учет этических аспектов

В решении рассмотрены вопросы ответственности, приватности, био-сотрудничества, репрезентации живого и возможного вреда для участников системы.

4. Аргументированность защиты

Слушатель или группа могут объяснить, почему предложенное решение уместно, как оно работает и какие риски учитывает.

5. Ясность представления результата

Идея представлена структурно и понятно: через описание, схему, эскиз, сценарий пользовательского опыта или краткую презентацию.