

ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА МЕЖДУНАРОДНОЙ КОНФЕРЕНЦИИ «ИНТЕРНЕТ И СОВРЕМЕННОЕ ОБЩЕСТВО» (IMS-2024)

АНГЛОЯЗЫЧНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ

**7th International Conference Digital Transformation in Governance and Society (DTGS-2024),
Young Scholars' Poster Session Digital Transformation in Governance and Society (Young
DTGS-2024):**

- Digital Transformation of Governance and Public Administration
- E-Governance, E-Government, Digital Government
- Smart Cities, Digital Transformation of Urban Systems
- Political Participation and Civic Engagement Online
- E-Participation, E-Voting and I-Voting
- Online Political Communication and the Social Media Research

Computational Linguistics (CompLing-2024):

- Computer modeling of language
- Computer analysis of natural language
- Digital linguistic resources
- Computational and linguistic ontologies
- Information extraction
- Document analysis
- Information retrieval
- Machine translation
- Computational lexicography
- Speech technologies
- Linguistic analysis of social networks

Interactive Systems & Information Society Technologies (InterSys-2024):

- Human-Computer Interaction (HCI)
- Interactive Technologies in Science
- Interactive Technologies in Education
- Interactive Technologies in Healthcare
- Interactive Technologies in Business
- Interactive Technologies in Public Administration
- Interactive Technologies in Civil Society

International Art and Innovation in Museums Seminar (AIMs 2024):

- Interactive Exhibition Design
- Virtual and Augmented Reality Experiences
- Digital Storytelling in Museums
- Audience Participation and Feedback

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ

VII Международная конференция по электронному управлению Digital Transformation in Governance and Society (DTGS-2024):

- Цифровые трансформации в сфере государственного управления
- Электронное (цифровое) правительство
- Цифровое управление умными городами
- Политическое участие онлайн
- Электронное участие и электронное голосование
- Политические и социальные аспекты использования ИИ в принятии политических решений
- Цифровые трансформации в различных областях социальной политики (например, в сфере здравоохранения)

Компьютерная лингвистика (CompLing-2024):

- Компьютерное моделирование естественного языка
- Компьютерный анализ текстов на естественном языке
- Компьютерные лингвистические ресурсы
- Компьютерные и лингвистические онтологии
- Автоматическое извлечение знаний
- Компьютерный анализ документов
- Автоматизированный информационный поиск
- Машинный перевод
- Компьютерная лексикография
- Речевые технологии
- Лингвистический анализ текстов социальных сетей
- Междисциплинарные исследования на основе анализа текстовых данных

Искусство и инновации в музеях (AIMs 2024):

- Сценография
- Рассказ истории
- Интерактивное путешествие
- Зрительский опыт

Интернет и современное общество (IMS-2024):

Этико-правовые аспекты цифровой трансформации:

- Этические преимущества и возможные риски развития цифровых технологий
- Теоретико-методологические основания этических кодексов в сфере цифровой трансформации
- Нормативное регулирование и этика внедрения цифровых технологий
- Формирование методологических критериев этической и правовой экспертизы разработки и внедрения цифровых технологий на различных этапах их жизненного цикла
- Разработка процедур реализации положений существующих этических кодексов в сфере цифровой трансформации

Киберпсихология:

- Методологические проблемы проведения психологических исследований в интернете
- Психология общения, опосредствованного социальными сетями и другими коммуникативными онлайн-ресурсами
- Сетевая идентичность и виртуальная самопрезентация
- Психология геймера и киберспортсмена
- Познание онлайн: психологические аспекты применения интернет-технологий в образовании
- Методы и технологии оказания психологической помощи в киберпространстве
- Влияние информационных технологий на психическое развитие и социализацию детей и подростков
- Профессиональная деятельность в высокотехнологичной информационной среде
- Клинико-психологические аспекты взаимодействия человека с высокотехнологичной информационной средой
- Системы виртуальной и дополненной реальности в психологии
- Информационная культура и информационная безопасность личности

Культурология киберпространства:

- Киберпространство как особая социокультурная среда обитания человека
- Культура цифровой эпохи: новые аспекты и подходы
- Семиотика киберпространства
- Социальные, психологические и культурные последствия взаимодействия человека и киберпространства

- Коммуникативные среды корпоративной культуры в условиях цифровизации
- Искусство самопрезентации и деловой этикет в информационном обществе
- Big Data в исследовании киберкультуры
- Компьютерные игры как среда социальных взаимодействий

Электронное обучение и дистанционные образовательные технологии:

- Дистанционное и сетевое обучение
- ИКТ в смешанном обучении
- Практика и методика информатизации образования
- ИКТ в управлении образованием
- Виртуальная и дополненная реальность в обучении
- Образовательные эффекты применения технологии мультимедиа
- Разработка и внедрение интерактивных образовательных компонентов
- Геймификация и электронное обучение
- Формирование информационной культуры педагога

Информационные системы для науки и образования:

- Информационные системы и электронные библиотеки для развития гуманитарных исследований
- Музейные информационные системы
- Информационные технологии в культуре и искусстве
- Новые медиа и информационное общество
- Мониторинг использования ИКТ и развития информационных ресурсов Интернета
- Социальные сети и виртуальные среды для научных исследований
- Мультимедийные информационные системы и коллекции
- Цифровые информационные ресурсы как источники научных исследований
- Методы обработки цифровых данных в научных исследованиях

Цифровая урбанистика:

- Качественные сдвиги в урбанистике
- Влияние информационных технологий на развитие городов и пригородов
- Трансформация старых и появление новых ценностей горожанина
- Сетевая идентичность и виртуальная самопрезентация
- Цифровизация гражданина, новые возможности партиципации
- Искусственный интеллект в городских исследованиях и управлении
- Системы виртуальной и дополненной реальности в урбанистике
- Переосмысление идеи «умного города», ее размывание и связывание со смежными концепциями
- Информационная культура и информационная безопасность личности

Симпозиум молодых учёных «Киберпространство: перспективные социально-экономические и гуманитарные исследования»:

- Информационные технологии в культуре и искусстве
- Киберпсихология
- Мониторинг информационных ресурсов
- Мультимедийные информационные системы и коллекции
- Новые медиа и информационное общество
- Компьютерная лингвистика
- Социальные сети и виртуальные среды для научных исследований
- Перспективы и риски цифровых трансформаций
- Цифровая экономика и цифровизация бизнеса
- Электронное здравоохранение
- Электронное управление и участие граждан
- Анализ и обработка данных
- Моделирование социальных и бизнес-процессов