

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



УТВЕРЖДАЮ

Директор НОЦ «Институт
непрерывного образования»

Е.В. Мошкина

2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ

«Цифровые технологии в гуманитарных проектах»

Красноярск 2024

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки
«Цифровые технологии в гуманитарных проектах»

Форма обучения: очно-заочная, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.
 Срок обучения: 256 часов.

№ п/п	Наименование модулей (дисциплин)	Общая трудоемкость, ч	Всего контактн., ч	Контактные часы			СРС, ч	Формы контроля
				Лекции	Лабораторные работы	Практические и семинарские занятия		
1.	Цифровые методы и инструменты управления гуманитарными проектами	52	32	16	-	16	20	Зачет
2.	Применение цифровых технологий в гуманитарных проектах	140	64	20	-	44	76	Зачет
3.	Стажировка	32	16	-	-	16	16	Зачет
4.	Итоговая аттестация	32	16	-	-	16	16	Защита итоговой аттестационной работы
	Итого	256	128	36	-	92	128	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки
«Цифровые технологии в гуманитарных проектах»

Категория слушателей: лица, имеющие или получающие высшее образование.

Срок обучения: 256 часов.

Форма обучения: очно-заочная, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

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 методы и инструменты управления гуманитарными проектами	52	32	16	-	16	20	РО 1, 2, 5, 6
1.1.	Введение в курс: проектирование и разработка гуманитарных проектов	14	8	4	-	4	6	РО1, 6
1.2.	Современные информационные технологии управления проектами	18	12	4	-	8	6	РО1, 2
1.3.	Маркетинг и запуск продукта	14	8	4	-	4	6	РО 5
1.4.	Изучение вопросов информационной безопасности	6	4	2	-	-	2	РО 6
2.	Применение цифровых технологий в гуманитарных проектах	142	66	20	-	46	76	РО 3, 4
2.1	Цифровые данные и информация в гуманитарных проектах	34	14	4	-	10	20	РО 4
2.2	Основы программирования и визуализации данных на Python	34	14	4	-	10	20	РО 4
2.3	Основы дизайна и инфографики	26	14	4	-	10	12	РО 3
2.4	Технологии 3D графики и создания моделей	24	12	4	-	8	12	РО 3
2.5	Программное и аппаратное обеспечение дополненной реальности	24	12	4	-	8	12	РО 3
3.	Стажировка	32	16	-	-	16	16	РО 1-6
4.	Итоговая аттестация	32	16	-	-	16	16	РО 1-6
	Итого	256	128	36	-	92	128	

Календарный учебный график
дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки
«Цифровые технологии в гуманитарных проектах»

Наименование модулей (курсов) Объем учебной нагрузки, ч.	2024-2025 учебный год																																																		
	сентябрь				октябрь				ноябрь				декабрь				январь				февраль				март				апрель				май				июнь														
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44								
Входной ассесмент	02-08.09.24	09-15.09.24	16-22.09.24	23-29.09.24	30.09—06.10.24	07-13.10.24	14-20.10.24	21-27.10.24	28.10-03.11.24	04-10.10.24	11-17.11.24	18-24.11.24	25.11-01.12	02-08.12.24	09-15.12.24	16-22.12.24	23-29.12.24	30.12.24-05.01.25	06-12.01.25	13-19.01.25	20-26.01.25	27.01-02.02.24	03-09.02.25	10-16.02.25	17-23.02.25	24.02.-02.03.25	03-09.03.25	10-16.03.25	17-23.03.25	24-30.03.25	31.03-06.04.25	07-13.04.25	14-20.04.25	21-27.04.25	28.04-04.05.25	05-11.05.25	12-18.05.25	19-25.05.25	26.05-01.06.25	02-08.06.25	09-15.06.25	16-22.06.25	23-29.06.25								
Цифровые методы и инструменты управления гуманитарными проектами																																																			
Промежуточный ассесмент																																																			
Применение цифровых технологий в гуманитарных проектах																																																			
Стажировка																																																			
Итоговый ассесмент																																																			
Итоговая аттестация																																																			

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Аннотация программы

Дополнительная профессиональная программа (программа профессиональной переподготовки) «Цифровые технологии в гуманитарных проектах» (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 «Информационно-коммуникационные технологии», 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».

В рамках программы слушатели получают базовое представление о том, что такое гуманитарные проекты, креативные индустрии, узнают об основных сегментах креативных индустрий и трендах, ознакомятся с успешными гуманитарными проектами. Реализация современных гуманитарных проектов невозможна без навыков применения цифровых технологий, начиная от выбора методологии управления проектами и заканчивая сбором, анализом и визуализацией данных и дизайна.

1.2. Цель программы

Целью ДПП ПП является формирование у слушателей, обучающихся по специальностям и направлениям подготовки, не отнесенным к ИТ-сфере, согласно приложению к Методике расчета показателя «Количество принятых на обучение по программам высшего образования в сфере информационных технологий за счет бюджетных ассигнований федерального бюджета (нарастающим итогом, начиная с 2021 года)», утвержденной приказом Минцифры России от 28 февраля 2022 г. № 143, цифровых компетенций в области информационных технологий, а именно применение языков программирования для решения профессиональных задач, организация творческих проектов в сфере культуры и искусства с применением цифровых инструментов проектного управления с учетом специфики творческого продукта/услуги, а также приобретение по итогам прохождения новой квалификации «Специалист в области управления ИТ проектами».

Целевая группа: слушатели, относящиеся к категории обучающихся по специальностям и направлениям подготовки, не отнесенным к ИТ-сфере.

1.3. Характеристика нового вида профессиональной деятельности, новой квалификации

1.3.1. Область профессиональной деятельности — управление проектами в области информационных технологий на основе полученных планов проектов в условиях, когда проект не выходит за пределы утвержденных параметров.

Выпускники могут осуществлять профессиональную деятельность в других областях и(или) сферах профессиональной деятельности при условии соответствия уровня их образования и полученных компетенций требованиям к квалификации работника.

1.3.2. Объекты профессиональной деятельности: проекты в области информационных технологий.

Виды профессиональной деятельности: менеджмент проектов области информационных технологий

1.3.3. Уровень квалификации. Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки «Цифровые технологии в гуманитарных проектах» 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	
Подготовка текста плана управления проектом и частных планов в его составе (управления качеством, персоналом, рисками, стоимостью, содержанием, временем, субподрядчиками, закупками, изменениями, коммуникациями)	А/14.6 Планирование проекта в соответствии с полученным заданием	А Управление проектами в области ИТ на основе полученных планов проектов в условиях, когда проект не выходит за пределы утвержденных параметров.	Управление проектами в области информационных технологий (ИТ).	
Разработка иерархической структуры работ (ИСР) проекта в соответствии с полученным заданием				
Разработка расписания проекта в соответствии с полученным заданием				
Разработка сметы расходов проекта в соответствии с полученным заданием				
Разработка плана финансирования проекта в соответствии с полученным заданием				
Назначение членов команды проекта в области ИТ для выполнения работ по проекту в области ИТ в соответствии с полученными планами	А/15.6 Организация исполнения работ проекта в области ИТ в соответствии с полученным планом проекта			
Получение ресурсов и управление необходимыми ресурсами для выполнения проекта в области ИТ (включая материальные, нематериальные, финансовые ресурсы, а также инструменты, оборудование и сооружения)				
Получение от членов команды проекта в области ИТ отчетности об исполнении работ по факту их выполнения				
Подтверждение выполнения работ проекта в области ИТ				
Организация выполнения в проекте в области ИТ одобренных запросов на изменение, включая запросы на изменение, порожденные корректирующими действиями, предупреждающими действиями, запросы на устранение несоответствий				

Характеристика новой и развиваемой цифровой компетенции в ИТ-сфере, связанной с уровнем формирования и развития в результате освоения программы «Цифровые технологии в гуманитарных проектах»

№ п/п	Наименование сферы	Наименование компетенции	Пример инструментов	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	Средства программной разработки	Применяет языки программирования для решения профессиональных задач (28)	Python		Применяет языки программирования для решения профессиональных задач под контролем более опытных специалистов	-	-
2	Проектное управление в сфере культуры и искусств	Организовывает творческие проекты в сфере культуры и искусства с применением цифровых инструментов проектного управления с учетом специфики творческого продукта/услуги (122).	Trello, YouGile, Agile, Kanban, SCRUM		Применяет базовые принципы каскадного и гибкого подходов проектного управления при организации творческих проектов в сфере культуры и искусства под контролем и/или в составе команды. Пользуется готовыми и рекомендованными решениями и цифровыми инструментами проектного управления		

1.4. Планируемые результаты обучения

Слушатели в результате освоения программы профессиональной переподготовки «Цифровые технологии в гуманитарных проектах» смогут:

РО 1. Уметь планировать, координировать и контролировать выполнение задач в проектах с применением методологий Agile, SCRUM, Kanban

РО 2. Работать с платформами управления проектами (Jira, Trello, Asana)

РО 3. Создавать цифровой дизайн и визуализацию в гуманитарных проектах с использованием Power BI, Matplotlib, Blender, KIRI, Figma.

РО 4. Навыки сбора, обработки и анализа данных с использованием электронных таблиц, баз данных и программирования (Python, Excel, drawSQL).

РО 5. Использовать инструменты веб-аналитики (Google Analytics, Яндекс.Метрика) для сбора и анализа данных о поведении пользователей, уметь интерпретировать данные и применять их для оптимизации маркетинговых стратегий.

РО 6. Понимание основных концепций и принципов информационной безопасности.

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 «Цифровые технологии в гуманитарных проектах», необходимо иметь среднее профессиональное или высшее образование, или осваивать его в момент обучения на данной программе.

1.7. Продолжительность обучения

256 часов, из них 128 контактных, в т.ч. 32 часа стажировка.

1.8. Форма обучения:

Очно-заочная, 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 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 и сервисы, Python (Matplotlib), Холст, Blender, KIRI, Excel, Miro, drawSQL, текстовый редактор.

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

Особенности построения программы переподготовки «Цифровые технологии в гуманитарных проектах»:

- 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.

1.12. Особенности организации стажировки

Стажировка слушателей дополнительной профессиональной программы переподготовки «Цифровые технологии в гуманитарных проектах» 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 32 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.

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, успешно прошедшие процедуру итогового ассесмента. Итоговая аттестация по программе включает представление итоговой аттестационной работы (ИАР) в форме проекта. Основная цель итоговой аттестационной работы— выполнить работу, демонстрирующую уровень подготовленности к самостоятельной профессиональной деятельности.

ИАР выполняется индивидуально или в группах по 2-4 человека. 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. В итоговой аттестационной работе 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.

Примерные темы итоговых работ:

- Обоснование выбора технологии управления проектом.
- Исследование динамики развития креативного бизнеса в крае.
- Технологии создания 3D моделей историко-культурного наследия.
- Методы оцифровки культурного наследия.
- Технологии создания проектов дополненной реальности.
- Анализ текстовых данных на Python.
- Анализ данных с использованием встроенных библиотек Python.
- Визуализация данных с использованием языка программирования Python.
- Определение ключевых показателей эффективности проекта.
- Оценка эффективности проекта на примере сайта интернет-магазина.

Критерии оценивания итоговой аттестационной работы

Оценка **«отлично»** выставляется за работу, в которой:

- обоснована актуальность решаемой проблемы; дан анализ исследований по проблеме, указаны эффективные практики решения схожих проблем;
- четко представлены основные теоретические понятия, сформулирована цель и конкретные задачи решения проблемы, определены условия достижения цели;
- проявлена достаточная осведомленность в эффективных методиках, инновациях, управленческих технологиях по теме работы;
- использованы оптимальные методы анализа, разработан и апробирован проект решения, нацеленного на успешное решение проблемы;
- представлен качественный и количественный анализ данных, изложение работы иллюстрируется таблицами, диаграммами, схемами, рисунками и т.п.;
- в заключении сформулированы развернутые, самостоятельные выводы;

Оценка **«хорошо»** выставляется за работу, в которой:

- во введении раскрыта актуальность решаемой проблемы; в теоретической части представлен круг основной литературы по теме, выявлены теоретические основы и лучшие практики решения проблемы; выделены основные теоретические понятия; сформулированы цель и задачи решения проблемы;
- слушатель ориентируется в современных методиках согласно теме работы;
- сформулированы методы решения проблемы; разработан и намечен план (дорожная карта) реализации проекта решения проблемы; представлен количественный анализ данных;
- в заключении сформулированы общие выводы;
- работа оформлена в соответствии с требованиями;
- все этапы подготовки работы выполнены в срок;

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется за работу, в которой:

- актуальность темы раскрыта правильно; теоретический анализ дан описательно, не в полном объеме, недостаточно систематизирован; суждения отличаются поверхностностью, слабой аргументацией;
- отобранные методы решения проблемы соответствуют поставленным задачам, но проект решения проблемы или программа развития не детализированы, анализ полученных данных описателен;
- в заключении сформулированы общие выводы, но они почти не аргументированы;
- оформление соответствует требованиям;
- работа представлена в срок;

Выполнение итоговой аттестационной работы является обязательным.

По результатам выполнения итоговой аттестационной работы аттестационная комиссия принимает решение о присвоении слушателям по результатам освоения дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки квалификации «Специалист по управлению проектами в области информационных технологий», о предоставлении права заниматься профессиональной деятельностью в сфере управления проектами в области информационных технологий 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
РО 1. Уметь планировать, координировать и контролировать выполнение задач в проектах с применением методологий Agile, Scrum, Kanban	Лекции. Выполнение задания, разработка плана выполнения проекта. Тесты	Материалы электронного курса в системе электронного обучения СФУ «e-Курсы». Видеоконференции
РО 2. Работать с платформами управления проектами (Jira, Trello, Asana)	Лекции. Выполнение задания, разработка плана выполнения проекта. Тесты	Материалы электронного курса в системе электронного обучения СФУ «e-Курсы». Видеоконференции
РО 3. Создавать цифровой дизайн и визуализацию в гуманитарных проектах с использованием Power BI, Matplotlib, Blender, KIRI, Figma.	Лекции. Выполнение задания, разработка цифрового дизайна и инфографики для гуманитарных проектов. Тесты	Материалы электронного курса в системе электронного обучения СФУ «e-Курсы». Видеоконференции
РО 4. Навыки сбора, обработки и анализа данных с использованием электронных таблиц, баз данных и программирования (Python, Excel, Miro, drawSQL).	Лекции. Выполнение задания, поиск и систематизация данных. Тесты	Материалы электронного курса в системе электронного обучения СФУ «e-Курсы». Видеоконференции
РО 5. Использовать инструменты веб-аналитики (Google Analytics, Яндекс.Метрика) для сбора и анализа данных о поведении пользователей, уметь интерпретировать данные и применять их для оптимизации маркетинговых стратегий.	Лекции. Выполнение задания, анализ показателей с применением средств веб-аналитики. Тесты	Материалы электронного курса в системе электронного обучения СФУ «e-Курсы». Видеоконференции
РО 6. Понимание основных концепций и принципов информационной безопасности.	Лекции. Выполнение задания, выявление и анализ угроз безопасности. Тесты	Материалы электронного курса в системе электронного обучения СФУ «e-Курсы». Видеоконференции

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 методы и инструменты управления гуманитарными проектами»

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 (результаты обучения)

Цель освоения дисциплины — дать студентам знания и навыки, необходимые для эффективного использования цифровых технологий в управлении гуманитарными проектами. Это включает в себя освоение инструментов управления проектами (Jira, Trello, Asana), изучение методологии управления (Agile, Scrum, Kanban), развитие навыков визуализации данных и эффективного планирования.

По окончании обучения по данной дисциплине слушатели будут способны:

РО 1. Уметь планировать, координировать и контролировать выполнение задач в проектах с применением методологий Agile, SCRUM, Kanban

РО 2. Работать с платформами управления проектами (Jira, Trello, Asana)

РО 5. Использовать инструменты веб-аналитики (Google Analytics, Яндекс.Метрика) для сбора и анализа данных о поведении пользователей, уметь интерпретировать данные и применять их для оптимизации маркетинговых стратегий.

РО 6. Понимание основных концепций и принципов информационной безопасности.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 1. Цифровые методы и инструменты управления гуманитарными проектами (50ч.)			
1. Введение в курс: проектирование и разработка гуманитарных проектов (14 ч.)	Виды гуманитарных проектов, применение цифровых технологий в гуманитарных проектах (4ч.)	Разбор кейсов успешных гуманитарных проектов (4 ч.)	Самостоятельное изучение применения цифровых методов в области культуры и искусства (6 ч)
2. Современные информационные технологии управления проектами (18 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 (4 ч.)	Стандарты в управлении проектами. Водопадный (каскадный) подход в управлении проектами vs. гибкие методики (8 ч.)	Самостоятельное изучение терминов и определений, литературы по теме «Современные технологии управления проектами в области информационных технологий». Выполнение задания. Прохождение теста. (6 ч.)
3. Маркетинг и запуск продукта (14 ч.)	Основы экономики и маркетинга продукта. Стратегии вывода продукта на рынок. Работа с пользователями (4 ч.)	Принципы эффективного целеполагания. Способы определения эффективности (4 ч.)	Выполнение задания. Просмотр обучающего видео Прохождение теста (6 ч.)
4. Изучение вопросов информационной безопасности (4 ч.)	Основы информационной безопасности (2 ч.)	-	Просмотр обучающего видео Прохождение теста (2 ч.)

3. Условия реализации программы дисциплины

Организационно-педагогические условия реализации программы

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

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

Материально-технические условия реализации программы

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя лекционные и практические занятия. Для проведения синхронных занятий (вебинаров со спикерами) применяется программа видеоконференцсвязи. 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, текстовый редактор, программное обеспечение для создания трехмерной компьютерной графики Blender (свободно распространяемое ПО).

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

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.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

По данной дисциплине разработан электронный учебно-методический комплекс (УМК) в системе электронного обучения СФУ (<https://e.sfu-kras.ru/>). 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.

Литература

Основная литература

1. Алешин А.В. Управление проектами: фундаментальный курс: 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 с.
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. – URL: <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. Мортонс 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.

Оценка результатов обучения осуществляется следующим образом. Максимально можно набрать 100%, из них:

- тесты самоконтроля к лекциям — 50%;
- практические задания составляют — 50%.

Зачет получают слушатели, набравшие не менее 50 % от общего прогресса по курсу.

Практические задания

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

Примеры практических заданий

Задание 1. Водопадный (каскадный) подход в управлении проектами vs. гибкие методики. Составить смету затрат на разработку и реализацию проекта в заданной компании

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

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.

Примеры тестовых заданий

Пример задания по типу «Дополнить недостающее слово/ выражение»

1. Веха — это _____.

Пример теста по типу «Множественный выбор»

2. Реализация проекта — это:
 - а) создание условий, требующихся для выполнения проекта за нормативный период;
 - б) наблюдение, регулирование и анализ прогресса проекта;
 - в) комплексное выполнение всех описанных в проекте действий, которые направлены на достижение его целей.
3. Какая часть ресурсов расходуется на начальном этапе реализации проекта?
 - а) 9–15 %;
 - б) 15–30 %;
 - в) до 45 %.

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины (модуля)

«Применение цифровых технологий в гуманитарных проектах»

1. Аннотация

В рамках дисциплины «Цифровые технологии» слушатели ознакомятся с технологиями дополненной реальности, анализом и визуализацией данных на Python, с разработкой форменных стилей сайтов и приложений, 3-D моделированием процессом оцифровки.

Цель дисциплины (результаты обучения)

Цель освоения дисциплины — формирование у слушателей базовых теоретических знаний и практических навыков по использованию цифровых технологий в гуманитарных сферах.

По окончании изучения дисциплины слушатели будут способны:

РО 3. Создавать цифровой дизайн и визуализацию в гуманитарных проектах с использованием Power BI, Matplotlib, Blender, KIRI, Figma.

РО 4. Навыки сбора, обработки и анализа данных с использованием электронных таблиц, баз данных и программирования (Python, Excel, drawSQL).

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 2. Применение цифровых технологий в гуманитарных проектах (142 ч.)			
1. Цифровые данные и информация в гуманитарных проектах (34 ч.)	Методы сбора и анализа данных. Основы работы с электронными таблицами и базами данных (4 ч.)	Применение инструментов Excel, Miro, drawSQL для разработки схем базы данных (10 ч.)	Установка необходимого программного обеспечения, библиотек, изучение интерфейса (20 ч)
1. Основы программирования и визуализации данных на Python (34 ч.)	Переменные в Python. Типы данных, структуры данных, визуализация данных (4 ч.)	Инициализация переменных, управляющие конструкции, структуры данных, визуализация данных. Библиотека Matplotlib (10 ч.)	Установка необходимого программного обеспечения, библиотек, изучение интерфейса и семантики языка программирования (20 ч.)
2. Основы дизайна и инфографики (26 ч.)	Способы визуализации данных. Анализ данных и перевод их в графические схемы. Визуализация взаимосвязей Графическая стилизация	Разработка инфографики. Визуализация взаимосвязей и графическая стилизация. Основные	Самостоятельное изучение лекционного материала. Прохождение тестов по теме (12 ч.)

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
	Разработка инфографики. Сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна. Основные тенденции развития современного дизайна. Тренды современного дизайна пользовательских интерфейсов (4 ч.)	тенденции развития современного дизайна. Тренды современного дизайна пользовательских интерфейсов (10 ч.)	
3. Технологии 3D-графики и создания моделей (24 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 (4 ч.)	Создание 3D-объектов дизайна по 2D-эскизам Полная разработка и моделирование объекта (8 ч.)	Самостоятельное изучение литературы по теме «Разработка трехмерных моделей объектов» Выполнение задания. Прохождение теста (12 ч.)
4. Программное и аппаратное обеспечение дополненной реальности (24 ч.)	Оборудование для AR технологий. «Безмаркерная» технология AR. AR технология на базе маркеров. Знакомство с программой EV ToolBox (4 ч.)	Виртуальная и дополненная реальность, актуальность технологии и перспективы (8 ч.)	Самостоятельное изучение лекции «Программное и аппаратное обеспечение дополненной и виртуальной реальности». Просмотр обучающего видео (12 ч.)

3. Условия реализации программы дисциплины

Организационно-педагогические условия реализации программы

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

Материально-технические условия реализации программы

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя лекционные и практические занятия. Для проведения синхронных занятий (вебинаров со спикерами) применяется

программа видеоконференцсвязи. 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, текстовый редактор, программное обеспечение для создания трехмерной компьютерной графики Blender (свободно распространяемое ПО), Excel, Miro, drawSQL, Power BI, PyCharm, Matplotlib, Blender, KIRI

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

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.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

По данной дисциплине разработан электронный учебно-методический комплекс (УМК) в системе электронного обучения СФУ (<https://e.sfu-kras.ru/>). 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.

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. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1020521>.
2. Говорите языком схем: краткий справочник / В.Б. Исаков. – М.: Инфра-М, 2021. – 143 с. – URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=376141>.
3. Елисеенков Г.С. Дизайн-проектирование: учеб. пособие / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. – Кемерово: КГИК, 2016. – 150 с. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1041736>.
4. Жеребятьев Д.И.: Методы трёхмерного компьютерного моделирования в задачах исторической реконструкции монастырских комплексов Москвы: монография. – М.: МАКС Пресс, 2014. – 224 с.
5. Кучунова Е.В., Олейников Б.В., Чердниченко О.М. Программирование. Процедурное программирование. – Красноярск: СФУ, 2016.
6. Чернышев С. Основы программирования на Python: учеб. пособие для вузов. – М.: Litres, 2021.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины

1. Real Python Tutorials [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://realpython.com/>.
2. Прикладное программирование на языке Python [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://openedu.ru/course/urfu/PYAP/>.
3. Официальная документация [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docs.python.org>.
4. Django documentation [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docs.djangoproject.com>.

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

Форма аттестации по дисциплине — зачет.

Оценка результатов обучения осуществляется следующим образом. Максимально можно набрать 100%, из них:

- тесты самоконтроля к лекциям — 50%;
- практические задания составляют — 50%.

Зачет получают слушатели, набравшие не менее 50 % от общего прогресса по курсу.

Примеры практических заданий

Типовое практическое задание

Тема: «Структуры данных: словари кортежи, строки»

На вход программы подается строка со словами, разделенными пробелом. Напечатайте новую строку так, чтобы каждое слово было с большой буквы.

Примеры практических заданий

Задание 1. Способы и приемы создания объектов художественного назначения.

Цель: познакомиться с Blender – средой трехмерного моделирования. Следуя методическим указаниям, выполнить практическую работу.

Задание:

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

Методические рекомендации:

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.

Примеры тестовых заданий

Пример тестового задания по типу «Множественный выбор»

1. Для чего в языке Python используется функция enumerate()?
 - а) для определения количества элементов последовательности;
 - б) для одновременного итерирования по самим элементам и их индексам;
 - в) для сортировки элементов по значениям id.
2. В какой сфере технологии VR/AR находят наименьшее распространение?
 - а) маркетинг;
 - б) медицина;
 - в) образование;
 - г) проектирование и инженерных расчетов.

Пример тестового задания по типу «Верно/Неверно»

3. Верно ли, что в языке Python при задании переменной, регистр букв не имеет значения?
 - а) верно;
 - б) неверно.

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины (модуля)
«Цифровые методы и инструменты управления гуманитарными проектами»

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

После окончания стажировки слушатели смогут работы с современными платформами и инструментами управления проектами (например, Jira, Trello, Asana), освоят инструменты анализа и визуализации данных. В ходе стажировки слушатели получают опыт работы с реальными проектами и задачами в области цифровых технологий и гуманитарных проектов.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Стажировка (32 часа)			
1. Изучение и применение цифровых технологий в гуманитарных науках.	-	Анализ цифровых технологий, инструментов и методов, применимых к гуманитарной информации (8 ч.)	Самостоятельная теоретическая подготовка работы по цифровым технологиями в гуманитарных областях: история, лингвистика, дигитализация (6 ч.)
2. Сбор информации, изучение ее структуры.	-	Знакомство с передовым опытом профессиональной деятельности (8 ч.)	Оцифровка собранной информации, визуализация данных, создание макетов или программных продуктов как результат работы с гуманитарной информацией (6 ч.)

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
3. Подготовка отчетной документации.	-		Оформление отчета о прохождении стажировки (6 ч.)

Содержание стажировки включает следующие этапы:

Этапы стажировки по программе «Цифровые технологии в гуманитарных проектах»

1. Подготовительный этап.

Знакомство с организацией, постановка задач и целей индивидуально для каждого слушателя, либо для работы в группе. Знакомство с проектами, в которые слушатели будут вовлечены.

2. Обучение.

Введение в используемые цифровые инструменты: обучение работе с платформами управления проектами (Jira, Trello, Asana); обучение инструментам анализа и визуализации данных (Qlik Sence, Power BI); знакомство с методологиями Agile, Scrum, Kanban. В ходе прохождения стажировки слушатели смогут применить полученные навыки в сфере цифрового дизайна и создания инфографики.

3. Выполнение поставленных индивидуальных задач в рамках проектов. Разработка и внедрение решений для конкретных проблем или улучшений.

4. Заключительный этап. Подготовка итоговых отчетов и завершение выполнения задач, презентация результатов работы

Содержание стажировки закрепляется индивидуальным планом прохождения стажировки (Приложение 1). Продолжительность стажировки — 32 часа.

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

- проведение исследований и сбор данных из различных источников (опросы, базы данных, веб-скрапинг);
- использование инструментов управления проектами (Jira, Trello, Asana) для планирования и отслеживания задач;
- участие в разработке и тестировании цифровых инструментов и приложений для гуманитарных проектов;
- внедрение разработанных решений в рабочие процессы;
- разработка визуализаций данных с использованием инструментов (Qlik Sence, Power BI, matplotlib);
- создание интерактивных дашбордов и отчетов для представления данных.

3. Условия реализации программы дисциплины

Организационные и 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). Материал практических занятий представляется в виде синхронных занятий, презентаций, размещаемых в электронном курсе. Данные материалы сопровождаются заданиями и дискуссиями в чатах дисциплин. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Стажировка проводится под руководством назначенного руководителя из числа профессорско-преподавательского состава Университета, а также руководителя из состава организации, структурных подразделениях организации, материально-техническое обеспечение которой соответствует профилю программы.

Учебно-методическое и информационное обеспечение

По данному модулю используется электронный УМК. УМК предполагает использование разных типов материалов, сопровождающих учебный процесс, включая информационные, обучающие и контролирующие. На платформе электронных курсов размещаются задания, приводится перечень необходимых для изучения материалов. Обучающиеся могут на протяжении прохождения стажировки обращаться к теоретической базе знаний.

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 филос. наук, заведующий
кафедрой информационных технологий в
креативных и культурных индустриях
Гуманитарного института СФУ

М.А. Лаптева

Доцент кафедры информационных технологий
в креативных и культурных индустриях
Гуманитарного института СФУ

О.Е. Горячева

Руководитель программы:

Доцент кафедры информационных технологий
в креативных и культурных индустриях
Гуманитарного института СФУ

О.Е. Горячева

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 « ____ » _____ 2025 г. по « ____ » _____ 2025 г.

Приказ по вузу от « ____ » _____ 2025 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
 «_____» _____ 2025 г.
 М.П.

**ДНЕВНИК
 прохождения стажировки**

_____,
 (фамилия, имя, отчество специалиста (стажера),
 проходящего обучение в рамках дополнительной профессиональной программе
 переподготовки «Цифровые технологии в гуманитарных проектах»

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)