

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего образования
«ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»
(Финансовый университет)

Кафедра психологии и развития человеческого капитала
Факультет социальных наук и массовых коммуникаций

Документ подписан усиленной неквалифицированной электронной подписью.

Организация: «ФИНАНСОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРИ ПРАВИТЕЛЬСТВЕ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»

Сертификат: q0CLynMU0xjz3J3PWY0FMKMSvphTv0yh

Утверждено: Проректор по учебной и методической работе, Е.А. Каменева

Дата: 22.06.2026 г.

Основы психологии компьютеризации и киберпсихологии

Рабочая программа дисциплины

для студентов, обучающихся по направлению подготовки

37.03.01 - Психология,

Образовательная программа «Психология»

Профиль:

«Психология виртуальной среды и медиапространства»

Рекомендовано

*Факультет социальных наук и массовых коммуникаций
(протокол № 47 от 19.11.2024 г.)*

Одобрено

*Кафедра психологии и развития человеческого капитала
(протокол № 03 от 28.10.2024 г.)*



Содержание

1. Наименование дисциплины	3
2. Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине	3
3. Место дисциплины в структуре образовательной программы	6
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся	6
5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий	7
5.1. Содержание дисциплины	7
5.2. Учебно – тематический план	10
5.3. Содержание семинаров, практических занятий	12
6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	15
6.1. Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение дисциплины, формы внеаудиторной самостоятельной работы	15
6.2. Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю	18
7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	19
8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины	6
9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины	9
10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	32
11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)	33
12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине	33



1. Наименование дисциплины

Основы психологии компьютеризации и киберпсихологии

2. Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции
ПКП-2	Способен к психологической диагностике, прогнозированию изменений и динамики развития индивида, группы, организации с использованием среды виртуальной реальности и искусственного интеллекта	Демонстрирует знание методов и процедур диагностики и прогноза психического развития человека с учётом особенностей возрастных этапов, кризисов развития и факторов риска, его принадлежности к гендерной, этнической, профессиональной и другим социальным группам с использованием среды виртуальной реальности и искусственного интеллекта.	Знать: методы и процедуры психодиагностической деятельности в области психологии компьютеризации и киберпсихологии Уметь: отбирать основные методы и методики диагностики и развития для решения практических и прикладных задач с использованием компьютерных технологий
		Отбирает методики психологической диагностики, прогнозирования изменений и динамики развития, адекватные целям, ситуации и контингенту респондентов, с использованием среды виртуальной реальности и искусственного интеллекта.	Знать: основные психологические теории и концепции виртуальной реальности и искусственного интеллекта в области психологии компьютеризации и киберпсихологии Уметь: психометрически оценивать методики психологической диагностики с использованием компьютерных технологий



Код компетенции	Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции
		Реализует психодиагностические методы и методики, способы прогнозирования изменений и динамики развития индивида, группы, организации с целью оценки гармонизации психического функционирования человека в условиях виртуальной реальности, в том числе с применением технологии искусственного интеллекта.	Знать: фундаментальные психологические механизмы и закономерности происхождения, развития и функционирования психики человека, сознания, самосознания и личности в условиях виртуальной реальности, под влиянием компьютеризации Уметь: описывать психические явления и процессы развития индивида, группы, организации, интерпретировать факты и явления развивающейся психики человека в условиях цифровой среды, в том числе с применением технологии искусственного интеллекта
ПКП-5	Способен разрабатывать и реализовывать коррекционные, образовательные и развивающие программы с использованием информационных технологий и среды виртуальной реальности	Демонстрирует знание основных концепций и программ развития, образования и коррекции развития детей, подростков, взрослых, а также возможности и ограничения их применения в условиях современного цифрового общества.	Знать: теории и концепции психической деятельности человека трактовку сущности, механизмов, психических явлений и процессов в условиях компьютеризации Уметь: анализировать и интерпретировать факты и явления психической жизни человека для решения задач анализа и управления деятельностью человека, опосредствованной компьютерами
		Проектирует и оценивает программы психологической интервенции с целью коррекции, развития, образования детей, подростков, взрослых, направленные на предупреждение отклонений в социальном и личностном статусе и развитии, профессиональных рисков в	Знать: Знать основы когнитивного и личностного развития человека с учетом факторов и рисков цифровых сред Уметь: оценивать психологические последствия компьютеризации, а также параметры когнитивного и личностного развития человека с использованием информационных ресурсов и среды виртуальной реальности Знать: основы когнитивного и личностного развития человека с учетом факторов и рисков цифровых сред Уметь: оценивать пси-



Код компетенции	Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции
		различных видах деятельности, используя информационные ресурсы и среду виртуальной реальности.	психологические последствия компьютеризации, а также параметры когнитивного и личностного развития человека с использованием информационных ресурсов и среды виртуальной реальности Знать основы когнитивного и личностного развития человека с учетом факторов и рисков цифровых сред Уметь оценивать психологические последствия компьютеризации, а также параметры когнитивного и личностного развития человека с использованием информационных ресурсов и среды виртуальной реальности основы когнитивного и личностного развития человека с учетом факторов и рисков цифровых сред Уметь: оценивать психологические последствия компьютеризации, а также параметры когнитивного и личностного развития человека с использованием информационных ресурсов и среды виртуальной реальности
		Применяет методы дистанционной психологической работы с целью развития, образования и коррекции развития детей, подростков, взрослых, направленные на предупреждение отклонений в социальном и личностном статусе и развитии, профессиональных рисков в различных видах деятельности	Знать: особенности поведения и социального взаимодействия людей в виртуальных средах различной функциональной направленности Уметь: оценивать поведение и деятельность личности в виртуальных средах различной функциональной направленности



3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы психологии компьютеризации и киберпсихологии» относится к «Профилю "Психология виртуальной среды и медиапространства"».

4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах и в академических часах с выделением объема аудиторной (лекции, семинары) и самостоятельной работы обучающихся

Очная форма обучения

Вид учебной работы по дисциплине	Всего (в з/е и часах)	Семестр 5 (в часах)
Общая трудоемкость дисциплины	3/108	108
<i>Контактная работа – Аудиторные занятия</i>	<i>50</i>	<i>50</i>
<i>Лекции</i>	<i>16</i>	<i>16</i>
<i>Семинары, практические занятия</i>	<i>34</i>	<i>34</i>
<i>Самостоятельная работа</i>	<i>58</i>	<i>58</i>
Вид текущего контроля	Домашнее творческое задание	Домашнее творческое задание
Вид промежуточной аттестации	Зачет	Зачет



5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) дисциплины с указанием их объемов (в академических часах) и видов учебных занятий

5.1. Содержание дисциплины

Тема 1. Введение в психологию компьютеризации и киберпсихологию

Предмет и объект, цели и задачи, основные понятия психологии компьютеризации и киберпсихологии. Место психологии компьютеризации и киберпсихологии в системе наук. Структура психологии компьютеризации и киберпсихологии. Методы киберпсихологии и психологии компьютеризации. Современные дискуссии в психологии компьютеризации и киберпсихологии. Социальные и психологические последствия компьютеризации и цифровизации. Киберпсихологическая этика. Виртуальная реальность как средство в психологических исследованиях и психологической помощи.

Тема 2. Научно-теоретические подходы в психологии компьютеризации и киберпсихологии

Информационный и личностно-деятельностный подходы к изучению компьютеризированных систем. «Субъективный бихевиоризм» (Дж.Миллер, Ю.Галантер, К.Прибрам). Моделирование мышления (Д.Дёрнер). Психология искусственного и гибридного интеллекта (Г.Саймон, А.Ньюэлл, М.Минский, С.Пейперт и др.). Психология семантических нейросетей. Гибридные мультимодальные нейросети. Психология компьютеризации О.К.Тихомирова и смысловая теория мышления. Культурно-историческая парадигма в изучении компьютеризированных систем. Механизм «вторичного» опосредствования психологической структуры деятельности, личности, сознания и поведения человека в условиях компьютеризации и цифровизации (А.Г.Асмолов, А.Е.Войсунский, Г.У.Солдатова). Интерфейс «человек-компьютер» в инженерной психологии и эргономике (В.П. Зинченко). Психологическая виртуалистика Н. А. Носова. Позитивная киберпсихология (М.Чиксентмихайи, А.К.Пржибыльский).

Тема 3. Личность и деятельность в психологии компьютеризации и киберпсихологии



Психологические теории личности и их приложение в онлайн-среде: психоаналитическая, когнитивная, бихевиоральная, диспозициональная, гештальтистская, гуманистическая, экзистенциальная, позитивная, деятельностьная, культурно-историческая, «характерологическая», теория отношений и теория установки. Множественность «Я-образов». Расширение Я в онлайн. Гиперперсональное «Я». Психология виртуальной идентичности. Стратегии самопрезентации онлайн: консолидация и защита. Мотивационные и эмоциональные механизмы самопрезентации онлайн. Личностные диспозиции в цифровой среде. Преимущества систем виртуальной реальности для имитации профессиональной деятельности человека.

Тема 4. Познание в психологии компьютеризации и киберпсихологии

Сенсомоторные интерфейсы: ввод и вывод информации. Особенности восприятия, памяти, внимания, мышления в цифровых средах. Перцептивные механизмы взаимодействия с виртуальными объектами. Системы пространственного позиционирования человека в виртуальной реальности. Предикторы дискомфорта субъекта в виртуальной реальности. Изучение процессов памяти и внимания с применением цифровых технологий, технологий виртуальной реальности и искусственного интеллекта. Решение проблемных задач с использованием интерфейса «человек-компьютер». Язык и речь в онлайн-среде. Стратегии управления вниманием в онлайн-среде.

Тема 5. Психология сетевого общения и онлайн-сообществ

Межличностные взаимодействия и коммуникация онлайн. Средства сетевого общения. Этика онлайн-взаимодействия. Теории коммуникации и их приложение к исследованию сетевого общения. Влияние сетевого общения на психологическое благополучие и качество жизни. Проблема конфиденциальности и доверия в онлайн-общении. Динамика групп онлайн. Поведение личности в онлайн-сообществах. Теории межличностных отношений и их применение в изучении отношений человека с гуманоидоподобными роботами. Фаббинг.

Тема 6. Психология цифрового образования и киберсоциализации

Принципы организации образовательных сред с использованием компьютерных технологий и виртуальной реальности. Киберсоциализация. Использование цифровых технологий в работе с детьми, подростками и взрослыми. Проблемное использование Интернета, смартфона и онлайн-видеоигр. Преимущества и недостатки использования



цифровых систем в образовательном процессе. Проблема переноса навыка. Обучение в многозадачной среде.

Тема 7. Прикладные области психологии компьютеризации и киберпсихологии

Киберпатологии и кибертерапия. Интернет-зависимость. Применение виртуальной реальности и искусственного интеллекта в психологической диагностике и психологической практике. Телепсихология. Онлайн-приложения психологической помощи и психотерапии. Кибербезопасность. Технологии виртуальной реальности в спорте и спортивной психологии. Особенности организации профессиональной деятельности в дистанционном режиме. Характеристика рабочего места онлайн. Психология онлайн-маркетинга. Психология компьютерных игр и медиаразвлечений. Судебная киберпсихология. Нейробиология виртуальной реальности.



5.2. Учебно – тематический план

Очная форма обучения

п/ п	Наименование тем (разделов) дисциплины	Трудоемкость в часах				
		Всего	Контактная работа - Аудиторная работа			Самостоятельная работа
			Общая, в т.ч.:	Лекции	Семинары, практические занятия	
1	Введение в психологию компьютеризации и киберпсихологию	14	6	2	4	8
2	Научно-теоретические подходы в психологии компьютеризации и киберпсихологии	18	10	4	6	8
3	Личность и деятельность в психологии компьютеризации и киберпсихологии	16	8	2	6	8
4	Познание в психологии компьютеризации и киберпсихологии	14	6	2	4	8
5	Психология сетевого общения и онлайн- сообществ	14	6	2	4	8
6	Психология цифрового образования и киберсоциализации	14	6	2	4	8
7	Прикладные области психологии	18	8	2	6	10



п/ п	Наименование тем (разделов) дисциплины	Трудоемкость в часах				
		Всего	Контактная работа - Аудиторная работа			Самостоятельная работа
			Общая, в т.ч.:	Лекции	Семинары, практические занятия	
	компьютеризации и киберпсихологии					
В целом по дисциплине		108	50	16	34	58



5.3. Содержание семинаров, практических занятий

Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарах, практических занятиях	Формы проведения занятий
Введение в психологию компьютеризации и киберпсихологию	Что составляет предмет киберпсихологии? В чем различия между психологией компьютеризации и киберпсихологией? Каковы социальные и психологические последствия компьютеризации и цифровизации? Как технологии виртуальной реальности используются в психологических исследованиях?	Дискуссия
Научно-теоретические подходы в психологии компьютеризации и киберпсихологии	Каковы основные положения информационного подхода к изучению компьютеризированных систем? Каковы основные положения личностно-деятельностного подхода к изучению компьютеризированных систем? В чем отличие естественного, искусственного и гибридного интеллекта? Какие основные положения психологии компьютеризации выдвинул О.К.Тихомиров? Актуальны ли в настоящее время задачи, которые поставил О.К.Тихомиров перед психологией компьютеризации? Каковы основные механизмы функционирования интерфейса «человек-компьютер», описанные в инженерной психологии и эргономике (В.П. Зинченко)?	Решение задач
Личность и деятельность в психологии компьютеризации и киберпсихологии	Почему проблема идентичности составляет фокус исследований в киберпсихологии? Каковы характеристики гиперперсонального «Я»? Каковы	Обсуждение кейсов



Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарах, практических занятиях	Формы проведения занятий
	мотивационные и эмоциональные механизмы самопрезентации онлайн?	
Познание в психологии компьютеризации и киберпсихологии	Каковы особенности восприятия, памяти, внимания, мышления в цифровых средах? Каковы предикторы дискомфорта субъекта в виртуальной реальности? Как происходит решение проблемных задач с использованием интерфейса «человек-компьютер»?	Мини-конференция
Психология сетевого общения и онлайн-сообществ	Каковы средства сетевого общения? Как влияет сетевое общение на психологическое благополучие современных людей? Как меняется поведение личности в онлайн-сообществах по сравнению с реальными группами? Каковы особенности отношений человека с гуманоидоподобными роботами? Что такое фаббинг и каковы его последствия для социального развития личности?	Обсуждение кейсов
Психология цифрового образования и киберсоциализации	На основе каких принципов организованы образовательные среды с использованием компьютерных технологий и виртуальной реальности? Что такое киберсоциализация и чем она отличается от социализации? Каковы преимущества и недостатки использования цифровых систем в образовательном процессе? В чем состоит проблема переноса навыка и каковы подход к ее решению?	Организационно-деятельностная игра



Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов для обсуждения на семинарах, практических занятиях	Формы проведения занятий
Прикладные области психологии компьютеризации и киберпсихологии	Что такое интернет-зависимость? Каковы основные принципы телепсихологии? В чем достоинства и недостатки онлайн-приложений психотерапии? Какова характеристика рабочего места онлайн? Как используются кибетехнологии в судебной психологии?	Мини-конференция Дискуссия



6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

6.1. Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение дисциплины, формы внеаудиторной самостоятельной работы

Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение	Формы внеаудиторной самостоятельной работы
Введение в психологию компьютеризации и киберпсихологию	Место психологии компьютеризации и киберпсихологии в системе наук. Киберпсихологическая этика.	Работа с учебными текстами Ведение дневника использования интернет-технологий с последующим психологическим анализом интернет-деятельности
Научно-теоретические подходы в психологии компьютеризации и киберпсихологии	«Субъективный бихевиоризм» (Дж.Миллер, Ю.Галантер, К.Прибрам). Моделирование мышления (Д.Дёрнер). Психологическая виртуалистика Н. А. Носова.	Работа с учебными текстами Построение обобщающей схемы истории становления киберпсихологии
Личность и деятельность в психологии компьютеризации и киберпсихологии	Преимущества систем виртуальной реальности для имитации определенных видов профессиональной деятельности человека	Работа с учебными и научными текстами Моделирование виртуальной деятельности
Познание в психологии компьютеризации и киберпсихологии	Изучение процессов памяти и внимания с применением цифровых технологий, технологий виртуальной реальности и искусственного интеллекта.	Работа с учебными и научными текстами
Психология сетевого общения и онлайн-сообществ	Этика онлайн-взаимодействия. Проблема конфиденциальности и доверия в онлайн-общении. Динамика групп онлайн.	Работа с учебными и научными текстами



Наименование тем (разделов) дисциплины	Перечень вопросов, отводимых на самостоятельное освоение	Формы внеаудиторной самостоятельной работы
Психология цифрового образования и киберсоциализации	Использование цифровых технологий в работе с детьми, подростками и взрослыми. Проблема переноса навыка. Обучение в многозадачной среде.	Работа с учебными и научными текстами
Прикладные области психологии компьютеризации и киберпсихологии	Особенности организации профессиональной деятельности в дистанционном режиме. Психология онлайн-маркетинга. Психология компьютерных игр и медиаразвлечений. Нейробиология виртуальной реальности.	Работа с учебными и научными текстами



6.2. Перечень вопросов, заданий, тем для подготовки к текущему контролю

Задания для Домашнего творческого задания

Используя одно из приложений-конструкторов, разработать приложение для смартфона, направленное на решение прикладной задачи в области психологической практики для целевой группы (по выбору студента). Области: педагогическая психология, судебная психология, психология труда, спортивная психология, космическая психология и пр.

Вопросы и задания для текущего контроля

1. Когда киберпсихология обрела статус научной дисциплины?
2. Каковы отличия поведение человека в сети от поведения в реальной жизни?
3. Какие типы технологий виртуальной реальности используют психологи в своей практике?
4. Каковы проблемы удаленной работы?
5. Какие факторы затрудняют достижение психологического благополучия в интернет-среде?
6. Каковы особенности организации экспериментов с использованием интернет-технологий?
7. Каковы направления в психотерапии, в которых эффективно используются технологии виртуальной реальности?
8. Каковы преимущества использования виртуальной реальности для психологической коррекции?
9. В чем суть проблемы переноса навыка?
10. Каковы способы оценки эффективности образовательных продуктов в цифровой среде?
11. Как может быть использована технология виртуальной реальности в обучении?

Тесты для текущего контроля

1. Что из перечисленного ниже верно относительно соотношения экспрессивного, рецептивного и социального опыта:
 - a. в экспрессивном опыте вы предоставляете информацию, но очень мало взаимодействуете с другими
 - b. в рецептивном опыте вы предоставляете информацию, но очень мало взаимодействуете с другими
 - c. в социальном опыте вы получаете информацию, но не предоставляете ее
 - d. экспрессивный опыт всегда более интересен, чем рецептивный опыт



е. рецептивный опыт подразумевает большее взаимодействие между людьми, чем социальный опыт

2. Многие из первых киберпсихологов в первую очередь интересовались Интернетом как способом:

- а. проводить научные исследования литературы
- б. набирать субъектов для экспериментов
- с. проводить психологические тесты
- д. преподавать курсы дистанционного обучения
- е. проводить психотерапию

3. Центральной проблемой киберпсихологии является изучение какого явления?

- а. идентичность
- б. социум
- с. физическая среда
- д. время
- е. сенсорные ощущения

4. Гиперперсональное «Я» — это:

а. расторможенная часть личности, которая заставляет людей вести себя враждебно в киберпространстве

б. идеализированная версия себя, которую некоторые люди создают в киберпространстве

с. «раздутое» чрезмерно энергичное «я», которое некоторые люди создают в киберпространстве

д. то, что на самом деле происходит только в реальном мире лицом к лицу

е. никогда не является формой самореализации

5. Предмет киберпсихологии составляет какая область исследований?

- а. клиническая психология
- б. психометрия
- с. взаимодействие человека и компьютера
- д. межличностное взаимодействие
- е. искусственный интеллект

Дополнительная информация

Критерии балльной оценки различных форм текущего контроля успеваемости содержатся в соответствующих методических рекомендациях Кафедры психологии и развития человеческого капитала.



7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Перечень компетенций с указанием индикаторов их достижения в процессе освоения образовательной программы содержится в разделе 2. «Перечень планируемых результатов освоения образовательной программы (перечень компетенций) с указанием индикаторов их достижения и планируемых результатов обучения по дисциплине».

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки индикаторов достижения компетенций, умений и знаний

Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
ПКП-2. Способен к психологической диагностике, прогнозированию изменений и динамики развития индивида, группы, организации с использованием среды вирту-	Демонстрирует знание методов и процедур диагностики и прогноза психического развития человека с учётом особенностей возрастных этапов, кризисов развития и факторов риска, его принадлежности к гендерной, этнической, профессиональной и	Знать: методы и процедуры психодиагностической деятельности в области психологии компьютеризации и киберпсихологии Уметь: отбирать основные методы и методики диагностики и развития для решения практических и прикладных	Теоретический вопрос. Каковы особенности применения психодиагностических опросных методов в области психологии компьютеризации и киберпсихологии? Практическое задание. Познакомьтесь с описанием данных и проинтерпретируйте их с психологической точки зрения. Почему в исследованиях получены противоположные выводы? Каково, на ваш взгляд, влияние соцсетей на счастье пользователей? «1. используя опросный метод, исследователи обнаружили, что социальные сети укрепляют самооценку, усиливают групповую идентичность и повышают доверие и сотрудничество (Fox & Warber, 2015; Gonzales & Hancock, 2011; Zhao et al., 2008); 2. в серии других исследований показано, что социальные сети могут оказывать негативное влияние субъективное благополучие пользователей (Kraut et al., 1998; Kross et al., 2021; Verduyn et al., 2020). Дизайн онлайн-платформ может влиять на поведение



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
альной реальности и искусственного интеллекта	другим социальным группам с использованием среды виртуальной реальности и искусственного интеллекта.	задач с использованием компьютерных технологий	пользователей (Dellarocas, 2005; Overby et al., 2010; Tiwana et al., 2010). В случае Facebook дизайн новостной ленты создает чрезмерный акцент на позитивном опыте других людей (Chou & Edge, 2012; Kross et al., 2013), что может вызывать зависть, размышления, ревность и низкую самооценку (Feinstein et al., 2013; Fox & Moreland, 2015), а также депрессию, тревогу и стресс (Braghieri et al., 2022; Farahani et al., 2011; Labrague, 2014)» (по Арад, А.)
	Отбирает методики психологической диагностики, прогнозирования изменений и динамики развития, адекватные целям, ситуации и контингенту респондентов, с использованием среды виртуальной реальности и искусственного интеллекта.	Знать: основные психологические теории и концепции виртуальной реальности и искусственного интеллекта в области психологии компьютеризации и киберпсихологии Уметь: психометрически оценивать методики психологической диагностики с использованием ком-	Теоретический вопрос. Каковы основные направления научно-практических в области психологии компьютеризации О.К.Тихомирова? Практическое задание. Познакомьтесь с описанием данных и проинтерпретируйте их с психологической точки зрения. Насколько достоверны выводы, сделанные авторами на основе выбранных методик? Используя данные о валидности и надежности инструментов, аргументируйте свое мнение. «В исследовании Швайгер Э. и Тахир Р. было обнаружено, что наличие смартфонов у студентов не влияло на текущий невербальный интеллект (оценивался с использованием прогрессивных матриц Равена) или простые задачи на внимание (использован тест Струппа). Однако уровень страха остаться без смартфона (использован NMP-Q,



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
		пьютерных технологий	опросник номофобии) коррелировал с невербальным текучим интеллектом и вниманием»
	Реализует психодиагностические методы и методики, способы прогнозирования изменений и динамики развития индивида, группы, организации с целью оценки гармонизации психического функционирования человека в условиях виртуальной реальности, в том числе с применением технологии искусственного интеллекта.	Знать: фундаментальные психологические механизмы и закономерности происхождения, развития и функционирования психики человека, сознания, самосознания и личности в условиях виртуальной реальности, под влиянием компьютеризации Уметь: описывать психические явления и процессы развития индивида, группы, организации, интерпретировать факты и	Теоретический вопрос. Каковы психологические механизмы расширения Я в онлайн-среде? Практическое задание. Познакомьтесь с описанием данных и проинтерпретируйте их с психологической точки зрения. Как измерение «индивидуализма-коллективизма» может объяснить кросскультурные различия проблемного использования соцсетей. «- мексиканские подростки предпочитают взаимодействия через социальные сети для регуляции настроения, а испанские подростки демонстрируют когнитивную озабоченность и компульсивное использование соцсетей; -мексиканские подростки демонстрируют зависимость от социальных сетей, а испанские подростки переживают одержимость «быть на связи» (М.Варона и др.)



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
		явления развивающейся психики человека в условиях цифровой среды, в том числе с применением технологии искусственного интеллекта	
ПКП-5. Способен разрабатывать и реализовывать коррекционные, образовательные и развивающие программы с использованием информационных технологий и среды вирту-	Демонстрирует знание основных концепций и программ развития, образования и коррекции развития детей, подростков, взрослых, а также возможности и ограничения их применения в условиях современного цифрового общества.	Знать: теории и концепции психической деятельности человека трактовку сущности, механизмов, психических явлений и процессов в условиях компьютеризации Уметь: анализировать и интерпретировать факты и явления психической жизни человека для реше-	Теоретический вопрос. Как изменяется механизм решения мыслительных задач в интерфейсе «человек-компьютер»? Практическое задание. Познакомьтесь с описанием данных и проинтерпретируйте их с психологической точки зрения. Объясните, за счет каких механизмов происходит удовлетворение ограниченного круга мотивов. «Наиболее изученными мотивами, связанными с использованием социальных сетей, являются социальная связь, самовыражение, социальное признание, поиск информации и развлечения. Подростки не различали общение, которое они устанавливали онлайн и офлайн, за исключением случаев информации, связанной с их конфиденциальностью. Взаимодействие в социальных сетях, таких как TikTok, предлагает молодым людям пространство для построения и поддержания дружеских отношений, в то время



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
альной реальности		ния задач анализа и управления деятельностью человека, опосредствованной компьютерами	как другие, такие как YouTube, предоставляют развлечения. Таким образом, основной причиной использования онлайн-социальных сетей и мгновенных сообщений, таких как WhatsApp, в исследовании было общение со сверстниками, а в некоторых случаях отсутствие телефона могло привести к проблемам социальной изоляции. Что касается социальной сети Instagram, эта платформа в основном использовалась для общения со сверстниками и развлечений. Кроме того, участники учитывали возможные негативные последствия для своего благополучия, такие как изменения настроения или риск зависимости от социальных сетей» (по Перес-Торрес,В)
	Проектирует и оценивает программы психологической интервенции с целью коррекции, развития, образования детей, подростков, взрослых, направленные на предупреждение отклонений в социальном и личностном статусе и развитии, профессиональ-	Знать: Знать основы когнитивного и личностного развития человека с учетом факторов и рисков цифровых сред Уметь оценивать психологические последствия компьютеризации, а также параметры когнитивного и личностного развития человека с использо-	Теоретический вопрос. Каковы причины и последствия фоббинга для развития подростков? Практическое задание. Подберите комплекс психодиагностических методик, позволяющих оценить особенности мотивации сетевого общения в студенческом возрасте. Обоснуйте свой выбор.



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
	ных рисков в различных видах деятельности, используя информационные ресурсы и среду виртуальной реальности.	ванием информационных ресурсов и среды виртуальной реальности Знать основы когнитивного и личностного развития человека с учетом факторов и рисков цифровых сред Уметь оценивать психологические последствия компьютеризации, а также параметры когнитивного и личностного развития человека с использованием информационных ресурсов и среды виртуальной реальности Знать основы когнитивного	



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
		и личностного развития человека с учетом факторов и рисков цифровых сред Уметь оценивать психологические последствия компьютеризации, а также параметры когнитивного и личностного развития человека с использованием информационных ресурсов и среды виртуальной реальности основы когнитивного и личностного развития человека с учетом факторов и рисков цифровых сред Уметь: оценивать	



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
		психологические последствия компьютеризации, а также параметры когнитивного и личностного развития человека с использованием информационных ресурсов и среды виртуальной реальности	
	Применяет методы дистанционной психологической работы с целью развития, образования и коррекции развития детей, подростков, взрослых, направленные на предупреждение отклонений в социальном и личностном	Знать: особенности поведения и социального взаимодействия людей в виртуальных средах различной функциональной направленности Уметь: оценивать поведение и деятельность личности в виртуальных средах	Теоретический вопрос. Каковы ресурсы и ограничения онлайн-обучения? Практическое задание. Гипотетически смоделируйте «зону ближайшего развития» в онлайн-среде для задачи развития оперативной памяти в младшем подростком возрасте. Опишите необходимые условия реализации задачи



Наименование компетенции	Наименование индикаторов достижения компетенции	Результаты обучения (умения и знания), соотнесенные с индикаторами достижения компетенции	Типовые контрольные задания
	статусе и развитии, профессиональных рисков в различных видах деятельности	различной функциональной направленности	



Примеры практико-ориентированных заданий

Примеры вопросов для подготовки к промежуточной аттестации

Примерный перечень вопросов для подготовки к зачету

1. Предмет психологии компьютеризации и киберпсихологии
2. Теоретические и прикладные задачи психологии компьютеризации и киберпсихологии
3. Связь психологии компьютеризации и киберпсихологии с техническими, естественными и гуманитарными науками
4. История становления психологии компьютеризации и киберпсихологии
5. Методы киберпсихологии и психологии компьютеризации
6. Цифровые технологии в психологических исследованиях
7. Онлайн-приложения для психологической помощи
8. Информационный подход к изучению компьютеризированных систем
9. Личностно-деятельностный подход к изучению компьютеризированных систем
10. Психология искусственного и естественного интеллекта
11. Смысловая теория мышления О.К.Тихомирова
12. Культурно-историческая парадигма в изучении компьютеризированных систем
13. Интерфейс «человек-компьютер» в инженерной психологии и эргономике (В.П. Зинченко).
14. Психологическая виртуалистика Н. А. Носова.
15. Позитивная киберпсихология (М.Чиксентмихайи, А.К.Пржибыльский).
16. Экспансия Я в онлайн-среде.
17. Гиперперсональное «Я» в системе множественных «Я».
18. Психология виртуальной, сетевой, онлайн-идентичности.
19. Когнитивные механизмы самопрезентации личности в онлайн-среде
20. Мотивационные корреляты самопрезентации личности в онлайн-среде
21. Эмоциональная регуляция самопрезентации личности в онлайн-среде
22. Сенсомоторные механизмы обработки информации в виртуальной реальности
23. Когнитивные механизмы взаимодействия с виртуальными объектами.
24. Стратегии решения проблемных задач с использованием интерфейса «человек-компьютер».
25. Стратегии управления произвольным и непроизвольным вниманием в онлайн-среде.
26. Вербальные и невербальные средства сетевого общения



27. Теории коммуникации и их приложение к исследованию сетевого общения: достоинства и недостатки
28. Проблема доверия в онлайн-общении и подходы к ее решению
29. Поведение личности в онлайн-сообществах
30. Фаббинг: понятие, виды, структура, последствия.
31. Стратегии и тактики организации образовательных сред с использованием компьютерных технологий
32. Киберсоциализация личности на разных этапах онтогенеза
33. Особенности применения цифровых технологий в работе психолога с детьми, подростками и взрослыми
34. Проблемное использование онлайн-видеоигр
35. Стратегии обучения детей, подростков и взрослых в многозадачной среде
36. Киберпатологии: понятие, виды
37. Интернет-зависимость: понятие, структура, причины и последствия
38. Возможности и ограничения использования технологий виртуальной реальности и искусственного интеллекта в психологической практике
39. Телепсихология: понятие, виды, требования
40. Обзор онлайн-приложений психологической помощи и психотерапии в рамках основных направлений
41. Кибербезопасность: понятие, виды, условия
42. Технологии виртуальной реальности в спортивной психологии
43. Психологическая характеристика рабочего места в дистанционном режиме
44. Психология онлайн-маркетинга: стратегии и области применения
45. Психология компьютерных игр и медиаразвлечений как прикладная область
46. Возможности и ограничения использования технологий виртуальной реальности и искусственного интеллекта в судебной психологии
47. Нейробиологические корреляты разной функциональной активности (познание, общение, труд, игра) человека в виртуальной реальности



8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная литература:

1. Гулевич, О. А. Психология массовой коммуникации: от газет до интернета : учебник для вузов / О. А. Гулевич. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 264 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12406-4. — Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/543101> (дата обращения: 05.11.2024). — Текст : электронный.

2. Черткова, Е. А. Компьютерные технологии обучения : учебник для вузов / Е. А. Черткова. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 245 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12532-0. — Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545234> (дата обращения: 05.11.2024). — Текст : электронный.

Дополнительная литература:

1. Асмолов, А. Г. Ребенок в культуре взрослых / А. Г. Асмолов, Н. А. Пастернак. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 245 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16160-1. — Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/530545> (дата обращения: 05.11.2024). — Текст : электронный.

2. Баранов, А. Е. Интернет-психология : научно-популярное издание / А. Е. Баранов. — Москва : РИОР : ИНФРА-М, 2021. — 264 с. - ISBN 978-5-369-01000-6. — ЭБС ZNANIUM. — URL: <https://znanium.com/catalog/product/1817008> (дата обращения: 05.11.2024). — Текст : электронный.

3. Касьянов, В. В. Социология Интернета : учебник для вузов / В. В. Касьянов, В. Н. Нечипуренко. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 459 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16959-1. — Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/539466> (дата обращения: 05.11.2024). — Текст : электронный.

Нормативные правовые акты:

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. Электронная библиотека Финансового университета (ЭБ) <http://elib.fa.ru/> (<http://library.fa.ru/files/elibfa.pdf>)
2. Электронно-библиотечная система BOOK.RU <http://www.book.ru>



3. Электронно-библиотечная система "Университетская библиотека ОНЛАЙН"
<http://biblioclub.ru/>
4. Электронно-библиотечная система Znanium <http://www.znanium.com>
5. "Деловая онлайн библиотека" издательства "Альпина Паблишер"
<http://lib.alpinadigital.ru/en/library>
6. Электронно-библиотечная система издательства "Лань" <https://e.lanbook.com/>
7. Образовательная платформа "ЮРАЙТ" <https://urait.ru/>
8. Научная электронная библиотека eLibrary.ru <http://elibrary.ru>
9. Информационно-образовательный портал Финуниверситета: <https://org.fa.ru>
10. • Электронная библиотека Финансового университета (ЭБ) <http://elib.fa.ru/>
11. • Электронно-библиотечная система BOOK.RU <http://www.book.ru>
12. • Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека ОНЛАЙН» <http://biblioclub.ru/>
13. 7. Электронные ресурсы БИК:
14. • Электронно-библиотечная система издательства Лань <https://e.lanbook.com/>
15. • Деловая онлайн-библиотека Alpina Digital <http://lib.alpinadigital.ru/>
16. • Национальная электронная библиотека <http://нэб.рф/>
17. • Научная электронная библиотека eLibrary.ru <http://elibrary.ru>



10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Студентам следует руководствоваться «Методическими рекомендациями по планированию и организации внеаудиторной самостоятельной работы по образовательным программам бакалавриата и магистратуры в Финансовом университете» (Приказ ректора № 1040_о от 11.05.2021) и данной рабочей программой дисциплины.



11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень необходимого программного обеспечения и информационных справочных систем

Комплект лицензионного программного обеспечения:

1. Libre Office
2. Astra Linux
3. Антивирус Kaspersky

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. Информационно-правовая система «Гарант»
2. Информационно-правовая система «Консультант Плюс»

Сертифицированные программные и аппаратные средства защиты информации

1. не предусмотрены

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения: мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), набор демонстрационного оборудования (проектор, экран)
2. Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащенное компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде Университета.