

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГАОУ ВО «СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**



УТВЕРЖДАЮ:

Ректор СФУ

М.В. Румянцев
2022 г.

**Дополнительная профессиональная программа
(программа профессиональной переподготовки)**

**«Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов
в креативных индустриях»**

Красноярск 2022

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки

«Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях»

Форма обучения — очно-заочная.

Срок обучения — 256 часов.

№ п/п	Наименование модулей (дисциплин)	Общая трудоем- кость, ч	Всего контактн., ч	Контактные часы			СРС, ч	Формы контроля
				Лекции	Лабора- торные работы	Практические и семинарские занятия		
1.	Цифровые продукты и сервисы в креативных индустриях	26	14	2		12	12	Экзамен
2.	Информационная этика и цифровые трансформация, общество, право	26	14	2		13	11	Зачет
3.	История искусств, медиаискусство и медиабрендинг	26	14	6		9	11	Зачет
4.	Программная инженерия, базы данных и информационные системы	26	12	6		6	14	Экзамен
5.	Анализ и интерактивная визуализация данных на Python	26	13	1		13	12	Зачет
6.	Технологии дополненной и виртуальной реальности: AR и VR	20	11	3		8	9	Зачет
7.	Технологии трехмерного моделирования	20	10	6		4	10	Зачет
8.	Графический, UI/UX, моушн дизайн и инфографика	20	15	7		8	5	Зачет
9.	Управление проектами и медиапроектирование	26	12	6		6	14	Зачет
	Стажировка	16	14	-	-	14	2	Зачет
	Итоговая аттестация	24	8	-	-	8	16	Защита итоговой аттестационной работы
	Итого	256	137	38		99	119	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки
«Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях»

Категория слушателей: лица, имеющие или получающие высшее образование.

Срок обучения: 256 часов.

Форма обучения: очно-заочная.

Режим занятий: 6 часов в неделю.

№ п/п	Наименование модулей (курсов)	Общая трудоемкость, ч	Всего контактн., ч	Контактные часы			СРС, ч	Результаты обучения
				Лекции	Лабораторные работы	Практ. и семинарские занятия		
1.	Цифровые продукты и сервисы в креативных индустриях	26	14	2		12	12	PO1
1.1.	Креативные индустрии	8	6	2	-	4	2	PO1
1.2.	Креативная экономика	5	2	-	-	2	3	PO1
1.3.	Производители и потребители креативного контента	7	4	-	-	4	3	PO1
1.4.	Цифровые проекты в креативных индустриях, мировой опыт	6	2	-	-	2	4	PO1
2.	Информационная этика и цифровые трансформация, общество, право	26	15	2	-	13	11	PO1, PO4
2.1	Цифровая трансформация в креативных индустриях	2	1	-	-	1	1	PO1, PO4
2.2	Цифровое общество	7	4	-	-	4	3	PO1, PO4
2.3	Информационная этика и этика искусственного интеллекта	5	2	-	-	2	3	PO1, PO4
2.4	Нормативно-правовое регулирование деятельности в области информационных технологий	7	4	-	-	4	3	PO1, PO4
2.5	Информационная безопасность	5	4	2	-	2	1	PO1, PO4
3.	История искусств, медиаискусство	26	15	6	-	9	11	PO1, PO4

№ п/п	Наименование модулей (курсов)	Общая трудоем- кость, ч	Всего контактн., ч	Контактные часы			СРС, ч	Результаты обучения
				Лекции	Лабора- торные работы	Практ. и семинарские занятия		
	и медиабрендинг							
3.1	Продвижение медиа проектов, продуктов и сервисов	4	2	1	-	1	2	PO1, PO4
3.2	Медиабрендинг	4	2	1	-	1	2	PO1, PO4
3.3	История искусств	11	6	2	-	4	5	PO1, PO4
3.4	Медиаискусство	3	2	1	-	1	1	PO1, PO4
3.5	Визуализация компонентов цифровых продуктов и сервисов	4	3	1	-	2	1	PO1, PO4
4.	Программная инженерия, базы данных и информационные системы	26	12	6	-	6	14	PO1, PO4
4.1	Основы проектирования программных продуктов	10	4	2	-	2	6	PO1, PO4
4.2	Основы баз данных и систем управления базами данных	8	4	2	-	2	4	PO1, PO4
4.3	Операционные и прикладные информационные системы	8	4	2	-	2	4	PO1, PO4
5.	Анализ и интерактивная визуализация данных на Python	26	14	1	-	13	12	PO3
5.1	Основы программирования на Python	4	2	1	-	2	1	PO3
5.2	Среда разработки PyCharm	4	2	-	-	2	2	PO3
5.3	Модуль Numpy	4	2	-	-	2	2	PO3
5.4	Модуль Pandas	5	2	-	-	2	3	PO3
5.5	Анализ данных на Python	4	2	-	-	2	2	PO3
5.6	Визуализация дашбордов	5	3	-	-	3	2	PO3
6.	Технологии дополненной и виртуальной реальности: AR и VR	20	11	3	-	8	9	PO1
6.1.	Программное и аппаратное обеспечение дополненной и виртуальной реальности	7	4	-	-	4	3	PO1
6.2.	Среды разработки приложений дополненной и	5	2	-	-	2	3	PO1

№ п/п	Наименование модулей (курсов)	Общая трудоем- кость, ч	Всего контактн., ч	Контактные часы			СРС, ч	Результаты обучения
				Лекции	Лабора- торные работы	Практ. и семинарские занятия		
	виртуальной реальности							
6.3.	Разработка проекта в области виртуальной реальности	8	5	3	-	2	3	PO1
7.	Технологии трехмерного моделирования	20	10	6	-	4	10	PO2
7.1	Технологии трехмерного моделирования	6	3	2	-	1	3	PO2
7.2	Разработка трехмерных моделей объектов	7	3	2	-	1	4	PO2
7.3	Интеграция трехмерных моделей в игровые и виртуальные платформы	7	4	2	-	2	3	PO2
8.	Графический, UI/UX, моушн дизайн и инфографика	20	15	7	-	8	5	PO1, PO4
8.1	Графический дизайн и инфографика	8	7	3	-	4	1	PO1, PO4
8.2	UI/UX дизайн	6	4	2	-	2	2	PO1, PO4
8.3	Моушн дизайн	6	4	2	-	2	2	PO1, PO4
9.	Управление проектами и медиапроектирование	26	12	6	-	6	14	PO1
9.1	Современные технологии управления проектами в области информационных технологий	8	4	2	-	2	4	PO1
9.2	Технологии проектирования цифровых продуктов и сервисов, бизнес аналитика и процессное управление в цифровых проектах	10	4	2	-	2	6	PO1
9.3	Разработка медиа проекта	8	4	2	-	2	4	PO1
	Стажировка	16	14	-	-	14	2	PO1, PO4
	Итоговая аттестация	24	8	-	-	8	16	PO1–PO5
	Итого	256	137	38		99	119	

Календарный учебный график
дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки
«Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях»

Наименование модулей (курсов) Объем учебной нагрузки, ч.	2022																		2023																															
	сентябрь					октябрь					ноябрь				декабрь				январь	февраль					март				апрель					май					июнь, июль, август	сентябрь				октябрь				ноябрь		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19-23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41-53		54	55	56	57	58	59	60	61		62	63
Входной ассесмент																																																		
Цифровые продукты и сервисы в креативных индустриях																																																		
Информационная этика и цифровые трансформация, общество, право																																																		
История искусств, медиаискусство и медиабрендинг																																																		
Промежуточный ассесмент																																																		
Программная инженерия, базы данных и информационные системы																		К	К																															
Анализ и интерактивная визуализация данных на Python																																																		
Технологии дополненной и виртуальной реальности: AR и VR																																																		
Технологии трехмерного моделирования																																																		
Графический, UI/UX, моушн дизайн и инфографика																																					К													
Управление проектами и медиапроектирование																																																		
Итоговый ассесмент																																																		
Итоговая аттестация																																																		

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Аннотация программы

Дополнительная профессиональная программа (программа профессиональной переподготовки) «Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях» (далее — Программа) разработана в соответствии с нормами Федерального закона РФ от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; с учетом требований приказа Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам», с изменениями, внесенными приказом Минобрнауки России от 15 ноября 2013 г. № 1244 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 июля 2013 г. № 499»; приказа Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»; паспорта федерального проекта «Развитие кадрового потенциала ИТ-отрасли» национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации»; постановления Правительства Российской Федерации от 13 мая 2021 г. № 729 «О мерах по реализации программы стратегического лидерства «Приоритет-2030» (в редакции постановления Правительства Российской Федерации от 14 марта 2022 г. № 357 «О внесении изменений в постановление Правительства Российской Федерации от 13 мая 2021 г. № 729»); приказа Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации от 28 февраля 2022 г. № 143 «Об утверждении методик расчета показателей федеральных проектов национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации» и признании утратившими силу некоторых приказов Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации об утверждении методик расчета показателей федеральных проектов национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации»; федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Минобрнауки России от 19 сентября 2017 г. № 922, (далее — ФГОС ВО), а также профессионального стандарта 06.016 «Руководитель проектов в области информационных технологий», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 18.11.2014 г. № 893н (6-й уровень квалификации).

Профессиональная переподготовка заинтересованных лиц (далее — Слушатели), осуществляемая в соответствии с Программой, имеющей отраслевую направленность «Искусство и культура», проводится в ФГАОУ ВО

«Сибирский федеральный университет» (далее — Университет) в соответствии с учебным планом в очно-заочной форме обучения.

Разделы, включенные в учебный план Программы, используются для последующей разработки календарного учебного графика, учебно-тематического плана, рабочих программ модулей (дисциплин), оценочных и методических материалов. Перечисленные документы разрабатываются Университетом самостоятельно, с учетом актуальных положений законодательства об образовании, законодательства в области информационных технологий и смежных областей знаний ФГОС ВО и профессионального стандарта 06.016 «Руководитель проектов в области информационных технологий».

Цифровая трансформация в настоящее время затрагивает все сферы деятельности человека, при этом наличие компетенций в области информационных технологий уже стало необходимым требованием к любому виду деятельности. Особенно остро дефицит цифровых компетенций ощущается в сферах, связанных с гуманитарными, творческими, креативными видами деятельности. При этом получать данные компетенции приходится зачастую уже в зрелом возрасте, что накладывает особые требования к построению программы профессиональной переподготовки. Программа профессиональной переподготовки «Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях» прежде всего предназначена для профессионалов в областях гуманитарного знания, креативных индустрий, желающих освоить цифровые компетенции и в дальнейшем их использовать в своей проектной и профессиональной деятельности.

Продолжительность обучения по программе переподготовки составляет 256 часов, включая стажировку, реализация программы проходит очно-заочно с применением дистанционных образовательных технологий. Слушатели, успешно освоившие программу, получают документ об образовании — диплом о профессиональной переподготовке установленного образца с правом ведения деятельности в сфере руководства проектами в области информационных технологий, в том числе в области медиапроектирования и разработки цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях.

1.2. Цель программы

Целью программы является формирование у слушателей, обучающихся по специальностям и направлениям подготовки, не отнесенным к ИТ-сфере, цифровых компетенций в области управления ИТ проектами, а также приобретение по итогам прохождения ДПП ПП новой квалификации «Специалист по управлению проектами в области ИТ».

1.3. Характеристика нового вида профессиональной деятельности, новой квалификации

1.3.1. Область профессиональной деятельности — управление проектами в области информационных технологий любого масштаба в условиях высокой неопределенности.

Целевая аудитория:

- руководители и сотрудники учреждений, организаций и предприятий сферы креативных индустрий.

Виды экономической деятельности:

- деятельность в области информации и связи (выпуск программного обеспечения, все возможные формы издания (включая печатную, электронную и звуковую форму, информационно-коммуникационную сеть Интернет, создание мультимедийных продуктов и т.д.), производство и передача материалов информационного и культурного назначения, предоставление средств передачи и размещения этих материалов, а также деятельность в области связи, информационных технологий и технологий обработки данных и прочая деятельность по предоставлению информационных услуг).
- деятельность, связанная с использованием вычислительной техники и информационных технологий, прочая.

Область профессиональной деятельности слушателя, прошедшего обучение по программе профессиональной переподготовки «Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях», включает:

- учебно-профессиональную деятельность;
- научно-исследовательскую деятельность;
- образовательно-проектировочную деятельность;
- организационно-технологическую деятельность.

1.3.2. Объекты профессиональной деятельности:

- проекты, использующие информационные технологии в креативных индустриях;
- техника и оборудование, обеспечивающие технологические процессы цифровых продуктов и сервисов;
- информационные ресурсы и системы, средства обеспечения автоматизированных информационных систем и технологий;
- нормативная документация и производственно-технологические регламенты деятельности в области креативных индустрий и области информационных технологий;
- результаты интеллектуальной, творческой и проектной деятельности.

1.3.3. Уровень квалификации. Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки «Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях»

обеспечивает достижение шестого уровня квалификации в соответствии с требованиями профессионального стандарта 06.016 «Руководитель проектов в области информационных технологий», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 18.11.2014 г. № 893н.

1.3.4. Компетенции (трудовые функции) в соответствии с профессиональным стандартом (формирование новых или совершенствование имеющихся)

Программа разработана в соответствии с актуальными квалификационными требованиями, профессиональными стандартами специалистов. Виды профессиональной деятельности, трудовые функции, указанные в профессиональном стандарте 06.016 «Руководитель проектов в области информационных технологий», представлены в таблицах 1–2.

Таблица 1

Характеристика новой квалификации, связанной с видом профессиональной деятельности и трудовыми функциями в соответствии с профессиональным стандартом 06.016 «Руководитель проектов в области информационных технологий».

Трудовые действия	Трудовая функция	Обобщенная трудовая функция	Вид профессиональной деятельности
Определение базовых элементов конфигурации ИС. Присвоение версии базовым элементам конфигурации ИС. Установление базовых версий конфигурации ИС.	А/01.6 Идентификация конфигурации информационной системы (ИС) в соответствии с полученным планом.	А Управление проектами в области ИТ на основе полученных планов проектов в условиях, когда проект не выходит за пределы утвержденных параметров.	Менеджмент проектов в области информационных технологий (ИТ).
Создание репозитория проекта для хранения базовых элементов конфигурации. Определение прав доступа к репозиторию проекта.	А/04.6 Организация репозитория проекта в области ИТ в соответствии с полученным планом.		
Качественный анализ рисков в проектах в области ИТ. Планирование работы с рисками в соответствии с полученным заданием.	А/30.6 Анализ рисков в проектах в области ИТ в соответствии с полученным заданием.		
Разработка плана конфигурационного управления Разработка правил именования и версионирования базовых элементов конфигурации.	В/01.7 Планирование конфигурационного управления в проектах малого и среднего уровня сложности в области ИТ.	В Управление проектами в области ИТ малого и среднего уровня сложности в условиях неопределенностей, порождаемых запросами на изменения, с применением формальных инструментов управления рисками и проблемами проекта.	

Трудовые действия	Трудовая функция	Обобщенная трудовая функция	Вид профессиональной деятельности
Разработка плана конфигурационного управления. Разработка правил именования и версионирования базовых элементов конфигурации.	С/01.8 Планирование конфигурационного управления в проектах любого уровня сложности в области ИТ.	С Управление проектами в области ИТ любого масштаба в условиях высокой неопределенности, вызываемой запросами на изменения и рисками, и с учетом влияния организационного окружения проекта; разработка новых инструментов и методов управления проектами в области ИТ.	Менеджмент проектов в области информационных технологий (ИТ).
Организация разработки и разработка плана управления проектом и частных планов (управления качеством, персоналом, рисками, стоимостью, содержанием, временем, субподрядчиками, закупками, изменениями, коммуникациями). Организация разработки и разработка иерархической структуры работ (ИСР) проекта Организация разработки и разработка начального перечня рисков проекта.	С/31.8 Планирование в проектах любого уровня сложности в области ИТ.		

Таблица 2

Характеристика новой и развиваемой цифровой компетенции в ИТ-сфере, связанной с уровнем формирования и развития в результате освоения программы «Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях»

№	Наименование компетенции	Набор инструментов для освоения и применения компетенций	0 — способность не проявляется/ проявляется в степени, недостаточной для отнесения к 1 уровню сформированности компетенции	1 — способность проявляется под внешним контролем / при внешней постановке задачи/ обучающийся пользуется готовыми, рекомендованными продуктами	2 — способность проявляется, но обучающийся эпизодически прибегает к экспертной консультации/ самостоятельно подбирает и пользуется готовыми продуктами	3 — способность проявляется системно / обучающийся модифицирует способность под определенные задачи / создает новый продукт, обучает других
1	Применяет языки программирования для решения профессиональных задач	Python, JavaScript	-	+ Применяет языки программирования (в т.ч. скрипты) для решения профессиональных задач под контролем более опытных специалистов	-	-

1.4. Планируемые результаты обучения

Слушатели в результате освоения программы профессиональной переподготовки «Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях» смогут:

РО1. Осуществлять медиапроектирование цифровых проектов и сервисов в сфере креативных индустрий:

- управлять медийными и цифровыми проектами в сфере креативных индустрий;
- применять базовые понятия классических и гибких подходов в проектном управлении под контролем в составе команды;
- оценивать текущее и перспективное планирование потребностей в цифровых продуктах и сервисах в сфере креативных индустрий;
- участвовать в исследованиях рынка, использовать критерии оценки и методологию, работать с инструментами анализа конкурентов;
- анализировать текущее и перспективное планирование потребностей в цифровых продуктах и сервисах в сфере креативных индустрий;
- разрабатывать программный код в профессиональной сфере деятельности;

РО2. Организовывать и координировать деятельность персонала цифровых подразделений и(или) контрактных исполнителей с целью выполнения поставленных задач:

- анализировать настоящее состояние трудовых ресурсов организации и обеспечивать их текущее и перспективное планирование;
- формировать цели и задачи кадровой политики в сфере медийного проектирования в креативных индустриях в соответствии со стратегией развития организации;
- создавать текущие и перспективные планы потребностей организации;
- участвовать в проектах по созданию заказного ПО в роли разработчика интеграционных решений под контролем опытных специалистов.

РО3. Использовать основные коммуникативные методы и приемы делового общения в профессиональной сфере для выстраивания деловых и межличностных взаимоотношений, в том числе с иностранными партнерами:

- применять навыки деловых и межличностных коммуникаций, проведения онлайн и офлайн совещаний и собраний в трудовом коллективе;
- применять навыки организации устных и письменных коммуникаций с потребителями, партнерами, заинтересованными сторонами;
- инициировать активность на страницах социальных сетей

РО4. Применять в практической деятельности информационные технологии с избирательной и с полной интерактивностью в сфере креативных

индустрий, в том числе используя возможности информационно-телекоммуникационной сети Интернет:

- использовать приёмы создания графических форм и абстрактных композиций;
- использовать базы данных и информационных систем при реализации организационно-управленческих функций в сфере креативных индустрий

1.5. Категория слушателей

Лица, получающие высшее образование по очной (очно-заочной) форме, лица, освоившие основную профессиональную образовательную программу (далее — ОПОП ВО) бакалавриата, в объеме не менее первого курса (бакалавры 2-го курса), ОПОП ВО специалитета — не менее первого и второго курсов (специалисты 3-го курса), а также магистратуры, обучающиеся по ОПОП ВО, не отнесенным к ИТ-сфере.

1.6. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение

Лицам, желающим освоить дополнительную профессиональную программу «Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях» в соответствии с требованиями профессионального стандарта 06.016 (6 уровень), необходимо иметь высшее образование или осваивать его в момент обучения на данной программе.

1.7. Продолжительность обучения

256 часов, из них 128 контактных, в т.ч. 16 часов стажировка.

1.8. Форма обучения:

Очно-заочная (обучение по программе реализовано в формате смешанного обучения, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий).

1.9. Требования к материально-техническому обеспечению, необходимому для реализации дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки (требования к аудитории, компьютерному классу, программному обеспечению)

Обучение производится на платформе электронного обучения СФУ «е-Курсы» (<https://e.sfu-kras.ru/>). Используются сервисы вебинаров и видеоконференций.

При проведении лекций, практических занятий, самостоятельной работы слушателей и стажировки используется следующее оборудование: компьютер с наушниками или аудиоколонками, микрофоном и веб-камерой, высокоскоростное подключение к Интернет (не менее 5 Мбит/с).

Программное обеспечение (обновленное до последней версии): браузер Яндекс или Chrome, PyCharm, текстовый редактор.

1.11. Особенности (принципы) построения дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки

Особенности построения программы переподготовки «Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях»:

- модульная структура программы;
- в основу проектирования программы положен компетентностный подход;
- выполнение комплексных (сквозных) учебных заданий, требующих практического применения знаний и умений, полученных в ходе изучения логически связанных дисциплин (модулей);
- выполнение итоговых аттестационных работ по реальному заданию;
- использование информационных и коммуникационных технологий, в том числе современных систем технологической поддержки процесса обучения, обеспечивающих комфортные условия для обучающихся, преподавателей;
- применение электронных образовательных ресурсов (дистанционное, электронное, комбинированное обучение и пр.).

1.12. Особенности организации стажировки

Стажировка слушателей дополнительной профессиональной программы переподготовки «Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях» является обязательной составной частью образовательной программы и представляет собой вид учебной деятельности, непосредственно ориентированный на профессионально-практическую подготовку слушателей. Стажировка осуществляется в целях формирования и закрепления профессиональных умений и навыков, полученных в результате теоретической подготовки.

Сроки проведения стажировки устанавливаются графиком учебного процесса в объеме 16 часов в конце процесса обучения в соответствии с утвержденным в установленном порядке учебно-тематическим планом. В рамках очно-заочной формы обучения на основе дистанционных технологий стажировка осуществляется в форме online стажировки (в формате вебинара), по желанию слушателя стажировка может проходить на рабочем месте стажера.

Программа стажировки может предусматривать:

- самостоятельную работу с нормативно-правовыми актами, справочно-правовыми системами «Система ГАРАНТ» и «Консультант плюс», учебными изданиями;
- знакомство с передовым опытом профессиональной деятельности;
- приобретение профессиональных и организационных навыков;
- выполнение функциональных обязанностей должностных лиц (в качестве временно исполняющего обязанности или дублера); участие в совещаниях, деловых встречах.

1.13. Документ об образовании: диплом о переподготовке установленного образца

II. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

2.1. Формы аттестации, оценочные материалы, методические материалы

Программа предусматривает проведение текущей и итоговой аттестации. Текущая аттестация слушателей проводится на основе оценки активности и участия в дискуссиях в ходе вебинаров, а также качества выполнения заданий в электронном обучающем курсе.

Методические материалы, необходимые для выполнения текущих заданий, представлены в соответствующих элементах электронного обучающего курса и включают описание задания, методические рекомендации по его выполнению, критерии оценивания.

2.2. Требования и содержание итоговой аттестации

К итоговой аттестации допускаются слушатели, выполнившие учебный план программы, самостоятельные задания в каждой дисциплине и успешно прошедшие процедуру итогового ассесмента. Итоговая аттестация по программе включает защиту итоговой аттестационной работы (ИАР) в форме проекта, которая проходит в синхронном формате. Основная цель итоговой аттестационной работы — выполнить работу, демонстрирующую уровень подготовленности к самостоятельной профессиональной деятельности.

ИАР выполняется индивидуально. Защита ИАР включает презентацию работы, вопросы по различным разделам программы. Защита ИАР дает возможность продемонстрировать уровень приобретенных слушателем профессиональных компетенций.

Слушатель предоставляет результат выполненной работы в формате PDF, оформленной и отвечающей требованиям к содержанию итоговой аттестационной работы. Список использованных источников литературы приводится в конце ИАР. Документ прикрепляется в организационный электронный курс программы профессиональной переподготовки «Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях». Объем презентации следует выбирать исходя из длительности выступления (обычно — не более 5–7 минут). В выступлении должны быть четко обозначены область и актуальность работы, постановка задачи, приведены результаты, полученные слушателем. Требования и содержание итоговой аттестации изложены в методических указаниях к выполнению ИАР и размещаются на платформе электронных курсов СФУ.

Итоговая аттестационная работа выполняется индивидуально, каждому слушателю определяется руководитель ИАР.

Примерные темы итоговых работ:

- Новейшие информационные технологии в разработке анимационных проектов.
- Специфика управления креативной деятельностью в медиа.
- Цифровой архив фотографий: конструирование прошлого России.
- Сетевые флешмобы как медиа-феномен.

- Гарантии реализации права на анонимность в медиа.
- Трансформация правового регулирования массовой информации в России.
- Digital Storytelling (Диджитал Сторителлинг) как социокультурная технология в современных креативных индустриях.
- Значение разрушающих технологий (disruptive technologies) для развития индустрии медиа.
- Визуальная информация и дезинформация в цифровой среде: приемы и инструменты верификации.

Критерии оценивания итоговой аттестационной работы

Оценка «отлично» ставится, если слушатель при выполнении ИАР применил язык программирования Python системно на экспертном уровне. Контролировал весь цикл программной разработки в проекте.

Оценка «хорошо» ставится, если слушатель при выполнении ИАР самостоятельно разработал отдельные модули.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если слушатель при выполнении ИАР под контролем преподавателя разработал программное обеспечение.

Итоговая аттестационная работа защищается в синхронном формате перед аттестационной комиссией; работа представляется с помощью устного доклада и демонстрации презентации.

Защита итоговой аттестационной работы является обязательной.

Требования к устному докладу в режиме синхронной защиты

1. Приветствие, обращение к членам комиссии и представление.
2. Тема итоговой аттестационной работы.
3. Актуальность, цель и задачи работы.
4. Анализ результатов работы.
5. Заключение.

Продолжительность выступления — 7–8 минут.

По результатам защиты ИАР аттестационная комиссия принимает решение о предоставлении слушателям по результатам освоения дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки права заниматься профессиональной деятельностью в сфере разработки программного обеспечения и выдаче диплома о профессиональной переподготовке.

III. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1. План учебной деятельности

Результаты обучения	Учебные действия/ формы текущего контроля	Используемые ресурсы/ инструменты/технологии
РО1. Осуществлять медиапроектирование цифровых проектов и сервисов в сфере креативных индустрий	Лекции. Просмотр обучающих фильмов. Выполнение индивидуального задания. Устный отчет о выполнении заданий. Взаимная оценка и рецензирование итоговых заданий	Интерактивная лекция, форум, практическое задание, тестирование Используются сервисы вебинаров и видеоконференций Яндекс.Телемост
РО2. Организовывать и координировать деятельность персонала цифровых подразделений и(или) контрактных исполнителей с целью выполнения поставленных задач	Лекции. Самостоятельное изучение мультимедийных информационных материалов. Выполнение и защита индивидуального задания. Просмотр обучающих фильмов. Тестирование по изученным материалам	Интерактивная лекция, форум, практическое задание, тестирование Используются сервисы вебинаров и видеоконференций Яндекс.Телемост
РО3. Использовать основные коммуникативные методы и приемы делового общения в профессиональной сфере для выстраивания деловых и межличностных взаимоотношений, в том числе с иностранными партнерами	Лекции. Самостоятельный просмотр обучающих видеороликов. Выполнение задания по всем представленным материалам. Защита презентации. Тестирование	Интерактивная лекция, форум, практическое задание, тестирование Используются сервисы вебинаров и видеоконференций Яндекс.Телемост
РО4. Применять в практической деятельности информационные технологии с избирательной и с полной интерактивностью в сфере креативных индустрий, в том числе используя возможности информационно-телекоммуникационной сети Интернет	Самостоятельный просмотр интерактивного видео, содержащего информационные блоки, демонстрирующие основные операции и действия с аудиопояснениями и/или субтитрами по работе с тем или иным инструментом; Выполнение и защита индивидуальных заданий. Просмотр обучающих фильмов. Тестирование, в зависимости которого от количества правильных и неправильных ответов автоматически вычисляется итоговый балл	Интерактивная лекция, форум, практическое задание, тестирование Используются сервисы вебинаров и видеоконференций Яндекс.Телемост

3.2. Виды и содержание самостоятельной работы

Самостоятельная работа слушателя предполагает углубление и закрепление теоретических знаний. Самостоятельная работа слушателя включает следующие виды самостоятельной деятельности: самостоятельное углубленное изучение вопросов программы, выполнение индивидуальных заданий, подготовка к тестированию и приобретение опыта работы в рамках электронного курса. Выполнение самостоятельной работы слушателями предполагается в дистанционном режиме в рамках электронного курса.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины (модуля)

«Цифровые продукты и сервисы в креативных индустриях»

1. Аннотация

В рамках дисциплины «Цифровые продукты и сервисы в креативных индустриях» слушатели освоят познакомятся с состоянием и перспективами развития рынка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях, а также с правовыми и нормативными документами, регламентирующими деятельность в сфере ИТ. В рамках дисциплины «Цифровые продукты и сервисы в креативных индустриях» студенты изучают следующие темы: научно-практические методики работы с сектором цифровых продуктов и сервисов, феномен креативных индустрий в российской гуманитарной науке.

Цель дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование у слушателей знаний, умений и навыков для разработки и предоставления цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях на основе современных технологий.

По окончании изучения дисциплины слушатели будут способны:

РО1. Осуществлять медиапроектирование цифровых проектов и сервисов в сфере креативных индустрий:

- создавать внутренние организационно-распорядительные документы, регламенты, технические задания на разработку цифровых продуктов и сервисов;
- управлять медийными и цифровыми проектами в сфере креативных индустрий;
- давать оценку и обеспечивать текущее и перспективное планирование потребностей в цифровых продуктах и сервисах в сфере креативных индустрий.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 1. Цифровые продукты и сервисы в креативных индустриях (26 часов)			
1. Креативные индустрии (8 ч)	Состояние и перспективы развития рынка креативных индустриях. Современные цифровые сервисы и продукты (2 ч)	<i>Задание 1.</i> Рынок креативных индустрий и его компоненты (2 ч) <i>Задание 2.</i> Уникальный цифровой продукт (2 ч)	Разработка презентации «Уникальный цифровой продукт» (2 ч)

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
2. Креативная экономика (5 ч)	-	<i>Задание 3.</i> Система классификации цифровых сервисов и продуктов в экономике (2 ч)	Самостоятельное изучение правовых и нормативных документов, регламентирующих деятельность в сфере ИТ (3 ч)
3. Производители и потребители креативного контента (7 ч)	-	<i>Задание 4.</i> Особенности и виды креативного цифрового продукта, его составные элементы. Новые креативные цифровые сервисы и продукты (4 ч)	Разработка презентации «Новые креативные цифровые сервисы и продукты» (3 ч)
4. Цифровые проекты в креативных индустриях, мировой опыт (6 ч)	-	<i>Задание 5.</i> Мировой опыт создания цифровых сервисов и продуктов (2 ч)	Самостоятельное изучение лекций о производственно-технологической деятельности креативных индустрий. Прохождение теста (4 ч)

3. Условия реализации дисциплины

Обучение по дисциплине реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде текстовых материалов. Данные материалы сопровождаются заданиями и дискуссиями в чатах дисциплин. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации дисциплины

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя семинарские занятия, сочетающие в себе ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Используются сервисы вебинаров и видеоконференций Яндекс.Телемост. При проведении лекций, практических занятий, самостоятельной работы слушателей используется следующее оборудование: компьютер с наушниками или аудиоколонками, микрофоном и веб-камерой. Программное обеспечение (обновленное до последней версии): браузер Google Chrome, Java, текстовый редактор.

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Дисциплина может быть реализована как очно, так и заочно, в том числе, с применением дистанционных образовательных технологий. Она включает занятия лекционного типа, интерактивные формы обучения, практические занятия.

Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

УМК содержит: систему навигации по дисциплине (учебно-тематический план, интерактивный график работы по дисциплине, сведения о результатах обучения, чат для объявлений и вопросов преподавателю), текстовые материалы к лекциям, практические и тестовые задания, списки основной и дополнительной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. Азоев Г.Л. Формирование модели прогнозирования спроса на проектируемые цифровые продукты / Г.Л. Азоев, Д.А. Хохлов // Маркетинг и маркетинговые исследования. – 2021. – № 1. – С. 18–27.

2. Зараменских Е.П. Цифровые сервисы: их атрибуты и взаимосвязь с архитектурой предприятия // Вестник университета. – 2018. № 1.) – С. 36–42 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://doi.org/10.26425/1816-4277-2018-10-36-42> (дата обращения: 25.04.2022).

3. Сковиков А.Г. Проблемы перехода к цифровой экономике / А.Г. Сковиков, Н.А. Сковиков, Р.М. Байгулов // Вестник Московского гуманитарно-экономического института. – 2020. – № 3. – С. 231–239 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44236831> (дата обращения: 25.04.2022).

Дополнительная литература

1. Информационные технологии в документационном обеспечении управления и архивном деле: учеб. пособие / А.В. Ахметова. – Комсомольск-на-Амуре: ФГБОУ ВПО «КнАГТУ», 2014. – 143 с.

2. Соснов Ф.Г. Онлайн-платформы в системе современной международной цифровой торговли / Ф.Г. Соснов, А.В. Пасько // EManagement. – 2020. – № 2. – С. 63–69.

4. Оценка качества освоения дисциплины (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по дисциплине — экзамен. Для получения экзамена слушатель должен выполнить 5 заданий, 1 итоговый тест.

Максимально за курс можно набрать 100 баллов (100 %).

Критерии оценивания для экзамена по дисциплине «Цифровые продукты и сервисы в креативных индустриях»:

- оценка «Отлично» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 85 % до 100 % от максимального количества баллов.
- оценка «Хорошо» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 75 % до 84 % от максимального количества баллов.
- оценка «Удовлетворительно» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 65 % до 74 % от максимального количества баллов.
- оценка «Неудовлетворительно» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины менее 64 % от максимального количества баллов.

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания

- Рынок креативных индустрий и его компоненты. Проводится анализ рынка креативных индустрий с выявлением сильных и слабых качеств.
- Уникальный цифровой продукт. На основе анализа разрабатывается презентация.
- Система классификации цифровых сервисов и продуктов в экономике. Проводится анализ взаимосвязей цифровых сервисов с цифровыми сервисами в экономике.
- Особенности и виды креативного цифрового продукта, его составные элементы. Новые креативные цифровые сервисы и продукты. Разрабатывается презентация по теме «Новые креативные цифровые сервисы и продукты».
- Мировой опыт создания цифровых сервисов и продуктов. Самостоятельное изучение лекций о производственно-технологической деятельности креативных индустрий. Прохождение теста.

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельные работы входит изучение материала курса и закрепление заданий с практических уроков.

Примеры практических заданий

Задание № 2 «Уникальный цифровой продукт».

Цель: Познакомиться с классификацией цифровых платформ.

Работа проводится в интерактивной форме с использованием программно-аппаратных средств, с консультациями преподавателя.

Методические указания по выполнению задания

1. Проанализируйте на соответствие классификации цифровых платформ сервис Airbnb по базовому функционалу цифровых платформ, по направлениям развития экономики совместного потребления, по типу формирования цены на продукт, по типу владения.

2. Приведите пример цифровой платформы по каждой категории в таблице 1.

Методика решения:

Решение задачи осуществляется в следующем порядке:

1. Знакомство с теоретическим материалом о цифровых платформах.
2. Знакомство с классификацией платформ.
3. Определение требований к платформам различных категорий.
4. Формирование таблицы 1.

Таблица 1 – Классификация цифровых платформ с примерами

Категория	Описание	Пример
По базовому функционалу цифровых платформ	рекламные платформы, которые собирают информацию с пользователей и на базе этого продают рекламное пространство	
	облачные платформы, которые сдают свое оборудование или программное обеспечение, которым они владеют	
	промышленные платформы, которые создают доступ к товару, путем оформления подписки	
	бережливые платформы, которые объединяют потребителей и производителей, при этом не владея товарами и не продавая свои услуги	
По направлениям развития экономики совместного потребления	платформы электронной коммерции	
	коммуникационные платформы	
	мультимедийные платформы	
	краудсорсинговые и краудфандинговые, которые предназначены для формирования независимого контента и сбора финансовых средств	
По типу формирования цены на продукт	агрегаторы, алгоритмы которых сами формируют цены на продукты своих платформ	
	агрегаторы, которые работают с рыночной ценой на продукты своих платформ	
По типу владения	закрытые платформы, которые имеют одного спонсора или провайдера	
	открытые платформы, которые работают за счет коллективных усилий поставщиков, провайдеров и даже пользователей	

Примерный ответ:

1. Airbnb — _____, _____, _____, _____ цифровая платформа.
2. В соответствии с описанием категорий приведены следующие примеры цифровых платформ _____.
5. Выполненное задание отправляется преподавателю на проверку.

Критерии оценивания заданий

Баллы	1 балл	2 балла	3 балла
Критерий	Задание выполнено	Задание выполнено,	Задание выполнено

	частично, требует серьезной доработки	но требует некоторой доработки	полностью, не требует доработки
--	--	-----------------------------------	------------------------------------

Примеры тестов для контроля знаний

Целью тестирования является проверка усвоения слушателями теоретического материала по темам курса, закрепление и расширение знаний, полученных в процессе изучения дисциплины. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Пример теста по типу «Множественный выбор»

1. Какое утверждение об интернет-витринах (торговых площадках) ошибочно?

- а) обычно данные, образующиеся в ходе работы, принадлежат поставщикам;
- б) информация о клиенте является одним из товаров внутри сервиса;
- в) отсутствуют единообразные правила работы;

Пример теста по типу «Верно/Неверно»

1. Верно ли утверждение: «Государственное платформенное пространство состоит из шести элементов»?

Пример теста по типу «Дополнить недостающее слово/ выражение»

1. Дополните определение:

_____ — это совокупность услуг, обеспечивающая пользователям возможность удаленной работы с определенными информационными ресурсами, не наделяющая их правом собственности на данные ресурсы.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины «Информационная этика и цифровая трансформация, общество, право»

1. Аннотация

Данная дисциплина затрагивает вопросы этического мышления для дальнейшей организации производственно-технологической деятельности креативных цифровых сервисов и продуктов. В рамках дисциплины «Информационная этика и цифровая трансформация, общество, право» студенты изучают следующие темы: применение этических и правовых нормы для формирования и предоставления конечного продукта, соответствующего требованиям потребителей и созданного на основе новейших информационных и коммуникационных технологий; нормы речевого этикета в различных формах; деловые телефонные переговоры; интерпретация невербальную информации в деловом общении; деловая переписка с учетом особенностей стилистики официальных и неофициальных писем, в том числе с использованием средств электронного делового общения; правильная оценка своего поведения и поведения коллег в соответствии с Кодексом профессиональной этики и должностными инструкциями; демонстрация уважения к людям, толерантность к другой культуре.

Цель дисциплины

Формирование профессиональных знаний у слушателей программы профессиональной переподготовки «Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях» в области цифровизации, этического мышления, направленной на повышение эффективности их функционирования современных технологий в креативных индустриях.

По окончании обучения по данной дисциплине слушатели будут способны:

РО1. Осуществлять медиапроектирование цифровых проектов и сервисов в сфере креативных индустрий:

- создавать внутренние организационно-распорядительные документы, регламенты, технические задания на разработку цифровых продуктов и сервисов;
- управлять медийными и цифровыми проектами в сфере креативных индустрий;
- давать оценку и обеспечивать текущее и перспективное планирование потребностей в цифровых продуктах и сервисах в сфере креативных индустрий.

РО4. Применять в практической деятельности информационные технологии с избирательной и с полной интерактивностью в сфере креативных индустрий, в том числе используя возможности информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 2. Информационная этика и цифровая трансформация, общество, право (26 часов)			
1. Цифровая трансформация в креативных индустриях (2 ч)	-	Цифровая трансформация в креативных индустриях. <i>Задание 1.</i> Анализ предпосылок цифровой трансформации в креативных индустриях (1 ч)	Выполнение заданий (1 ч)
2. Цифровое общество (7 ч)	-	<i>Задание 2.</i> Определение и анализ предпосылок цифровой трансформации общества <i>Задание 3..</i> Определение и анализ видов, спецификаций и направлений цифровой трансформации общества (4 ч)	Выполнение заданий (3 ч)
3. Информационная этика и этика искусственного интеллекта (5 ч)	-	Информационная этика и этика искусственного интеллекта <i>Задание 4.</i> Исследование этической базы предприятия в области ИИ (2 ч)	Выполнение заданий Разработка презентации (3 ч)
4. Нормативно-правовое регулирование деятельности в области информационных технологий (7 ч)	-	Организация, функционирование, правовое обеспечение информационных служб в области ИТ <i>Задание 5.</i> Исследование правовой базы предприятия в области ИТ (4 ч)	Выполнение заданий. Разработка презентации (3 ч)
5. Информационная безопасность (5 ч)	Основы информационной безопасности (2 ч)	Информационная безопасность. <i>Задание 6.</i> Подбор профессиональных технологических сервисов и продуктов для обеспечения информационной безопасности организации (2 ч)	Самостоятельное изучение лекционного материала. Прохождение теста (1 ч)

3. Условия реализации дисциплины

Обучение по дисциплине реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (50 % синхронные и 50 % асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде текстовых материалов, презентаций, тестов к лекционному материалу. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации дисциплины

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя практические занятия, сочетающие в себе решение ситуационных задач, ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Используются сервисы вебинаров и видеоконференций Яндекс.Телемост. При проведении лекций, практических занятий, самостоятельной работы слушателей и стажировки используется следующее оборудование: компьютер с наушниками или аудиокolonками, микрофоном и веб-камерой. Программное обеспечение (обновленное до последней версии): браузер Google Chrome, Java, текстовый редактор.

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Дисциплина может быть реализована как очно, так и заочно, в том числе, с применением дистанционных образовательных технологий. Она включает занятия лекционного типа, практические, интерактивные формы обучения, активные и ситуативные методы обучения.

Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

УМК содержит: систему навигации по дисциплине (учебно-тематический план, интерактивный график работы по дисциплине, сведения о результатах обучения, чат для объявлений и вопросов преподавателю), набор лекционного материала, набор ссылок на внешние образовательные ресурсы и инструменты, систему заданий с подробными инструкциями, списки основной и дополнительной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. Актуальные проблемы информационного права: учеб. пособие (практикум) / составители Л.Э. Боташева [и др.]. – Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2018. – 92 с. // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/92529.html> (дата обращения: 20.04.2022).

2. Бачило И.Л. Информационное право: учебник для вузов / И.Л. Бачило. – 5-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство «Юрайт», 2021. – 419 с. –

(Высшее образование) // Образовательная платформа «Юрайт». – Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/468354> (дата обращения: 20.04.2022).

3. Кошечкина И.П., Канке А.А. Профессиональная этика и психология делового общения. – М., ИД ФОРУМ – ИНФРА-М, 2016 [Электронный ресурс.] – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/518222> (дата обращения: 20.04.2022).

4. Малюк А.А., Полянская О.Ю., Алексеева И.Ю. Этика в сфере информационных технологий. – М.: Горячая линия – Телеком, 2011.

5. Скворцов А.А. Этика: учебник и практикум для академического бакалавриата / А.А. Скворцов. – 3-е изд., пер. и доп. – М.: Издательство «Юрайт», 2019. – 321 с. – (Серия: Бакалавр. Академический курс) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.biblio-online.ru/book/A80DCCA7-60EB-46B8-A924-893422E37F86 (дата обращения: 20.04.2022).

6. Украинцев Ю.Д. Информатизация общества: учеб. пособие / Ю.Д. Украинцев. – СПб.: Лань, 2019. – 220 с. // Лань: электронно-библиотечная система. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/123696> (дата обращения: 20.04.2022).

Дополнительная литература

1. Алиева Э.Ф., Алексеева А.С., Ванданова Э.Л., Карташова Е.В., Резапкина Г.В. Цифровая переподготовка: обучение руководителей образовательных организаций // Образовательная политика. – 2020. – № 1(81). – С. 54–61 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://edpolicy.ru/digital-retraining> (дата обращения: 20.04.2022).

2. Буцык С.В. «Цифровое» поколение в образовательной системе российского региона: проблемы и пути решения // Открытое образование. – 2019. – № 1. – С. 27–33. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoye-pokolenie-v-obrazovatelnoy-sisteme-rossiyskogo-regiona-problemy-i-puti-resheniya> (дата обращения: 20.04.2022).

3. Волков Ю.В. Информационное право. Информация как правовая категория: учеб. пособие для вузов / Ю.В. Волков. – 2-е изд., стер. – М.: Издательство «Юрайт», 2020. – 109 с. – (Высшее образование) // ЭБС Юрайт. – Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/455553> (дата обращения: 20.04.2022).

4. Оценка качества освоения дисциплины (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по дисциплине «Организация гостиничной деятельности» — зачет. Для получения зачета слушатель должен выполнить 5 заданий, 5 тестов по каждой из тем дисциплины.

Максимально за курс можно набрать 100 баллов (100 %).

«Зачтено» ставится слушателю, набравшему в сумме по результатам изучения дисциплины от 65 до 100 %.

«Не зачтено» ставится слушателю, набравшему в сумме по результатам изучения дисциплины менее 65 %.

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания модуля

1. Определение и анализ предпосылок цифровой трансформации общества.
2. Определение и анализ видов, спецификаций и направлений цифровой трансформации общества.
3. Исследование этической базы предприятия в области ИИ.
4. Исследование правовой базы предприятия в области ИТ.
5. Подбор профессиональных технологических сервисов и продуктов для обеспечения информационной безопасности организации.

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельные работы входит изучение лекционного материала по темам дисциплины, выполнение тестов по темам дисциплины и закрепление заданий с практических уроков.

Примеры практических заданий

Задание № 6. Подбор профессиональных технологических сервисов и продуктов для обеспечения информационной безопасности организации.

Цель: познакомиться с профессиональными технологическими сервисами и продуктами для обеспечения информационной безопасности организации.

Работа проводится в интерактивной форме с использованием программно-аппаратных средств, с консультациями преподавателя.

Изучить и кратко изложить в виде презентации следующий теоретический материал:

1. Профессиональные технологические сервисы.
2. Информационная безопасность организаций
3. Профессиональные технологические продукты для обеспечения информационной безопасности.
4. Эффективность профессиональных технологических сервисов и продуктов для обеспечения ИБ организации.

Методика решения:

Решение задачи осуществляется в следующем порядке:

1. Найти и изучить материал.
2. Выделить важные аспекты при обеспечении информационной безопасности организации.
3. Оформить в виде презентации.

Критерии оценивания практических заданий

Практические задания представлены в темах 1, 2, 3.

Каждое практическое задание оценивается от 1 до 3 баллов.

Критерии оценивания в баллах представлены в таблице.

Таблица – Критерии оценивания заданий

Баллы	1 балл	2 балла	3 балла
-------	--------	---------	---------

Критерий	Задание выполнено частично, требует серьезной доработки	Задание выполнено, но требует некоторой доработки	Задание выполнено полностью, не требует доработки
----------	---	---	---

Критерии оценивания тестов

Каждый тест оценивается по сумме набранных баллов за вопросы, включенные в тест — за каждый верный ответ на вопрос теста начисляется 1 балл, неверный ответ на вопрос теста оценивается в 0 баллов.

Примеры тестовых заданий

1. Наиболее типично нарушение в Интернете в области:

- а) административного права;
- б) прав интеллектуальной собственности;
- в) уголовного права;
- г) гражданского права.

2. Основная цель концепции государственной информационной политики

РФ:

- а) информационное образование населения;
- б) определение целей, задач и объектов этой политики;
- в) обеспечение информационной безопасности РФ;
- г) вхождение в информационное мировое сообщество.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины (модуля)

«История искусств, медиаискусство и медиабрендинг»

1. Аннотация

В рамках дисциплины «Программирование на Python» слушатели ознакомятся с одной из самых современных в социальной сфере индустрией медиаискусств, с историей искусств, с медиабрендингом и его особенностями, а также освоят важность продвижения медиа продуктов.

Цель дисциплины — формирование у слушателей базовых теоретических знаний и практических навыков по истории искусств, медиаискусства и медиабрендинга, их роли в сфере ИТ.

По окончании обучения по данной дисциплине слушатели будут способны:

РО1. Осуществлять медиапроектирование цифровых проектов и сервисов в сфере креативных индустрий:

- создавать внутренние организационно-распорядительные документы, регламенты, технические задания на разработку цифровых продуктов и сервисов;
- управлять медийными и цифровыми проектами в сфере креативных индустрий;
- давать оценку и обеспечивать текущее и перспективное планирование потребностей в цифровых продуктах и сервисах в сфере креативных индустрий.

РО4. Применять в практической деятельности информационные технологии с избирательной и с полной интерактивностью в сфере креативных индустрий, в том числе используя возможности информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 3. История искусств, медиаискусство и медиабрендинг (26 часов)			
1. Продвижение медиа проектов, продуктов и сервисов (4 ч)	Основы продвижения медиа проектов, продуктов и сервисов (1 ч)	Основы продвижения медиа проектов, продуктов и сервисов <i>Задание 1.</i> Типы продвижения продуктов (1 ч)	1. Самостоятельное изучение теоретического материала 2. Выполнение задания 3. Прохождение теста (2 ч)
2. Медиабрендинг (4 ч)	Основные процессы медиабрендинга (1 ч)	Бизнес-процесс медиабрендинг. <i>Задание 2.</i> Составить схему бизнес-процесса «Создание бренда в	1. Выполнение задания 2. Прохождение теста (2 ч)

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
		медиа сфере» (1 ч)	
3. История искусств (11 ч)	Главные аспекты истории искусств (2 ч)	Главные аспекты истории искусств <i>Задание 3</i> Общая характеристика искусства (2 ч) <i>Задание 4.</i> Родоначалники и теоретики современного искусства (2 ч)	1. Самостоятельное изучение теоретического материала 2. Выполнение задания 3. Прохождение теста (5 ч)
4. Медиаискусство (3 ч)	Медиакультура, медиаискусство и медиаэстетика: истоки, ценности, этапы развития, структура и специфика (1 ч)	Медиаискусство. <i>Задание 3</i> Характеристика и виды медиаискусства (1 ч)	Самостоятельное изучение теоретического материала. Прохождение теста (1 ч)
5. Визуализация компонентов цифровых продуктов и сервисов (4 ч)	Введение в визуализацию данных (1 ч)	Технологии визуализации компонентов цифровых продуктов и сервисов (2 ч)	Самостоятельное изучение теоретического материала Прохождение теста (1 ч)

3. Условия реализации дисциплины

Обучение по дисциплине реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде текстовых материалов. Данные материалы сопровождаются заданиями и дискуссиями в чатах дисциплин. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации дисциплины

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя семинарские занятия, сочетающие в себе ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Используются сервисы вебинаров и видеоконференций Яндекс.Телемост. При проведении лекций, практических занятий, самостоятельной работы слушателей используется следующее оборудование: компьютер с наушниками или

аудиоколонками, микрофоном и веб-камерой. Программное обеспечение (обновленное до последней версии): браузер Google Chrome, Java, текстовый редактор.

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Программа может быть реализована как очно, так и заочно, в том числе, с применением дистанционных образовательных технологий. Она включает занятия лекционного типа, семинарские, активные и ситуативные методы обучения.

Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

УМК содержит: систему навигации по дисциплине (учебно-тематический план, интерактивный график работы по дисциплине, сведения о результатах обучения, чат для объявлений и вопросов преподавателю), набор презентации к лекциям, набор ссылок на внешние образовательные ресурсы и инструменты, систему заданий с подробными инструкциями, списки основной и дополнительной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. Муртазина С.А. История искусства доисторической эпохи и Древнего мира [Электронный ресурс]: тексты лекций / С.А. Муртазина. – Казань: КГТУ, 2007. – 82 с. – Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/efd/283306>.
2. Муртазина С.А. История культуры и искусства средневековья и эпохи Возрождения [Электронный ресурс]: тексты лекций / С.А. Муртазина. – Казань: КГТУ, 2009. – 111 с. – Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/efd/283189>.
3. Муртазина С.А. История искусства XVII века [Электронный ресурс]: учеб. пособие / С.А. Муртазина, В.В. Хамматова; Казан. нац. исслед. технол. ун-т. – Казань: КНИТУ, 2013. – 116 с. – Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/efd/302974>.
4. Культурология искусства: теория и история искусства [Электронный ресурс] / В.И. Лях, Л.Н. Полторацкая. – Краснодар, 2009. – 1120 с. – Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/efd/196278>.

Арт-менеджмент: учеб. пособие / А.Б. Титов, М.Ю. Платонов, Ю.Ю. Платонова, Д.Г. Кучеров. – СПб.: Санкт-Петерб. госуд. ин-т психологии и социальной работы, 2016. – 228 с. // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/83652.html>.

Дополнительная литература

1. Нешатаева В.О. Культурные ценности: цена и право / В.О. Нешатаева. – 2-е изд. – М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2019. – 207 с. // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/89364.html>.
2. Дробо К. Секреты сильного бренда: Как добиться коммерческой уникальности. – М.: Альпина Бизнес Букс, 2014. – 276 с.

3. Асеев А. Ключи к партнеру: Искусство и техники продаж / А. Асеев. – М.: Альпина Бизнес Букс, 2019. – 96 с. // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/82902.html>.

4. Абалмазова М. Формирование бренд-ориентированного продукта в сфере банковских услуг // Маркетинг и финансы. – 2013. – № 1.

4. Оценка качества освоения дисциплины (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по дисциплине «История искусств, медиаискусство и медиабрендинг» — зачет. Для получения зачета слушатель должен выполнить 4 задания, 5 тестов по темам дисциплины.

Максимально за курс можно набрать 100 баллов (100 %).

«Зачтено» ставится слушателю, набравшему в сумме по результатам изучения дисциплины от 37 до 57 баллов (от 65 до 100 %).

«Не зачтено» ставится слушателю, набравшему в сумме по результатам изучения дисциплины менее 37 баллов (менее 65 %).

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания модуля

1. Типы продвижения продуктов.
2. Составить схему бизнес-процесса «Создание бренда в медиа сфере».
3. Общая характеристика искусства.
4. Родоначалники и теоретики современного искусства.

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельную работу входит изучение теоретического материала, выполнение тестов по темам дисциплины и закрепление заданий с практических занятий.

Примеры практического задания

Задание № 2. Составить схему бизнес-процесса «Создание бренда в медиа сфере»

Цель: научиться составлять схему-объяснение понятия «медиабрендинг».

Работа проводится в интерактивной форме с использованием программно-аппаратных средств, с консультациями преподавателя.

Изучить и кратко изложить следующий теоретический материал об основных процессах медиабрендинга:

1. Определение и виды медиабрендинга.
2. Основные функции брендинга.
3. Особенности медиабрендинга.
4. Возможности и ограничения использования концепций брендинга и бренд-менеджмента в медиасфере.
5. Этапы формирования бренда в медиасреде. .
6. Этапы разработки творческих решений, креативные творческие технологии маркетинговых коммуникаций.

Методика решения:

Решение задачи осуществляется в следующем порядке:

1. Исследовать медиабренд компании на выбор.
2. Сформировать фирменный стиль для своего вымышленного бренда.
3. Продумать брендинговую стратегию для своего вымышленного бренда.

Критерии оценивания практических заданий

Практические задания представлены в темах 1, 2, 3.

Каждое практическое задание оценивается от 1 до 3 баллов.

Критерии оценивания в баллах представлены в таблице.

Таблица – Критерии оценивания заданий

Баллы	1 балл	2 балла	3 балла
Критерий	Задание выполнено частично, требует серьезной доработки	Задание выполнено, но требует некоторой доработки	Задание выполнено полностью, не требует доработки

Критерии оценивания тестов

Каждый тест оценивается по сумме набранных баллов за вопросы, включенные в тест — за каждый верный ответ на вопрос теста начисляется 1 балл, неверный ответ на вопрос теста оценивается в 0 баллов.

Примеры тестов для контроля знаний

Целью тестирования является проверка усвоения слушателями теоретического материала по темам курса, закрепление и расширение знаний, полученных в процессе изучения дисциплины. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Пример теста по типу «Множественный выбор»

1. При позиционировании бренда позиция бренда должна быть ориентирована на...?

- а) поставщика;
- б) потребителя;
- в) конкурента.

Пример теста по типу «Верно/Неверно»

1. Верно ли утверждение: «Формула успеха для бренда- веши за собой толпу»?

Пример теста по типу «Дополнить недостающее слово/ выражение»

1. Дополните определение:

Сочетание названия какого-либо товара и его графического изображения, используемое для большей узнаваемости потребителем товара, — это _____.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины (модуля)
«Программная инженерия, базы данных и информационные системы»

1. Аннотация

В рамках дисциплины «Программная инженерия, базы данных и информационные системы» слушатели освоят основы проектирования; ознакомятся с системой стандартизации и правовой базой разработки программных средств и информационных систем; овладеют навыками и знаниями, необходимыми для разработки прикладных программ и информационных систем как специфического программного средства, обеспечивающего высокую степень автоматизации решения проблемных задач, и обладающего средствами адаптации к изменяющимся условиям применения; а также приобретут опыт разработки программных средств и информационных систем.

Цель дисциплины

Целью дисциплины «Программная инженерия, базы данных и информационные системы» является освоение комплекса знаний в области программной инженерии, базы данных и информационных систем.

По окончании обучения по данной дисциплине слушатели будут способны:

РО1. Осуществлять медиапроектирование цифровых проектов и сервисов в сфере креативных индустрий:

- создавать внутренние организационно-распорядительные документы, регламенты, технические задания на разработку цифровых продуктов и сервисов;
- управлять медийными и цифровыми проектами в сфере креативных индустрий;
- давать оценку и обеспечивать текущее и перспективное планирование потребностей в цифровых продуктах и сервисах в сфере креативных индустрий.

РО4. Применять в практической деятельности информационные технологии с избирательной и с полной интерактивностью в сфере креативных индустрий, в том числе используя возможности информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 4. Программная инженерия, базы данных и информационные системы (26 часов)			

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
1. Основы проектирования программных продуктов (10 ч)	Основные положения и современные подходы в проектировании программных продуктов (2 ч)	Основные положения и современные подходы в проектировании программных продуктов. <i>Задание 1.</i> Основные программы и принципы проектирования программных продуктов (2 ч)	Самостоятельное изучение литературы по теме «Основы проектирования программных продуктов» Выполнение задания 1 Прохождение теста (6 ч)
2. Основы баз данных и систем управления базами данных (8 ч)	Базы данных. Языки запросов, их назначение. Классификация. Архитектура «клиентсервер» (2 ч)	Архитектура «клиентсервер». <i>Задание 2.</i> Типы элементов управления WINDOWS и возможность их использования при построении интерфейса пользователя СУБД (2 ч)	Самостоятельное изучение литературы по теме «Базы данных. Языки запросов, их назначение» Выполнение задания 2 Прохождение теста (4 ч)
3. Операционные и прикладные информационные системы (8 ч)	Принципы, методы и этапы проектирования и разработки прикладной ИС (2 ч)	Принципы, методы и этапы проектирования и разработки прикладной ИС. <i>Задание 3.</i> Примеры ЭИС управления предприятиями. Обзор российского рынка управления предприятиями (2 ч)	Самостоятельное изучение литературы по теме «Принципы, методы и этапы проектирования и разработки прикладной ИС». Выполнение задания 3 Прохождение теста (4 ч)

3. Условия реализации дисциплины

Обучение по дисциплине реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде записей занятий, текстовых материалов, презентаций. Данные материалы сопровождаются заданиями и дискуссиями в чатах

дисциплин. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации дисциплины

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя семинарские занятия, сочетающие в себе ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Используются сервисы вебинаров и видеоконференций Яндекс.Телемост. При проведении лекций, практических занятий, самостоятельной работы слушателей и стажировки используется следующее оборудование: компьютер с наушниками или аудиокolonками, микрофоном и веб-камерой. Программное обеспечение (обновленное до последней версии): браузер Google Chrome, Java, текстовый редактор.

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Дисциплина может быть реализована как очно, так и заочно, в том числе, с применением дистанционных образовательных технологий. Она включает занятия лекционного типа, интерактивные формы обучения, семинарские, активные и ситуативные методы обучения.

Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

УМК содержит: систему навигации по дисциплине (учебно-тематический план, интерактивный график работы по дисциплине, сведения о результатах обучения, чат для объявлений и вопросов преподавателю), набор презентации к лекциям, набор ссылок на внешние образовательные ресурсы и инструменты, систему заданий с подробными инструкциями, списки основной и дополнительной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. Тельнов Ю.Ф. Инжиниринг предприятия и управление бизнес-процессами. Методология и технология [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов магистратуры, обучающихся по направлению "Прикладная информатика"/ Тельнов Ю.Ф., Фёдоров И.Г.- Электрон. текстовые данные.- М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.- 207 с.- Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/34456>.- ЭБС "IPRbooks"
2. Гринберг А.С. Информационные технологии управления [Электронный ресурс]: учебник/ Гринберг А.С., Горбачев Н.Н., Бондаренко А.С.- Электрон. текстовые данные.- М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2012.- 479 с.- Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/10518>.- ЭБС "IPRbooks"
3. Роб, П. Системы баз данных: проектирование, реализация и управление [Текст]: пер. с англ. / П. Роб, К. Корнел. – 5-е изд., перераб. и доп. – СанктПетербург: БХВ-Петербург, 2004. – 1040 с.

Дополнительная литература

1. Трофимова М.В. - Предметно-ориентированные информационные системы: учебное пособие - Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2014

2. Громов Ю. Ю., Иванова О. Г., Алексеев В. В., Беляев М. П., Швец Д. П., Елисеев А. И. - Интеллектуальные информационные системы и технологии: учебное пособие - Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2013

4. Оценка качества освоения дисциплины (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по дисциплине — экзамен. Для получения экзамена слушатель должен выполнить 3 задания, 3 промежуточных теста.

Максимально за курс можно набрать 100 баллов (100 %).

Критерии оценивания для экзамена по дисциплине «Программная инженерия, базы данных и информационные системы:

– оценка «Отлично» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 85 % до 100 % от максимального количества баллов.

– оценка «Хорошо» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 75 % до 84 % от максимального количества баллов.

– оценка «Удовлетворительно» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 65 % до 74 % от максимального количества баллов.

– оценка «Неудовлетворительно» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины менее 64 % от максимального количества баллов.

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания

- Основные программы и принципы проектирования программных продуктов.
- Типы элементов управления WINDOWS и возможность их использования при построении интерфейса пользователя СУБД.
- Примеры ЭИС управления предприятиями. Обзор российского рынка управления предприятиями.

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельные работы входит изучение материала курса и закрепление заданий с практических уроков.

Примеры практических заданий

Задание №2 «Типы элементов управления WINDOWS и возможность их использования при построении интерфейса пользователя СУБД.»

Цель: Познакомиться с типами элементов управления WINDOWS и возможностью их использования.

Работа проводится в интерактивной форме с использованием программно-аппаратных средств, с консультациями преподавателя.

Методические указания по выполнению задания

Под самостоятельной работой следует понимать совокупность всей самостоятельной деятельности как в учебной аудитории, так и вне её, в контакте с преподавателем так и в его отсутствии.

Самостоятельная работа реализуется:

- Без контакта с преподавателем, в библиотеке, дома при выполнении учебных задач.
- Все виды самостоятельной работы пересекаются и дополняют друг друга.

Основная *задача* самостоятельной работы заключается в создании психолого-дидактических условий развития интеллектуальной инициативы и мышления на занятиях любой формы.

Цель самостоятельной работы научить слушателей самостоятельно работать с учебным материалом и научной информацией, заложить основы самоорганизации и самовоспитания для дальнейшего непрерывного повышения квалификации.

Самостоятельная работа слушателей по дисциплине включает следующие виды самостоятельной деятельности:

- систематическое чтение и конспектирование учебной и научной литературы по изучаемым вопросам дисциплины;
- самостоятельное углубленное изучение узловых вопросов учебной программы;
- подготовка к практическим занятиям: составление планов и тезисов сообщений к выступлению, написание реферативных обзоров и докладов;
- самостоятельное решение задач по темам дисциплины;
- подготовка к экзамену.

Методика решения:

1. Изучить теоретический материал на тему «Проектирование БД».
2. Дан набор полей: *фамилия, имя, дата рождения, пол, телефон, образование, страна проживания, оклад, номер медицинского полиса, размер заработной платы, дата проведения соревнований, место работы, должность, количество детей, семейное положение, вид спорта, дата последнего посещения врача, диагноз, занятое место, ИНН, домашний адрес.*
3. Какие из перечисленных полей необходимо будет включить в БД «Банк (получение кредита)»?
4. Описать структуру таблицы, указать первичный ключ.

Критерии оценки выполнения задания

Баллы	1 балл	2 балла	3 балла
Критерий	Задание выполнено частично, требует серьезной доработки	Задание выполнено, но требует некоторой доработки	Задание выполнено полностью, не требует доработки

Примеры тестов для контроля знаний

Целью тестирования является проверка усвоения слушателями теоретического материала по темам курса, закрепление и расширение знаний, полученных в процессе изучения дисциплины. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Пример теста по типу «Дополнить недостающее слово/ выражение»

1. Ключевое поле — это _____.

Пример теста по типу «Множественный выбор»

1. В режиме Конструктора таблиц можно:

- 1) добавить новое поле
- 2) добавить новое значение поля
- 3) установить связь между таблицами
- 4) назначить ключевое поле
- 5) задать условие выборки
- 6) изменить параметры поля
- 7) изменить параметры записи

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины (модуля) «Анализ и интерактивная визуализация данных на Python»

1. Аннотация

В рамках дисциплины «Анализ и интерактивная визуализация данных на Python» слушатели сформируют практические навыки по основам интеллектуального анализа данных, освоят использование современных информационных технологии для поддержки принятия решений и визуализации, разовьют умение работы с современными программными средствами.

Цель дисциплины

Совершенствование и получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности, и повышение профессионального уровня в анализе и интерактивной визуализации данных на Python. По окончании обучения по данной дисциплине слушатели будут способны:

РОЗ. Использовать основные коммуникативные методы и приемы делового общения в профессиональной сфере для выстраивания деловых и межличностных взаимоотношений, в том числе с иностранными партнерами:

- применять навыки деловых и межличностных коммуникаций, проведения онлайн и офлайн совещаний и собраний в трудовом коллективе;
- применять навыки организации устных и письменных коммуникаций с потребителями, партнерами, заинтересованными сторонами.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 5. Анализ и интерактивная визуализация данных на Python (26 часов)			
1. Основы программирования на Python (4 ч)	Основы языка Python (1ч)	<i>Задание 1.</i> Знакомство с Python и средами программирования (2 ч)	Самостоятельное изучение теоретического материала Знакомство с Python и средами программирования Прохождение теста (1 ч)
2. Среда разработки PyCharm (4 ч)	-	<i>Задание 2.</i> Введение в среду разработки PyCharm (2 ч)	Самостоятельное изучение теоретического материала. Введение в среду разработки PyCharm (2 ч)

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
3. Модуль Numpy (4 ч)	-	<i>Задание 3.</i> Введение в модуль Numpy. Типы массивов, атрибуты, математические операции (2 ч)	Самостоятельное изучение теоретического материала. Типы массивов, атрибуты, математические операции в модуле Numpy Просмотр обучающего видео (2 ч)
4. Модуль Pandas (5 ч)	-	<i>Задание 4.</i> Знакомство с библиотекой Pandas (2 ч)	Самостоятельное изучение теоретического материала. Знакомство с библиотекой Pandas, Просмотр обучающего видео (3 ч)
5. Анализ данных на Python (4 ч)	-	<i>Задание 5.</i> Основы анализа и визуализации данных в Python. Знакомство со средой Jupiter, библиотеками Matplotlib, Seaborn, Plotly, загрузка набора данных, предварительная обработка, разведочный анализ, визуализация, анализ результатов. (2 ч)	Основы анализа и визуализации данных в Python. Знакомство со средой Jupiter, библиотеками Matplotlib, Seaborn, Plotly, загрузка набора данных, предварительная обработка, разведочный анализ, визуализация, анализ результатов. Просмотр обучающего видео (2 ч)
6. Визуализация дашбордов (5 ч)	-	<i>Задание 6.</i> Знакомство с ПО, загрузка данных, построение дашбордов, анализ результатов (3 ч)	Самостоятельное изучение теоретического материала. Знакомство с ПО, загрузка данных, построение дашбордов, анализ результатов (2 ч)

3. Условия реализации дисциплины

Обучение по дисциплине реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде текстовых материалов. Данные материалы сопровождаются заданиями и дискуссиями в чатах дисциплин. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации дисциплины

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя семинарские занятия, сочетающие в себе ответы на вопросы, связанные с материалом лекции и выполнение практических заданий, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Используются сервисы вебинаров и видеоконференций Яндекс.Телемост. При проведении лекций, практических занятий, самостоятельной работы слушателей используется следующее оборудование: компьютер с наушниками или аудиокolonками, микрофоном и веб-камерой. Программное обеспечение (обновленное до последней версии): браузер Google Chrome, Java, текстовый редактор.

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Дисциплина может быть реализована как очно, так и заочно, в том числе, с применением дистанционных образовательных технологий. Она включает занятия лекционного типа, интерактивные формы обучения, практические занятия, активные и ситуативные методы обучения.

Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

УМК содержит: систему навигации по дисциплине (учебно-тематический план, интерактивный график работы по дисциплине, сведения о результатах обучения, чат для объявлений и вопросов преподавателю), набор презентации к лекциям и практическим занятиям, набор ссылок на внешние образовательные ресурсы и инструменты, видео-материалы, систему заданий с подробными инструкциями, списки основной и дополнительной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. Шпаков, П. С. Основы компьютерной графики [Электронный ресурс] : учеб. пособие / П. С. Шпаков, Ю. Л. Юнаков, М. В. Шпакова. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2014. - 398 с. - ISBN 978-5-7638-2838-2 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=507976> .
2. Маккинли У., Python и анализ данных [Электронный ресурс] / Уэс Маккинли - М. : ДМК Пресс, 2015. - 482 с. - ISBN 978-5-97060-315-4 - Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785970603154.html>
3. Саммерфилд М., Python на практике [Электронный ресурс] / Марк Саммерфилд - М. : ДМК Пресс, 2014. - 338 с. - ISBN 978-5-97060-095-5 - Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785970600955.html>
4. Гуриков С. Р. Основы алгоритмизации и программирования на Python : учеб. пособие / С.Р. Гуриков. ? М. : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2018. / 343 с. /

(Высшее образование: Бакалавриат). - Режим доступа:
<http://znanium.com/catalog/product/924699>

Дополнительная литература

1. Прохоренок Н. А. и др. Python 3. Самое необходимое: Пособие / Прохоренок Н.А., Дронов В.А. - СПб:БХВ-Петербург, 2016. - 464 с. ISBN 978-5-9775-3631-8 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/944129>

2. Сузи Р. А. Python: Пособие / Сузи Р.А. - СПб:БХВ-Петербург, 2015. - 759 с. ISBN 978-5-9775-1417-0 - Режим доступа:
<http://znanium.com/catalog/product/939857>

4. Оценка качества освоения дисциплины (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по дисциплине — зачет. Для получения зачета слушатель должен выполнить 6 заданий, 1 промежуточный тест.

Максимально за курс можно набрать 100 баллов (100 %).

Критерии оценивания для зачета по дисциплине «Анализ и интерактивная визуализация данных на Python:

– оценка «Отлично» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 85 % до 100 % от максимального количества баллов.

– оценка «Хорошо» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 75 % до 84 % от максимального количества баллов.

– оценка «Удовлетворительно» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 65 % до 74 % от максимального количества баллов.

– оценка «Неудовлетворительно» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины менее 64 % от максимального количества баллов.

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания

- Знакомство с Python и средами программирования.
- Введение в среду разработки PyCharm.
- Введение в модуль Numpy. Типы массивов, атрибуты, математические операции.
- Знакомство с библиотекой Pandas.
- Основы анализа и визуализации данных в Python. Знакомство со средой Jupiter, библиотеками Matplotlib, Seaborn, Plotly, загрузка набора данных, предварительная обработка, разведочный анализ, визуализация, анализ результатов.
- Знакомство с ПО, загрузка данных, построение дашбордов, анализ результатов.

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельные работы входит изучение материала курса и закрепление заданий с практических уроков.

Примеры практических заданий

Задание: №6 «Знакомство с ПО, загрузка данных, построение дашбордов, анализ результатов»

Вы хотите узнать на сайте Центробанка РФ курсы доллара с 1 по 31 января 2021 года, на ваш запрос появилась такая ссылка в браузере: http://www.cbr.ru/scripts/XML_dynamic.asp?date_req1=01/01/2021&date_req2=31/01/2021&VAL_NM_RQ=R01235 Это текст, который содержит интересные вас данные. Какие? Охарактеризуйте их. Как называется данная выгрузка?

Целью практического задания является проверка усвоения теоретического материала по теме «**Анализ и интерактивная визуализация данных на Python**», закрепление и расширение знаний, приобретение навыков использования полученных знаний в практической работе.

Ответ на задание оформляется в текстовом редакторе (в формате Word или PDF).

Методические рекомендации:

Под самостоятельной работой следует понимать совокупность всей самостоятельной деятельности как в учебной аудитории, так и вне её, в контакте с преподавателем так и в его отсутствии.

Самостоятельная работа реализуется:

- Без контакта с преподавателем, в библиотеке, дома при выполнении учебных задач.
- Все виды самостоятельной работы пересекаются и дополняют друг друга.

Основная *задача* самостоятельной работы заключается в создании психолого-дидактических условий развития интеллектуальной инициативы и мышления на занятиях любой формы.

Цель самостоятельной работы научить слушателей самостоятельно работать с учебным материалом и научной информацией, заложить основы самоорганизации и самовоспитания для дальнейшего непрерывного повышения квалификации.

Самостоятельная работа слушателей по дисциплине включает следующие виды самостоятельной деятельности:

- систематическое чтение и конспектирование учебной и научной литературы по изучаемым вопросам дисциплины;
- самостоятельное углубленное изучение узловых вопросов учебной программы;
- подготовка к практическим занятиям: составление планов и тезисов сообщений к выступлению, написание реферативных обзоров и докладов;

- самостоятельное решение задач по темам дисциплины;
- подготовка к экзамену.

Методика решения:

1. Знакомство с теоретическим материалом о загрузке данных.
2. Определение названия данной выгрузки.

Критерии оценивания

Таблица – Критерии оценки выполнения задания

Баллы	1 балл	2 балла	3 балла
Критерий	Задание выполнено частично, требует серьезной доработки	Задание выполнено, но требует некоторой доработки	Задание выполнено полностью, не требует доработки

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины (модуля) «Технологии дополненной и виртуальной реальности: AR и VR»

1. Аннотация

Данная дисциплина затрагивает вопросы применения систем виртуальной и дополненной реальности, основными понятиями, принципы и инструменты разработки систем AR/VR, оборудование для реализации, этапов и технологии создания систем VR/AR, ее компонент.

Цель дисциплины

Целью освоения дисциплины является приобретение слушателями знаний о технологии дополненной и виртуальной реальности: AR и VR.

По окончании изучения дисциплины слушатели будут способны:

PO1. Осуществлять медиапроектирование цифровых проектов и сервисов в сфере креативных индустрий:

- создавать внутренние организационно-распорядительные документы, регламенты, технические задания на разработку цифровых продуктов и сервисов;
- управлять медийными и цифровыми проектами в сфере креативных индустрий;
- давать оценку и обеспечивать текущее и перспективное планирование потребностей в цифровых продуктах и сервисах в сфере креативных индустрий.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 6. Технологии дополненной и виртуальной реальности: AR и VR (20 часов)			
1. Программное и аппаратное обеспечение дополненной и виртуальной реальности (7 ч)	-	<i>Задание 1.</i> Виртуальная и дополненная реальность, актуальность технологии и перспективы (4 ч)	Самостоятельное изучение лекции «Программное и аппаратное обеспечение дополненной и виртуальной реальности». Просмотр обучающего видео (3 ч)
2. Среды разработки приложений дополненной и виртуальной реальности (5 ч)	-	<i>Задание 2.</i> Введение в среды разработки: Vuforia SDK, Google Cardboard SDK, Seam VR SDK, Google ARCore SDK (2 ч)	Самостоятельное изучение лекции «Введение в среды разработки: Vuforia SDK, Google Cardboard SDK, Seam VR SDK, Google ARCore SDK». Просмотр обучающего видео (3 ч)
3. Разработка	Технология	<i>Задание 3.</i> Разработка	Самостоятельное изучение

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
проекта в области виртуальной реальности (8 ч)	разработки AR-приложения. (3 ч)	приложений виртуальной и дополненной реальности (2 ч)	лекций «Разработка приложений виртуальной реальности», «Разработка приложений дополненной реальности» Прохождение теста (3 ч)

3. Условия реализации дисциплины

Обучение по дисциплине реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде текстовых материалов. Данные материалы сопровождаются заданиями и дискуссиями в чатах дисциплин. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации дисциплины

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя семинарские занятия, сочетающие в себе ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу.. Используются сервисы вебинаров и видеоконференций Яндекс.Телемост. При проведении лекций, практических занятий, самостоятельной работы слушателей используется следующее оборудование: компьютер с наушниками или аудиокolonками, микрофоном и веб-камерой. Программное обеспечение (обновленное до последней версии): браузер Google Chrome, Java, текстовый редактор.

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Дисциплина может быть реализована как очно, так и заочно, в том числе, с применением дистанционных образовательных технологий. Она включает занятия лекционного типа, интерактивные формы обучения, практические занятия.

Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

УМК содержит: систему навигации по дисциплине (учебно-тематический план, интерактивный график работы по дисциплине, сведения о результатах обучения, чат для объявлений и вопросов преподавателю), текстовые материалы к лекциям, практические и тестовые задания, списки основной и дополнительной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. BastienBourineau / Introduction to OpenSpace3D, published by I-Maginer, France, June 2014.
2. Афанасьев В.О. Развитие модели формирования бинокулярного изображения виртуальной 3D -среды. Программные продукты и системы. Гл. ред. м.-нар. Журнала «Проблемы теории и практики управления», Тверь, 4, 2004. с.25-30.
3. Антамошкин О.А., Программная инженерия. Теория и практика / Антамошкин О.А.- Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2012. - 247 с. - ISBN 978-5-7638-2511-4 – Текст : электронный // ЭБС 'Консультант студента' : [сайт]. - URL: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785763825114.html> (дата обращения: 04.03.2020). - Режим доступа : по подписке.

Дополнительная литература

1. Никулин, Е. А. Компьютерная графика. Оптическая визуализация : учебное пособие / Е. А. Никулин. - Санкт-Петербург : Лань, 2018. - 200 с. - ISBN 978-5-8114-3092-5. - Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/108463> (дата обращения: 04.03.2020). - Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Чепмен, Найджел. Цифровые технологии мультимедиа / Найджел Чепмен, Дженни Чепмен ; [пер. с англ. И. Ю. Дорошенко, А. В. Назаренко под ред. А. В. Назаренко] .— 2- е изд. — Москва ; Санкт-Петербург ; Киев : Вильямс, 2006 .— 624 с. : ил. ; 24 см .— Слов. терминов: с. 595-617. Предм. указ.: с. 618-623. — Пер. изд.: Digital Multimedia / N. Chapman, J. Chapman. Chichester, 2004. — ISBN 5-8459-0888-4 .— ISBN 0-470-85890-7.

4. Оценка качества освоения дисциплины (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по дисциплине — зачета. Для получения экзамена слушатель должен выполнить 3 задания, 1 теста.

Максимально за курс можно набрать 100 баллов (100 %).

Критерии оценивания для зачета по дисциплине «Технологии дополненной и виртуальной реальности: AR и VR:

– оценка «Отлично» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 85 % до 100 % от максимального количества баллов.

– оценка «Хорошо» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 75 % до 84 % от максимального количества баллов.

– оценка «Удовлетворительно» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 65 % до 74 % от максимального количества баллов.

– оценка «Неудовлетворительно» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины менее 64 % от максимального количества баллов.

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания

- Виртуальная и дополненная реальность, актуальность технологии и перспективы.
- Введение в среды разработки: Vuforia SDK, Google Cardboard SDK, Seam VR SDK, Google ARCore SDK.
- Разработка приложений виртуальной и дополненной реальности.

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельные работы входит изучение материала курса и закрепление заданий с практических уроков.

Примеры практических заданий

Задание №2 «Разработка приложений виртуальной и дополненной реальности»

Цель: Познакомиться с классификацией цифровых платформ.

Работа проводится в интерактивной форме с использованием программно-аппаратных средств, с консультациями преподавателя.

Методические указания по выполнению задания

Если проводить аналогию с Windows, то приложение состоит из окон, называемых Activity. В конкретный момент времени обычно отображается одно Activity и занимает весь экран, а приложение переключается между ними. В качестве примера можно рассмотреть почтовое приложение. В нем одно Activity – список писем, другое – просмотр письма, третье – настройки ящика. При работе вы перемещаетесь по ним.

Макет активности по умолчанию определяет два виджета (widgets): RelativeLayout и TextView. Виджеты представляют собой структурные элементы, из которых составляется пользовательский интерфейс. Виджет может выводить текст или графику, взаимодействовать с пользователем или размещать другие виджеты на экране. Кнопки, текстовые поля, флажки — все это разновидности виджетов. Android SDK включает множество виджетов, которые можно настраивать для получения нужного оформления и поведения. Каждый виджет является экземпляром класса View или одного из его субклассов (например, TextView или Button).

Содержимое Activity формируется из различных компонентов, называемых View.

Методика решения:

Решение задачи осуществляется в следующем порядке:

1. Изучить методические указания к практическому занятию.
2. Запустить на выполнение Android Studio.
3. Открыть в среде Android Studio ранее созданный проект и добавить в него новый пакет. Либо можно создать новый проект.
4. Разместить на форме элементы управления Button, ImageButton, CheckBox и TextView, настроить их свойства (параметры).
5. В окне java-кода проекта добавить строки обработки нажатия на кнопку.

6. Запустить созданное приложение в эмуляторе Android и наблюдать за появлением этого приложения и результатов его работы в окне приложений эмулятора.

7. Добавить в проект другие элементы управления, настроить их свойства и проверить работу приложения в эмуляторе Android.

Критерии оценивания заданий

Баллы	1 балл	2 балла	3 балла
Критерий	Задание выполнено частично, требует серьезной доработки	Задание выполнено, но требует некоторой доработки	Задание выполнено полностью, не требует доработки

Примеры тестов для контроля знаний

Целью тестирования является проверка усвоения слушателями теоретического материала по темам курса, закрепление и расширение знаний, полученных в процессе изучения дисциплины. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Пример теста по типу «Множественный выбор»

1. В соответствии с материалами лекции, технологии VR/AR находят наименьшее распространение в сфере?

- а) маркетинга;
- б) медицины;
- в) образования;
- г) проектирования и инженерных расчетов.

Пример теста по типу «Дополнить недостающее слово/ выражение»

1. Дополните определение:

Наиболее перспективной на сегодняшний день является_____.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

«Технологии трехмерного моделирования»

1. Аннотация

В рамках дисциплины «Технологии трехмерного моделирования» слушатели освоят классические методики объемно-пространственного моделирования объектов дизайна, новые технологии цифрового моделирования, основы компьютерного редактирования и хранения изображений в цифровой среде, использование в процессе моделирования объектов дизайна современных программных средств, графический редактор 3dsMAX, с помощью которого можно моделировать трехмерные изображения объектов, а также базовые концепции программ анимации и фундаментальных инструментов, которые необходимы для создания трехмерных персонажей и анимаций.

Цель дисциплины

Целью дисциплины «Технологии трехмерного моделирования» является формирование у студентов знаний теоретических основ, практических навыков и умений использования современных графических редакторов и владение базовым набором компетенций в области 3D моделирования.

Программа курса содержит комплекс знаний в области технологий трехмерного моделирования.

По окончании обучения по данной дисциплине слушатели будут способны:

Р02. Организовывать и координировать деятельность персонала цифровых подразделений и(или) контрактных исполнителей с целью выполнения поставленных задач:

- анализировать настоящее состояние трудовых ресурсов организации и обеспечивать их текущее и перспективное планирование;
- формировать цели и задачи кадровой политики в сфере медийного проектирования в креативных индустриях в соответствии со стратегией развития организации;
- создавать текущие и перспективные планы потребностей организации.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 7. Технологии трехмерного моделирования (20 часов)			
1. Технологии трехмерного моделирования (6 ч)	Понятия, методы моделирования объектов графического дизайна. Объемно-пространственное мышление и творческое воображение в моделировании объектов дизайна. Способы и приемы создания объектов художественного назначения (2 ч)	Объемно-пространственное мышление и творческое воображение в моделировании объектов дизайна <i>Задание 1.</i> Способы и приемы создания объектов художественного назначения (1 ч)	Самостоятельное изучение терминов и определений, литературы по теме «Технологии трехмерного моделирования». Выполнение задания 1 Прохождение теста (3 ч)
2. Разработка трехмерных моделей объектов (7 ч)	Создание 3D-объектов дизайна по 2D-эскизам или полная разработка и моделирование объекта. Сплайны. Объекты из сплайна, понятие трехмерные модификаторы Модификаторы Edit mesh, Edit patch (2 ч)	Создание 3D-объектов дизайна по 2D-эскизам <i>Задание 2.</i> Полная разработка и моделирование Объекта (1 ч)	Самостоятельное изучение литературы по теме «Разработка трехмерных моделей объектов» Выполнение задания Прохождение теста (4 ч)
3. Интеграция трехмерных моделей в игровые и виртуальные платформы (7 ч)	Инструменты интегрирования объектов дизайна в игровые и виртуальные платформы Связывание объектов в иерархические цепочки (2 ч)	Инструменты интегрирования объектов дизайна в игровые и виртуальные платформы <i>Задание 3.</i> Изучение инструментов интегрирования (2 ч)	Самостоятельное изучение литературы по теме «Интеграция трехмерных моделей в игровые и виртуальные платформы» Выполнение задания 3 Прохождение теста (3ч)

3. Условия реализации дисциплины

Обучение по дисциплине реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде записей занятий, текстовых материалов, презентаций. Данные материалы сопровождаются заданиями и дискуссиями в чатах

дисциплин. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации дисциплины

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя семинарские занятия, сочетающие в себе ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Используются сервисы вебинаров и видеоконференций GoogleMeet. При проведении лекций, практических занятий, самостоятельной работы слушателей и стажировки используется следующее оборудование: компьютер с наушниками или аудиоколонками, микрофоном и веб-камерой. Программное обеспечение (обновленное до последней версии): браузер Google Chrome, Adobe FlashPlayer, Java, текстовый редактор.

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Дисциплина может быть реализована как очно, так и заочно, в том числе, с применением дистанционных образовательных технологий. Она включает занятия лекционного типа, интерактивные формы обучения, семинарские, активные и ситуативные методы обучения.

Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

УМК содержит: систему навигации по дисциплине (учебно-тематический план, интерактивный график работы по дисциплине, сведения о результатах обучения, чат для объявлений и вопросов преподавателю), набор презентации к лекциям, набор ссылок на внешние образовательные ресурсы и инструменты, систему заданий с подробными инструкциями, списки основной и дополнительной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. Жеребятьев Д.И. : Методы трёхмерного компьютерного моделирования в задачах исторической реконструкции монастырских комплексов Москвы: Монография. — М.: МАКС Пресс, 2014. — 224 с

1. Аббасов, И.Б. Двухмерное и трехмерное моделирование в 3ds MAX / И.Б. Аббасов.— М.: ДМК Пресс, 2012.— 174 с.

3. Яблочников, Е.И. Компьютерные технологии в жизненном цикле изделия: учебное пособие/ Е.И. Яблочников, Ю.Н. Фомина, А.А. Саломатина. — СПб. : Университет ИТМО, 2010. — 188 с. // IPRbooks: электронно-библиотечная система. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/67218.html> (дата обращения: 25.04.2021). — Режим доступа: по подписке.

4. Бондаренко, С.В 3ds max 6. Популярный самоучитель / С.В. Бондаренко, М.Ю. Бондаренко.— СПб.: Питер, 2015. — 416с.

4. Оценка качества освоения дисциплины (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по дисциплине — зачет. Для получения зачета слушатель должен выполнить 3 задания, 3 промежуточных теста.

Максимально за курс можно набрать 100 баллов (100 %).

Критерии оценивания для зачета по дисциплине «Технологии трехмерного моделирования»:

– оценка «Отлично» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 85 % до 100 % от максимального количества баллов.

– оценка «Хорошо» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 75 % до 84 % от максимального количества баллов.

– оценка «Удовлетворительно» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 65 % до 74 % от максимального количества баллов.

– оценка «Неудовлетворительно» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины менее 64 % от максимального количества баллов.

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания

- Способы и приемы создания объектов художественного назначения.
- Полная разработка и моделирование объекта.
- Изучение инструментов интегрирования.

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельные работы входит изучение материала курса и закрепление заданий с практических уроков.

Примеры практических заданий

Задание №1 «Способы и приемы создания объектов художественного назначения».

Цель: познакомиться с Blender - средой трехмерного моделирования.

Задания для самостоятельной работы

Следуя методическим указаниям, выполнить практическую работу.

Задание:

Выполнить моделирование простого объекта – самолета – в среде трехмерного моделирования Blender.

Методические рекомендации:

Целью практического задания является проверка усвоения теоретического материала по теме «Технологии трехмерного моделирования», закрепление и расширение знаний, приобретение навыков использования полученных знаний в практической работе.

Под самостоятельной работой следует понимать совокупность всей самостоятельной деятельности как в учебной аудитории, так и вне её, в контакте с преподавателем так и в его отсутствии.

Самостоятельная работа реализуется:

- Без контакта с преподавателем, в библиотеке, дома при выполнении учебных задач.
- Все виды самостоятельной работы пересекаются и дополняют друг друга.

Основная *задача* самостоятельной работы заключается в создании психолого-дидактических условий развития интеллектуальной инициативы и мышления на занятиях любой формы.

Цель самостоятельной работы научить слушателей самостоятельно работать с учебным материалом и научной информацией, заложить основы самоорганизации и самовоспитания для дальнейшего непрерывного повышения квалификации.

Самостоятельная работа слушателей по дисциплине включает следующие виды самостоятельной деятельности:

- систематическое чтение и конспектирование учебной и научной литературы по изучаемым вопросам дисциплины;
- самостоятельное углубленное изучение узловых вопросов учебной программы;
- подготовка к практическим занятиям: составление планов и тезисов сообщений к выступлению, написание реферативных обзоров и докладов;
- самостоятельное решение задач по темам дисциплины;
- подготовка к экзамену.

Основные условия подготовки к самостоятельному труду:

- умение работать с литературой, интернет-публикацией (пользоваться оглавлением, введением, послесловием, выделять главное, осмысливать и записывать прочитанное);
- умение выбирать соответствующую (четкое представление об источниках информации и умение ими пользоваться);
- умение анализировать и коротко записывать прочитанное или услышанное (план, тезисы, конспект);
- умение пользоваться компьютером;
- систематизация записей (тетради, карточки, файлы).

При затруднении восприятия учебного материала рекомендуется:

- выявление непонятного в изучаемом вопросе. Чаще всего непонятными являются термины, они легко поясняются с помощью словарей и справочников;
- соотнесение непонятного с понятным. В этом случае помогут: перефразировки, при условии сохранения основной мысли; рисунки, схемы, графики, обобщенные схемы-рисунки; соотнесения с личным опытом, с другими источниками;

- использование знаний при анализе новых фактов;
- использование поясняющего анализа и синтеза (сведение непонятного к понятному);
- использование поясняющих сравнений (соотнесение нового со старым);
- использование поясняющей конкретизации (ссылка на конкретные факты);
- использование поясняющего обобщения (для группировки фактов, систематизации, классификации);
- использование поясняющего абстрагирования (к замене предметов — знаками, связей — схемами).

Методика решения:

1. Запустить Blender. Включить режим редактирования
2. Из куба сделать прямоугольный параллелепипед
3. Отобразить вершины прячущиеся за передние
4. Выделить ребра
5. Включить инструмент Extrude и вытянуть переднюю часть вперед
6. Сузить вершину в конус
7. Создать верхнюю часть самолета и хвост.
8. Создать крылья.
9. Переключиться на вид из камеры.
10. Сохранить файл.
11. Результаты оформить в виде отчета по практической работе.

Критерии оценивания

Баллы	1 балл	2 балла	3 балла
Критерий	Задание выполнено частично, требует серьезной доработки	Задание выполнено, но требует некоторой доработки	Задание выполнено полностью, не требует доработки

Примеры тестов и вопросов для контроля знаний

1. Понятия, методы моделирования объектов графического дизайна
2. Какие художники - абстракционисты углубленно изучали композицию и писали по ней научные труды
 - а) К. Моне, Э. Дега
 - б) П. Пикассо, К. Малевич
 - в) Кандинский В.В., Клее П
3. Базовые параметры тонированной раскраски по Блинну и Фонгу, Оурену-Найару-Блинну, металлическая раскраска, самосвечение, непрозрачность и дополнительные параметры.
4. Простейшие геометрические объекты программы 3ds Max и единицы их измерения.

5. Основные приемы работы с созданием карты текстур и многокомпонентных материалов.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины (модуля) «Графический, UI/UX, моушн дизайн и инфографика»

1. Аннотация

Данная дисциплина затрагивает вопросы коммуникативной природы моушн-дизайна, определение компонентов в моушн-дизайне, воздействующих на человека: цвето-графических, видео-, аудио-визуальных и т.д. В рамках дисциплины «Графический, UI/UX, моушн дизайн и инфографика» студенты изучают следующие темы: современные проектные области моушн-дизайна, среди которых можно выделить: дизайн электронных СМИ, дизайн СМ; дизайн СМ-контента; дизайн рекламы, веб-дизайн, арт-дизайн, ланддизайн, дизайн игр т.д. Также слушатели изучают проектирование и разработка модульных информационнографических и анимированных структур, основанных на принципах программированного искусства; приемы создания движущейся экранной композиции с применением различных графических и объемно-пространственных средств анимации и моушн-дизайна.

Цель дисциплины

Формирование у слушателей программы профессиональной переподготовки «Медиапроектирование и разработка цифровых продуктов и сервисов в креативных индустриях» теоретических знаний и практических навыков в области графического, UI/UX и моушн-дизайна, а также инфографики. По окончании обучения по данной дисциплине слушатели будут способны:

РО1. Осуществлять медиапроектирование цифровых проектов и сервисов в сфере креативных индустрий:

- создавать внутренние организационно-распорядительные документы, регламенты, технические задания на разработку цифровых продуктов и сервисов;
- управлять медийными и цифровыми проектами в сфере креативных индустрий;
- давать оценку и обеспечивать текущее и перспективное планирование потребностей в цифровых продуктах и сервисах в сфере креативных индустрий.

РО4. Применять в практической деятельности информационные технологии с избирательной и с полной интерактивностью в сфере креативных индустрий, в том числе используя возможности информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
----------------------	----------------------------------	--	-------------------------

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 8. Графический, UI/UX, моушн дизайн и инфографика (20 часов)			
1. Графический дизайн и инфографика (8 ч)	Способы визуализации данных. Анализ данных и перевод их в графические схемы. Визуализация взаимосвязей Графическая стилизация Разработка инфографики Этапы построения графического высказывания (3 ч)	Разработка инфографики. <i>Задание 1.</i> Визуализация взаимосвязей и графическая стилизация (4 ч)	Самостоятельное изучение лекционного материала Прохождение теста по теме 1 (4 ч)
2. UI/UX дизайн (6 ч)	Сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна. Основные тенденции развития современного дизайна. Тренды современного дизайна пользовательских интерфейсов (2 ч)	Основные тенденции развития современного дизайна. <i>Задание 2.</i> Тренды современного дизайна пользовательских интерфейсов (2 ч)	Самостоятельное изучение лекционного материала Прохождение теста по теме 2. (2 ч)
3. Моушн дизайн (6 ч)	Современные технологии проектирования трехмерных анимированных объектов моушн-дизайна. Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов. Социокультурная роль моушндизайна. (2ч)	Современные технологии проектирования трехмерных анимированных объектов моушн-дизайна. <i>Задание 3.</i> Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов. (2 ч)	Самостоятельное изучение лекционного материала Прохождение теста по теме 3. (2 ч)

3. Условия реализации дисциплины

Обучение по дисциплине реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал

представляется в виде текстовых материалов. Данные материалы сопровождаются заданиями и дискуссиями в чатах дисциплин. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации дисциплины

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя практические занятия, сочетающие в себе решение ситуационных задач, ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Используются сервисы вебинаров и видеоконференций Яндекс.Телемост. При проведении лекций, практических занятий, самостоятельной работы слушателей и стажировки используется следующее оборудование: компьютер с наушниками или аудиокolonками, микрофоном и веб-камерой. Программное обеспечение (обновленное до последней версии): браузер Google Chrome, Java, текстовый редактор.

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Дисциплина может быть реализована как очно, так и заочно, в том числе, с применением дистанционных образовательных технологий. Она включает занятия лекционного типа, практические, интерактивные формы обучения, активные и ситуативные методы обучения.

Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

УМК содержит: систему навигации по дисциплине (учебно-тематический план, интерактивный график работы по дисциплине, сведения о результатах обучения, чат для объявлений и вопросов преподавателю), набор лекционного материала, набор ссылок на внешние образовательные ресурсы и инструменты, систему заданий с подробными инструкциями, списки основной и дополнительной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. Барциц, Р. Ч. Графическая композиция в системе высшего художественного образования. Вопросы теории и практики : учеб. пособие / Р. Ч. Барциц. - М. : МПГУ, 2017. - 200 с. - ISBN 978-5-4263-0355-3. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1020521>.
2. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование : учеб. пособие / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. - Кемерово : КГИК, 2016. - 150 с. - ISBN 978-5-8154-0357-4. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1041736>.
3. Говорите языком схем : краткий справочник / В. Б. Исаков. - Москва : Инфра-М, 2021. - 143 с. - ISBN 978-5-16-103628-0 (online). - Текст : электронный. URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=376141>

Дополнительная литература

1. Все, что Вы должны знать, если хотите развивать инфографику на газетном сайте [Электронный ресурс] = Everything You Need to Know to Develop Infographic on Newspaper's Werbsite / Е.А. Баранова // Медиаскоп. Выпуск 4. 2013 г. - 12 с. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/506107>

2. Инновации в сервисе: использование инфографии: Учебное пособие / Чулков В.О., Комаров Н.М., Сумзина Л.В. - Москва : СОЛОН-Пр., 2014. - 124 с.: ISBN 978-5-91359-131-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/884093>

4. Оценка качества освоения дисциплины (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по дисциплине «Графический, UI/UX, моушн дизайн и инфографика» — зачет. Для получения зачета слушатель должен выполнить 3 задания, 3 теста по каждому модулю дисциплины.

Максимально за курс можно набрать 100 баллов (100 %).

Критерии оценивания для экзамена по дисциплине «Графический, UI/UX, моушн дизайн и инфографика:

«Зачтено» ставится слушателю, набравшему в сумме по результатам изучения дисциплины *от 65 до 100 %*.

«Не зачтено» ставится слушателю, набравшему в сумме по результатам изучения дисциплины *менее 65 %*.

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания

- Визуализация взаимосвязей и графическая стилизация.
- Тренды современного дизайна пользовательских интерфейсов.
- Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов.

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельные работы входит изучение лекционного материала по модулям дисциплины, выполнение тестов по каждому модулю дисциплины и закрепление заданий с практических уроков.

Примеры практических заданий

Задание №2 «Тренды современного дизайна пользовательских интерфейсов»

Цель задания: закрепить знания теоретического материала по созданию UI/UX дизайна.

Методические рекомендации:

Целью практического задания является проверка усвоения теоретического материала по теме «Технологии трехмерного моделирования», закрепление и расширение знаний, приобретение навыков использования полученных знаний в практической работе.

Под самостоятельной работой следует понимать совокупность всей самостоятельной деятельности как в учебной аудитории, так и вне её, в контакте с преподавателем так и в его отсутствии.

Самостоятельная работа реализуется:

- Без контакта с преподавателем, в библиотеке, дома при выполнении учебных задач.
- Все виды самостоятельной работы пересекаются и дополняют друг друга.

Основная *задача* самостоятельной работы заключается в создании психолого-дидактических условий развития интеллектуальной инициативы и мышления на занятиях любой формы.

Цель самостоятельной работы научить слушателей самостоятельно работать с учебным материалом и научной информацией, заложить основы самоорганизации и самовоспитания для дальнейшего непрерывного повышения квалификации.

Самостоятельная работа слушателей по дисциплине включает следующие виды самостоятельной деятельности:

- систематическое чтение и конспектирование учебной и научной литературы по изучаемым вопросам дисциплины;
- самостоятельное углубленное изучение узловых вопросов учебной программы;
- подготовка к практическим занятиям: составление планов и тезисов сообщений к выступлению, написание реферативных обзоров и докладов;
- самостоятельное решение задач по темам дисциплины;
- подготовка к экзамену.

Основные условия подготовки к самостоятельному труду:

- умение работать с литературой, интернет-публикацией (пользоваться оглавлением, введением, послесловием, выделять главное, осмысливать и записывать прочитанное);
- умение выбирать соответствующую (четкое представление об источниках информации и умение ими пользоваться);
- умение анализировать и коротко записывать прочитанное или услышанное (план, тезисы, конспект);
- умение пользоваться компьютером;
- систематизация записей (тетради, карточки, файлы).

При затруднении восприятия учебного материала рекомендуется:

- выявление непонятного в изучаемом вопросе. Чаще всего непонятными являются термины, они легко поясняются с помощью словарей и справочников;
- соотнесение непонятного с понятным. В этом случае помогут: перефразировки, при условии сохранения основной мысли; рисунки, схемы, графики, обобщенные схемы-рисунки; соотнесения с личным опытом, с другими источниками;
- использование знаний при анализе новых фактов;
- использование поясняющего анализа и синтеза (сведение непонятного к понятному);

- использование поясняющих сравнений (соотнесение нового со старым);
- использование поясняющей конкретизации (ссылка на конкретные факты);
- использование поясняющего обобщения (для группировки фактов, систематизации, классификации);
- использование поясняющего абстрагирования (к замене предметов — знаками, связей — схемами).

Методика решения:

Пример задачи 1: нарисовать иконки для сайта по продаже декоративной косметики:

- корзина — ссылка на корзину для маркировки нового продукта
- new — для маркировки нового продукта
- спец.цена — для маркировки продукта, отпускаемого по акции
- warning — для маркировки сообщения, содержащего приоритет высокой важности

На основе анализа общей стилистики сайта и направления его деятельности разработать необходимые иконки, отвечающие требованиям успешного UI/UX дизайна.

1. Создание инфографики по заданным статистическим данным.
2. Решение задач по созданию UI/UX дизайна для увеличения прибыли предприятия (в соответствии с исходными данными).

Критерии оценивания заданий

Баллы	1 балл	2 балла	3 балла
Критерий	Задание выполнено частично, требует серьезной доработки	Задание выполнено, но требует некоторой доработки	Задание выполнено полностью, не требует доработки

Примеры тестов для контроля знаний

Целью тестирования является проверка усвоения слушателями теоретического материала по темам курса, закрепление и расширение знаний, полученных в процессе изучения дисциплины. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Пример теста по типу «Множественный выбор»

1. Для чего используют After Effects?
 - а) для монтажа;
 - б) для работы со звуком;
 - в) для обработки фотографий;
 - г) ничего из перечисленного.

Пример теста по типу «Дополнить недостающее слово/ выражение»

1. Дополните определение:

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины «Управление проектами и медиапроектирование»

1. Аннотация

Данная дисциплина затрагивает вопросы управления проектами, жизненного цикла проекта, моделей управления проектами; организационного инструментария управления проектом, функциональных проблем управления проектами и их решения; определение состава работ по проекту, сетевое моделирование в управлении проектами; участия в разработке проектных решений в области профессиональной деятельности, обосновании их выбора на основе критериев социально-экономической эффективности с учетом рисков и возможных социально-экономических последствий принимаемых решений; – оперативного управления малыми коллективами и группами, сформированными для реализации конкретного экономического проекта. Слушатели дисциплины осваивают принципы участия в подготовке и принятии решений по вопросам организации управления и совершенствования деятельности экономических служб и подразделений предприятий различных форм собственности, организаций, ведомств с учетом правовых, административных и других ограничений.

Цель дисциплины

Совершенствование и получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности, и повышение профессионального уровня в ИТ сфере. По окончании обучения по данной дисциплине слушатели будут способны:

РО1. Осуществлять медиапроектирование цифровых проектов и сервисов в сфере креативных индустрий:

- создавать внутренние организационно-распорядительные документы, регламенты, технические задания на разработку цифровых продуктов и сервисов;
- управлять медийными и цифровыми проектами в сфере креативных индустрий;
- давать оценку и обеспечивать текущее и перспективное планирование потребностей в цифровых продуктах и сервисах в сфере креативных индустрий.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
----------------------	----------------------------------	--	-------------------------

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 9. Управление проектами и медиапроектирование (26 часов)			
1. Современные технологии управления проектами в области информационных технологий (8 ч)	Стандарты в управлении проектами. Профессиональные ассоциации. Международные системы стандартов в области управления проектами. Стандарты PMI и IPMA. Водопадный (каскадный) подход в управлении проектами vs. гибкие методики. (2 ч)	Стандарты в управлении проектами. <i>Задание 1.</i> Водопадный (каскадный) подход в управлении проектами vs. гибкие методики. (2 ч)	Самостоятельное изучение терминов и определений, литературы по теме «Современные технологии управления проектами в области информационных технологий». Выполнение задания 1. Прохождение теста. (4 ч)
2. Технологии проектирования цифровых продуктов и сервисов, бизнес аналитика и процессное управление в цифровых проектах (10 ч)	Бизнес аналитика и процессное управление в цифровых проектах. Пользовательский сценарий (путь пользователя). UX/UI дизайн (User Experience, «опыт пользователя» и User Interface, «пользовательский интерфейс») (2 ч)	Пользовательский сценарий (путь пользователя). <i>Задание 2.</i> Технологии проектирования цифровых продуктов и сервисов (2 ч)	Разработка презентации технологий проектирования цифровых продуктов и сервисов. Просмотр обучающего видео Прохождение теста (6 ч)
3. Разработка медиа проекта (8 ч)	Цели проекта. Критерии достижения целей и эффективность. Понятие целей проекта. Принципы эффективного целеполагания. Понятие критериев успеха и неудач проекта. Типы критериев. Требования к критериям. Понятие эффективности проекта. Способы определения эффективности (2 ч)	Принципы эффективного целеполагания <i>Задание 3.</i> Способы определения эффективности (2 ч)	Выполнение задания 3 Просмотр обучающего видео Прохождение теста (4 ч)

3. Условия реализации дисциплины

Обучение по дисциплине реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной

среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде текстовых материалов. Данные материалы сопровождаются заданиями и дискуссиями в чатах дисциплин. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации дисциплины

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя семинарские занятия, сочетающие в себе ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Используются сервисы вебинаров и видеоконференций Яндекс.Телемост. При проведении лекций, практических занятий, самостоятельной работы слушателей используется следующее оборудование: компьютер с наушниками или аудиокolonками, микрофоном и веб-камерой. Программное обеспечение (обновленное до последней версии): браузер Google Chrome, Java, текстовый редактор.

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Дисциплина может быть реализована как очно, так и заочно, в том числе, с применением дистанционных образовательных технологий. Она включает занятия лекционного типа, интерактивные формы обучения, семинарские, активные и ситуативные методы обучения.

Обучающиеся могут дополнить представленные материалы, подключая к учебной работе иные источники информации, освещающие обсуждаемые проблемы.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

УМК содержит: систему навигации по дисциплине (учебно-тематический план, интерактивный график работы по дисциплине, сведения о результатах обучения, чат для объявлений и вопросов преподавателю), набор презентации к лекциям, набор ссылок на внешние образовательные ресурсы и инструменты, систему заданий с подробными инструкциями, списки основной и дополнительной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи, а также онлайн-площадки для взаимного обучения.

Литература

Основная литература

1. Алешин А.В., Управление проектами: фундаментальный курс [Текст] : учебник / А. В. Алешин, В. М. Аньшин, К. А. Багратиони и др. ; под ред. В. М. Аньшина, О. Н. Ильиной ; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». — М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2013. — 620, [4] с. — (Учебники Высшей школы экономики).

2. Поляков Н. А., Управление инновационными проектами : учебник и практикум / Н. А. Поляков, О. В. Мотовилов, Н. В. Лукашов. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 330 с. — Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/book/upravlenie-innovacionnymi-proektami433159>

Дополнительная литература

1. A Guide to the Project Management Body of Knowledge. 5th ed. Newton Square : PMI, 2013. - Режим доступа: http://fbs.dinus.edu/repository/docs/ajar/PMBOKGuide_5th_Ed.pdf

2. Кеннеди, Г. Договориться можно обо всем! Как добиваться максимума в любых переговорах / Гэвин Кеннеди. – М.: Альпина Паблишер, 2018. – 408 с. – Режим доступа: <http://lib.alpinadigital.ru/ru/library/book/9133>

3. Мортон, С. Лаборатория презентаций. Формула идеального выступления / Саймон Мортон. – М.: Альпина Паблишер, 2016. – 260 с. – Режим доступа: <http://lib.alpinadigital.ru/ru/library/book/8202>

4. Аджич, Г. Impact Mapping. Как повысить эффективность программных продуктов и проектов по их разработке / Гойко Аджич. М.: Альпина Паблишер, 2017. – Режим доступа: <http://lib.alpinadigital.ru/ru/library/book/13425>

4. Оценка качества освоения дисциплины (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по дисциплине — зачет. Для получения зачета слушатель должен выполнить 3 задания, 3 промежуточных теста.

Максимально за курс можно набрать 100 баллов (100 %).

Критерии оценивания для зачета по дисциплине «Управление проектами и медиапроектирование:

– оценка «Отлично» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 85 % до 100 % от максимального количества баллов.

– оценка «Хорошо» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 75 % до 84 % от максимального количества баллов.

– оценка «Удовлетворительно» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины от 65 % до 74 % от максимального количества баллов.

– оценка «Неудовлетворительно» ставится слушателю, набравшему по результатам изучения дисциплины менее 64 % от максимального количества баллов.

Перечень заданий и/или контрольных вопросов

Практические задания

- Водопадный (каскадный) подход в управлении проектами vs. гибкие методики.
- Технологии проектирования цифровых продуктов и сервисов.
- Способы определения эффективности.

Задания для самостоятельной работы

В самостоятельные работы входит изучение материала курса и закрепление заданий с практических уроков.

Примеры практических заданий

Задание №1 «Водопадный (каскадный) подход в управлении проектами vs. гибкие методики»

Цель: закрепить теоретические знания на тему «Управление проектами» и освоить навык составления смет затрат в рамках проекта.

Пример задания

Составить смету затрат на разработку и реализацию проекта в заданной компании

Работа проводится в интерактивной форме с использованием программно-аппаратных средств, с консультациями преподавателя.

Методические указания

Разработка смет — процесс структуризации и систематизации стоимостных оценок, полученных на этапе оценки стоимости. Структуризация и систематизация данных о стоимости работ производится в соответствии со статьями затрат, принятыми в системе учета родительской организации проекта.

Смета — документ, содержащий список затрат проекта, полученных на основе объемов работ проекта, требуемых ресурсов и цен, структурированный по статьям.

Если в проекте (родительской организации) проектные сметы принято структурировать по работам, то процесс разработки смет значительно упрощается. Оценки, структурированные по работам, переносятся в смету и сводятся в единый документ.

Методика решения:

1. Заполнить таблицу 1 – расчет материальных затрат.
2. Определить транспортные расходы, составляющие 15% от общей суммы расходов в первой таблице.
3. Заполнить таблицу 2 – смета выполненных работ.
4. Учесть транспортные расходы на выполнение работ, плановые накопления.
5. Произвести сводку итогов: описать материальные затраты, выполненные работы и требующиеся материалы, транспортные расходы, заработную плату, начисления на заработную плату и итоговую стоимость проекта.

Содержание отчета:

1. Смета затрат на разработку и реализацию проекта
2. Ответы на контрольные вопросы.

Критерии оценивания заданий

Баллы	1 балл	2 балла	3 балла
Критерий	Задание выполнено частично, требует серьезной доработки	Задание выполнено, но требует некоторой доработки	Задание выполнено полностью, не требует доработки

Примеры тестов для контроля знаний

Целью тестирования является проверка усвоения слушателями теоретического материала по темам курса, закрепление и расширение знаний, полученных в процессе изучения дисциплины. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

Пример теста по типу «Дополнить недостающее слово/ выражение»

1. Веха — это _____.

Пример теста по типу «Множественный выбор»

1. Реализация проекта – это:

- а) Создание условий, требующихся для выполнения проекта за нормативный период
- б) Наблюдение, регулирование и анализ прогресса проекта
- с) Комплексное выполнение всех описанных в проекте действий, которые направлены на достижение его целей

2. Какая часть ресурсов расходуется на начальном этапе реализации проекта?

- а) 9-15 %
- б) 15-30 %
- с) до 45 %

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА СТАЖИРОВКИ

1. Аннотация

Основной задачей стажировки слушателей программы является закрепление в практической деятельности профессиональных компетенций, умений, навыков и знаний, полученных в ходе обучения, а также приобретение необходимых умений и практического опыта на конкретном рабочем месте.

Цель стажировки — приобретение слушателями программы практического опыта работы, а также освоение новых технологий, форм и методов организации труда непосредственно на рабочем месте.

Планируемые результаты:

По окончании стажировки слушатели будут способны:

По итогам стажировки студент заполняет дневник стажировки, представляет отчет о стажировке, защита которого проводится на экспертном совете. При выполнении плана стажировочных мероприятий выдается удостоверение о прохождении стажировки.

Студенты смогут:

- осуществлять медиапроектирование цифровых проектов и сервисов в сфере креативных индустрий;
- организовывать и координировать деятельность персонала цифровых подразделений и(или) контрактных исполнителей с целью выполнения поставленных задач;
- использовать основные коммуникативные методы и приемы делового общения в профессиональной сфере для выстраивания деловых и межличностных взаимоотношений, в том числе с иностранными партнерами;
- применять в практической деятельности информационные технологии с избирательной и с полной интерактивностью в сфере креативных индустрий, в том числе используя возможности информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Стажировка (16 часов)			
1. Самостоятельная теоретическая подготовка работы с нормативно-правовыми актами, справочно-правовыми системами «Система ГАРАНТ» и «Консультант плюс», учебными изданиями.	-	Анализ нормативно-правовых актов, справочно-правовых систем «Система ГАРАНТ» и «Консультант плюс», учебные издания (3ч)	-

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
(3 ч)			
2. Анализ действующих нормативно-правовых актов, изучение отраслевой принадлежности и организационной структуры предприятия (организации) (3 ч)	-	Знакомство с передовым опытом профессиональной деятельности (3ч)	-
3. Приобретение дополнительных профессиональных компетенций (4 ч)	-	Выполнение функциональных обязанностей должностных лиц (в качестве временно исполняющего обязанности или дублера); участие в совещаниях, деловых встречах (8ч)	-
4. Индивидуальные консультации с руководителем стажировки/специалистами предприятия (2 ч)	-	-	Оформление отчета о прохождении стажировки (2 ч)

Содержание стажировки определяется с учетом предложений организаций, направляющих слушателей на стажировку, содержания дополнительной профессиональной программы.

Содержание стажировки закрепляется индивидуальным планом прохождения стажировки (Приложение 1).

Сроки стажировки определяются исходя из целей обучения. Продолжительность стажировки — 16 часов.

Стажировка носит индивидуальный или групповой характер и может предусматривать такие виды деятельности как:

- самостоятельную теоретическую подготовку;
- приобретение дополнительных профессиональных компетенций;
- изучение организации и технологии профессиональной деятельности;
- работу с нормативно-правовой и иной документацией;
- выполнение функциональных обязанностей должностных лиц или специалистов (в качестве временно исполняющего обязанности или дублера);
- участие в совещаниях, деловых встречах;
- получение консультаций по заявленной проблеме;

- разработку педагогического продукта, проекта как результата и др.

3. Условия реализации программы стажировки

Организационно-педагогические условия реализации программы

Обучение по программе стажировки реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Практические занятия сопровождаются заданиями и дискуссиями в чатах дисциплин. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации стажировки

Стажировка проводится на базе образовательной организации под руководством назначенного руководителя из числа профессорско-преподавательского или административно-управленческого состава организации, структурных подразделений организации, материально-техническое обеспечение которых соответствует профилю программы.

Руководитель стажировки от образовательной организации назначается из числа профессорско-преподавательского состава вуза, либо со стороны административно-управленческого состава организации.

Руководитель стажировки от предприятия назначается из числа ведущих специалистов и практиков предприятия, где проходят стажировку слушатели.

Учебно-методическое и информационное обеспечение

По данному модулю имеется электронный УМК. На платформе электронных курсов размещаются видеозаписи вебинаров, задания, приводится перечень необходимых для изучения материалов, электронных ресурсов.

Обучающиеся могут на протяжении прохождения стажировки обращаться к теоретической базе знаний.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

По данному модулю имеется электронный УМК, относящийся к категории ресурсов открытого доступа, сформированных на основе применения мультимедийных и сетевых технологий. УМК предполагает использование разных типов материалов, сопровождающих учебный процесс, включая информационные, обучающие и контролирующие. Для расширения и углубления знаний по выбранной теме предлагаются списки литературы, контрольные вопросы, тестовые задания.

4. Оценка качества освоения программы стажировки (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

В качестве подтверждения прохождения стажировки на базе предприятий, организаций, учреждений, для зачета результатов обучения слушателями предъявляется дневник прохождения стажировки (Приложение 2) *(отчет в виде дневника прохождения практики)*.

Программу составили:

Кандидат техн. наук, доцент кафедры
информационных технологий в креативных и
культурных индустриях
Гуманитарного института СФУ



А.В. Усачёв

Доктор техн. наук, профессор кафедры
информационных технологий в креативных и
культурных индустриях
Гуманитарного института СФУ



О.А. Антамошкин

Кандидат филос. наук, доцент кафедры
информационных технологий в креативных и
культурных индустриях
Гуманитарного института СФУ



М.А. Лаптева

Генеральный директор ООО «ИНФОКОТ»



В.В. Брезницкая

Руководитель программы:

Кандидат техн. наук, доцент кафедры
информационных технологий в креативных и
культурных индустриях
Гуманитарного института СФУ



А.В. Усачёв

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Наименование образовательной организации

Индивидуальный план слушателя, направляемого на стажировку

Фамилия, имя, отчество _____

Место работы и должность/статус _____

Название предприятия (организации), где проводится стажировка

Город _____

Цель стажировки _____

Срок стажировки с «___» _____ 2023 г. по «___» _____ 202 г.

Приказ по вузу от «___» _____ 202 г. № _____

План стажировки

№ п.п.	Перечень разрабатываемых (изучаемых) вопросов, виды работ	Количество часов	Форма отчета
1.			Дневник стажировки
2.			
3.	Заполнение дневника стажировки		

СОГЛАСОВАНО

(должность ответственного)

(подпись)

(расшифровка подписи) лица, направляющего на стажировку)

Наименование стажировочной площадки

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель стажировочной площадки

_____ ФИО

«_____» _____ 2022 г.

М.П.

ДНЕВНИК
прохождения стажировки

_____,
(фамилия, имя, отчество специалиста (стажера),
проходящего обучение в рамках дополнительной профессиональной программе
переподготовки «Разработка программного обеспечения на языке Python»

Цель стажировки:

Руководители стажировки (от организации): _____
(должность) (ФИО)

1. Дневник

Дата	Выполняемая работа	Вопросы для консультантов и руководителей стажировки

2. Краткий отчет о стажировке

Дата

Подпись стажера

3. Заключение руководителя стажировки от принимающей организации

Руководитель стажировки

(подпись)

(расшифровка подписи)

С заключением руководителя стажировки ознакомлен _____
(подпись стажера)