
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол № 2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«История медиаискусства»**

Направление подготовки: 02.04.01 Математика и компьютерные науки

Направленность (профиль) подготовки: Медиаискусство

Квалификация (степень) выпускника: магистр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 2 года

Год набора: 2026

\

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения.....	5
3. Тематический план.....	7
4. Содержание дисциплины (модуля).....	7
5. Учебно-методическое обеспечение	8
6. Материально-техническое обеспечение	8
7. Методические и оценочные материалы	10

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «История медиаискусства» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – магистратура по направлению 02.04.01 Математика и компьютерные науки, профиль Медиаискусство, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 810 от 23.08.2017 года.

Изучение дисциплины (модуля) «История медиаискусства» обеспечивает культурно-историческую и теоретическую базу, необходимую для осознанного участия в современных медиапроектах, цифровом творчестве и интерактивных практиках. Курс формирует способность к рефлексии о роли технологий, зрителя и медиации в искусстве, что становится ключевым условием разработки содержательно насыщенных и концептуально зрелых проектов в цифровой среде.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки магистратуры по направлению 02.04.01 Математика и компьютерные науки, профиль Медиаискусство и входит в обязательную часть Блока 1.

Дисциплина (модуль) изучается на 1 курсе в 1 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): формирование у обучающихся системного понимания исторических, технологических и культурных контекстов развития медиаискусства, а также развитие способности к осознанному, теоретически обоснованному и критически рефлексивному анализу медиапроизведений в их взаимосвязи с наукой, философией и современной художественной практикой.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить основные этапы эволюции медиаискусства с конца XIX века до настоящего времени, включая ключевые движения и технологические переломы;
- ознакомиться с ведущими художниками, теоретиками и кураторами, определившими развитие поля медиаарта;
- различать медиаискусство и смежные области — цифровое искусство, интерактивный дизайн и развлекательные медиа — по целям, методам и художественным стратегиям;
- освоить технологические принципы, лежащие в основе знаковых произведений, и соотносить их с художественными решениями и эстетическими концепциями;
- развить навыки визуального, контекстного и концептуального анализа медиаобъектов с использованием базовой терминологии и методологии критического разбора.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основные этапы развития медиаискусства с XIX века до наших дней;
- ключевых художников, теоретиков и кураторов медиаискусства;
- отличие медиаарта от цифрового искусства, интерактивного дизайна и развлекательной VR;
- технологические принципы, лежащие в основе знаковых произведений.

уметь:

- анализировать медиапроизведение с учётом технологии его создания и исторического контекста;
- распознавать художественные стратегии;

— связывать эстетику технологического искусства с научными и философскими концепциями.

владеть:

- базовой терминологией для описания медиаарта;
- навыками визуального и контекстного анализа медиаискусства;
- подходами к рефлексии о роли зрителя в медиаискусстве;
- методологией быстрого разбора современного медиаобъекта.

2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
УК-4.	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия)	УК-4.1.	Знает основные современные коммуникативные технологии, а также принципы межкультурной коммуникации и особенности использования иностранного языка в профессиональной среде
		УК-4.2.	Умеет эффективно использовать различные коммуникативные технологии для организации взаимодействия в команде, проводить презентации и вести деловую переписку на иностранном языке, а также адаптировать стиль общения в зависимости от аудитории
		УК-4.3.	Имеет практический опыт применения современных коммуникативных технологий в академической и профессиональной деятельности
УК-6.	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	УК-6.1.	Знает основные методы самооценки и анализа своей деятельности, а также принципы управления временем и целеполагания
		УК-6.2.	Умеет ставить реалистичные и достижимые цели, определять приоритеты в своей деятельности, а также разрабатывать и внедрять планы по совершенствованию своих навыков и компетенций на основе полученной самооценки
		УК-6.3.	Имеет практический опыт применения методов самооценки в своей профессиональной деятельности, включая участие в тренингах, семинарах и проектах, направленных на развитие личной эффективности и

			профессионального роста
ОПК-1.	Способен находить, формулировать и решать актуальные и значимые проблемы прикладной и компьютерной математики для анализа, разработки и оптимизации объектов медиаискусства	ОПК-1.1.	Знает основные методы и подходы к решению задач прикладной и компьютерной математики, включая алгоритмы, математическое моделирование и теорию оптимизации, а также современные инструменты и технологии, используемые в области медиаискусства
		ОПК-1.2.	Умеет анализировать и формулировать математические задачи в области медиадизайна, применять соответствующие методы и алгоритмы для их решения, а также интерпретировать и представлять результаты взаимодействия с объектами медиаискусства в понятной и доступной форме
		ОПК-1.3.	Имеет практический опыт работы над проектами или исследованиями в области медиаискусства, включая участие в конкурсах, выставках или научных публикациях, где были решены актуальные и значимые задачи

3. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостояте льная работа	
		Лекции	Семинары (практичес кие занятия)			
1	Предыстория и рождение медиаискусства	6			39	Аудиторная работа
2	Интерактивность, видео и первые цифровые среды	9			39	Аудиторная работа
3	Сетевое искусство, Web 1.0 и программируемая эстетика	8			39	Аудиторная работа
4	Современное медиаискусство	7			39	Аудиторная работа
	Зачет с оценкой			4		Эссе
Итого:		30		4	156	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		190				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		5				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Предыстория и рождение медиаискусства	Что такое медиаискусство: границы и пересечения.
2	Интерактивность, видео и первые цифровые среды	Видеоарт как сопротивление телевидению. Кибернетическое искусство. Интерактивность. Первые компьютерные игры как искусство.
3	Сетевое искусство, Web 1.0 и программируемая эстетика	Net.art (1990-е): браузерное искусство, «живые» URL-проекты. Искусство программного кода. эстетика ошибки (glitch art).
4	Современное медиаискусство	Иммерсивные среды. AI-арт. Биоарт и технологии тела. Прогноз: куда движется медиаискусство.

5. Учебно-методическое обеспечение

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

Каждый студент 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.

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

Основная литература:

1. Самогаева, А. У. История искусств : учебное пособие / А. У. Самогаева. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 217 с. — (Среднее профессиональное образование). — DOI 10.12737/1184663. - ISBN 978-5-16-016566-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2254332>.
2. Асфари, З. История искусства для развития навыков будущего. Девять уроков от Рафаэля, Пикассо, Врубеля и других великих художников : научно-популярное издание / З. Асфари. - Москва : Альпина Пабlishер, 2022. - 385 с. - ISBN 978-5-9614-7654-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2099152>.

Дополнительная литература:

1. Павлов, А. Ю История искусств : учебное пособие / А. Ю. Павлов. - Москва : Директ-Медиа, 2020. - 210 с. - ISBN 978-5-4499-0674-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/1996182>.

6. 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

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «История медиаискусства» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, эссе, аудиторная работа, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Аудиторная работа – активная работа студента на семинаре, его ответы на вопросы преподавателя и участие в дискуссии.

Для успешного участия в семинаре студентам рекомендуется заранее ознакомиться с темой обсуждения, прочитать необходимые материалы и подготовить вопросы. Важно активно слушать и вовлекаться в дискуссию, высказывая свои мнения и аргументируя их. При ответах на вопросы преподавателя стоит быть уверенным, четким и логичным, опираясь на изученный материал. Также полезно поддерживать диалог с однокурсниками, чтобы обогатить обсуждение и расширить свои знания.

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 удастся, 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 студенты 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.

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 студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента 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)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «История медиаискусства»

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 с оценкой*, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

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	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Студент 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 задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Студент 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
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		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. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
5	Удовлетворительно	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине, но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
4	Удовлетворительно	
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.

Дисциплина (модуль) «История медиаискусства» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Аудиторная работа	50%	1	Активная работа студента на занятии
Зачет с оценкой	50%	1	Эссе – самостоятельная письменная работа на тему, предложенную преподавателем

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «История медиаискусства»: $0,5 \times \text{Аудиторная работа} + 0,5 \times \text{Зачет с оценкой}$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные вопросы для подготовки к занятию

Тема: Предыстория и рождение медиаискусства

1. Какие изобретения и художественные практики конца XIX — начала XX века стали предпосылкой для появления медиаискусства?
2. Как кинетическое искусство изменило представление о движении и времени в произведении?
3. Какие оптические игрушки (например, зоопраксископ, фенакистископ) можно считать прообразами анимации и медиаарта?
4. Как экспериментальное кино повлияло на развитие визуальной культуры медиаискусства?
5. Почему переход от механики к электронике стал поворотным моментом в истории медиаарта?

Тема: Медиаискусство: границы и пересечения

1. Чем медиаискусство отличается от цифрового дизайна, коммерческого контента и развлекательных VR-проектов?
2. Как в медиаискусстве проявляется рефлексия о самом медиуме, а не только использование его как инструмента?
3. Какие художественные цели — например, критика технологий, исследование восприятия — характерны для медиаарта?
4. Как философские и научные идеи (например, кибернетика, постчеловечество) влияют на концепции в медиаискусстве?
5. Как можно отличить художественный медиапроект от технологического прототипа или дизайнерского решения?

Тема: Интерактивность, видео и первые цифровые среды

1. Как видеоарт стал формой сопротивления телевидению как средству массовой идеологии?
2. Какие художники (например, Нам Джун Пайк, Вуди и Штелла) определили развитие видеоарта, и какие приёмы они использовали?
3. Что такое кибернетическое искусство, и как в нём реализуется идея обратной связи и автономии системы?
4. Как интерактивность меняет роль зрителя — от пассивного наблюдателя до активного участника?
5. Почему первые компьютерные игры, такие как Spacewar! или Maze War, можно рассматривать как ранние формы медиаискусства?

Примерные темы и критерии оценивания для эссе

1. Как оптические игрушки XIX века стали предтечами современного медиаискусства?
2. В чём заключается историческая значимость кинетического искусства для развития медиаарта?
3. Почему видеоарт стал формой эстетического и политического сопротивления телевидению?
4. Как Нам Джун Пайк переосмыслил роль телевизора как медиума в искусстве?
5. Что делает кибернетическое искусство «умным» — и как оно связано с идеей автономии?
6. Как интерактивность меняет границу между художником, произведением и зрителем?
7. Можно ли считать первые компьютерные игры формой искусства? Аргументируйте на примере.
8. Как движение net.art использовало интернет как инструмент саботажа и эстетической рефлексии?
9. Почему URL и исходный код стали художественными материалами в сетевом искусстве?
10. Как glitch art превращает технические сбои в форму культурной критики?

11. Что такое «программируемая эстетика» и как она проявляется в искусстве кода?
12. Какие этические вопросы поднимает биоарт в контексте вмешательства в живую природу?
13. Как технологии тела (wearables, импланты, перформансы) трансформируют понятие тела в искусстве?
14. Как искусственный интеллект меняет роль автора в создании художественного произведения?
15. В чём отличие AI-арта от традиционного цифрового искусства?
16. Как иммерсивные среды (VR, AR, инсталляции) формируют новое восприятие реальности у зрителя?
17. Как медиаискусство рефлексировало саму технологию, а не просто её использует?
18. Какие философские идеи (например, постчеловечество, актант, агентность) лежат в основе современного медиаарта?
19. Какие стратегии используют художники, чтобы противостоять коммерциализации цифровых платформ?
20. Куда движется медиаискусство: прогноз на ближайшие 10–20 лет.

Критерии оценивания эссе:

- Соответствие теме и глубина раскрытия поставленного вопроса.
- Наличие чёткой аргументационной структуры и логической последовательности изложения.
- Использование конкретных примеров из истории и практики медиаискусства (художники, проекты, движения).
- Применение и корректное употребление специальной терминологии.
- Способность к теоретической рефлексии и критическому осмыслению технологий, медиумов и художественных стратегий.
- Умение соотнести произведение или явление с историческим, философским или научным контекстом.
- Качество письменной речи: ясность, грамотность, стиль.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Укажите фамилию художника, считавшегося основателем видеоарта.	Пайк	УК-4
2.	Какой термин описывает искусство, в котором зритель влияет на произведение?	Интерактивность	УК-4
3.	Как называется направление искусства 1990-х годов, использовавшее интернет как художественную среду?	Net.art	УК-4
4.	Какой художественный приём использует цифровые сбои как форму эстетики?	Glitch art	УК-4
5.	Как называется искусство, в котором исходный код является произведением?	Искусство кода	УК-4
6.	Какой термин описывает погружение зрителя в цифровую среду с помощью технологий?	Иммерсивная среда	УК-4

7.	Как называется направление, в котором искусство пересекается с биологией и живыми организмами?	Биоарт	УК-4
8.	Какая научная дисциплина легла в основу искусства с автономными системами и обратной связью?	Кибернетика	УК-6
9.	Как называется коллектив художников, известный своими провокационными веб-проектами и цифровыми сбоями?	JODI	УК-6
10.	Как называется приём, при котором цифровой файл намеренно повреждается для раскрытия его структуры?	Дата-манипуляция	УК-6
11.	Какая философская концепция ставит под сомнение человеческое авторство в AI-арте?	Постчеловечество	УК-6
12.	Как называется устройство XIX века, создававшее иллюзию движения с помощью вращающегося диска?	Фенакистископ	УК-6
13.	Как называется художественное движение, в котором движение стало основой произведения?	Кинетическое искусство	УК-6
14.	Как называется веб-проект, существующий только по активной ссылке и исчезающий при её изменении?	Живой URL	УК-6
15.	Какая технология лежит в основе погружающих цифровых инсталляций?	VR	ОПК-1
16.	Как называется направление, в котором тело становится объектом технологического вмешательства в искусстве?	Перформанс	ОПК-1
17.	Как называется вид искусства, в котором изображения создаются нейросетями без прямого участия художника?	AI-арт	ОПК-1
18.	Какой термин описывает искусство, в котором тело расширяется с помощью имплантов или носимых устройств?	Техно-тело	ОПК-1
19.	Как называется стратегия, при которой художник намеренно нарушает работу системы ради критического высказывания?	Саботаж	ОПК-1
20.	Какая концепция признаёт, что технологии обладают собственной агентностью в культурных процессах?	Агентность объектов	ОПК-1