

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Факультет культуры и искусств
Кафедра культуроведения и социокультурных проектов

УТВЕРЖДАЮ:
Декан факультета



Т. М. Кожевникова
«05» июля 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине Б1.В.ДВ.08.3 Цифровизация в зрелищных искусствах

Направление подготовки/специальность: 51.03.03 - Социально-культурная деятельность

Профиль/направленность/специализация: Менеджмент социально-культурной деятельности

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2021

Тамбов, 2022

Автор программы:

Доктор педагогических наук, профессор Долженкова Марина Игоревна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03 - Социально-культурная деятельность (уровень бакалавриата) (приказ Министерства образования и науки РФ от «06» декабря 2017 г. № 1179).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры культуроведения и социокультурных проектов «21» июня 2021 г. Протокол № 11

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Факультета культуры и искусств, Протокол от «05» июля 2021 г. № 8.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавра.....	5
3. Объем и содержание дисциплины.....	5
4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства.....	11
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	21
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	23
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	24

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

- организационно-управленческий
- педагогический

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сферах: 01 Образование и наука (в сфере дошкольного, начального общего, среднего общего образования, дополнительного образования детей и взрослых), 03 Социальное обслуживание (в сфере социального обеспечения; в сфере удовлетворения культурных потребностей социально незащищенных групп населения посредством приобщения к социально-культурной деятельности)

1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
	УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	Разбирается в теоретических основах и технологии цифровизации в зрелищных искусствах

1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения							
		Очная (семестр)				Заочная (семестр)			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Искусство конференса		+				+		
2	История сценических искусств		+				+		
3	Культура и личность		+				+		
4	Культурные практики и саморазвитие		+				+		
5	Мастерство ведения концертных программ		+				+		

6	Продюсирование концертно-зрелищных программ			+			+	
7	Разработка и реализация сценических проектов				+			+
8	Режиссура малых сценических форм				+			+
9	Сценарное мастерство			+			+	
10	Технология разработки сценария и инсценировки			+			+	
11	Цифровая культура	+	+			+	+	

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата:

Дисциплина «Цифровизация в зрелищных искусствах» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 51.03.03 - Социально-культурная деятельность.

Дисциплина «Цифровизация в зрелищных искусствах» изучается в 4 семестре.

3. Объем и содержание дисциплины

3.1. Объем дисциплины: 2 з.е.

Очная: 2 з.е.

Заочная: 2 з.е.

Вид учебной работы	Очная (всего часов)	Заочная (всего часов)
Общая трудоёмкость дисциплины	72	72
Контактная работа	36	16
Лекции (Лекции)	12	8
Практические (Практ. раб.)	24	8
Самостоятельная работа (СР)	36	52
Зачет	-	4

3.2. Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.						Формы текущего контроля
		Лекции		Практ. раб.		СР		
		О	З	О	З	О	З	
4 семестр								
1	Сущность современных процессов цифровизации.	3	2	6	2	9	13	Опрос; Подготовка и защита медиапрезентации
2	Специфика цифровизации в сфере зрелищных искусств	3	2	6	2	9	13	Подготовка и защита медиапрезентации; Опрос; Внутренние тестирование

3	Цифровая трансформация в сфере зрелищных искусств	3	2	6	2	9	13	Опрос; Подготовка и защита медиапрезентации
4	Цифровые технологии в сфере зрелищных искусств	3	2	6	2	9	13	Подготовка и защита медиапрезентации; Опрос; Внутренние тестирование

Тема 1. Сущность современных процессов цифровизации. (УК-6)

Лекция.

Понятие «цифровизация» означает использование цифровых технологий. Цифровизация означает переход к новым общественным моделям с помощью информационных и коммуникативных технических средств, при этом аналоговые данные трансформируются в цифровые, процессы автоматизируются посредством техники, с помощью интернета люди объединяются в сети в группы, где происходит обмен информации. Цифровизация как процесс, направленный на оцифровку всех информационных (и даже материальных) ресурсов (создание цифровых копий) и формирование сетевых платформ взаимодействия, с целью получения прогнозируемого и гарантированного результата на любое управляющее воздействие с использованием средств автоматизации.

Цифровизация – как использование возможностей онлайн и инновационных цифровых технологий всеми участниками художественно-творческой системы.

Цифровую трансформацию рассматривают как процесс, при котором руководители используют возможности и преимущества новых технологий для цифровой реконструкции своих творческих коллективов: их исполнительской деятельности, творческой продукции, маркетинга, для будущего роста.

В узком понимании под цифровой трансформацией подразумевался перевод в цифровой формат или хранение в цифровом формате традиционных форм данных.

В широком понимании цифровая трансформация – это внедрение современных цифровых технологий в художественные процессы зрелищных искусств на всех уровнях. Этот подход подразумевает не только установку современного оборудования или программного обеспечения, но и фундаментальные изменения в подходах к управлению, корпоративной культуре, внешних коммуникациях.

Цифровая трансформация обеспечивает максимально полное раскрытие потенциала цифровых технологий через их использование во всех аспектах бизнеса – процессах, продуктах и сервисах, подходах к принятию решений. Основные преимущества, которые несет цифровая трансформация всем хозяйствующим субъектам: 1. Оптимизация процессов (новые технологии позволяют предприятиям автоматизировать более простые процессы и исключать промежуточные этапы в более сложных процессах. Благодаря этому повышается гибкость предприятий, которые теперь могут гораздо эффективнее использовать свои ресурсы). 2. Поиск новых потоков доходов (с появлением новых технологий открываются новые способы получения прибыли, которые ранее могли быть недоступны). 3. Создание персонализированной и привлекательной инфраструктуры обслуживания (современные заказчики ожидают, что предприятия будут прислушиваться к их мнению и удовлетворять их специфические потребности).

С наступлением цифровизации в сфере зрелищных искусств многие видят преимущества как для исполнителей, так и для зрителей. К ним можно отнести: устранение временных и пространственных границ, что приводит к большей творческой автономности; усовершенствование интернет-соединения и увеличение возможностей взаимодействия между исполнителями и зрителями; улучшение возможностей использования визуального канала, а также моделирования различных творческих ситуаций посредством современных технических и мультимедийных средств; использование индивидуального подхода к восприятию контента и выбор подходящего темпа для процесса просмотра; повышение мотивации к освоению зрелищных искусств и зрителей. Цифровые средства в сфере зрелищных искусств дают возможность мультимедийного, интерактивного, и сетевого представления художественного контента. Зрителям оказывается помощь в правильном выборе информации, в различении релевантных от нерелевантных данных и др.

Практическое занятие.

Вопросы для обсуждения

1. Цифровизация как переход к новым общественным моделям с помощью информационных и коммуникативных технических средств.
2. Цифровизация как процесс, направленный на оцифровку информационных ресурсов и формирование сетевых платформ взаимодействия.
3. Сущность процессов цифровой трансформации.
4. Цифровая трансформация как внедрение современных цифровых технологий в художественные процессы.
5. Цифровая трансформация в сфере зрелищных искусств.

Задания для самостоятельной работы.

1. Составить конспект – памятку "Правила создания и оформления мультимедийных презентаций"
2. Сравнительный анализ задач и функций центров научно-технической информации в информационном обеспечении работников искусства.

Тема 2. Специфика цифровизации в сфере зрелищных искусств (УК-6)

Лекция.

Процесс цифровизации характеризуется тем, что ключевым фактором производства становится цифровая информация, что позволяет повысить эффективность различных видов производства, технологий, процесса реализации и потребления товаров и услуг. Два уровня цифровизации: первичный, который предполагает наличие и доступность сервисов, и вторичный, означающий интенсивность и характер использования существующей инфраструктуры. Цифровизация оказывает влияние на разные аспекты качества жизни:

- уровень благосостояния и занятость: благодаря цифровизации создаются новые рабочие места в сфере услуг, предоставляется возможность удаленной работы и доступ к новым рынкам труда;
- уровень расходов: развитие цифровых технологий стимулирует потребление новых товаров и услуг;
- уровень образования и человеческого капитала: доступ к образовательным и информационным ресурсам позволяет совершенствовать знания и навыки пользователей;
- наличие и характер использования свободного времени: цифровые сервисы экономят время людей путем предоставления информации в любом месте в любое время;
- наличие и качество социальных связей: цифровые технологии создают новые способы коммуникации, а также объединяют людей по разным критериям, например, по месту проживания или по общим интересам;
- общая удовлетворенность жизнью: цифровизация способствует увеличению ассортимента услуг, повышению их качества, скорости и безопасности получения.

Цифровизация в сфере зрелищных искусств предполагает развитие концертно-зрелищных учреждений нового поколения, которые ориентированы на цифровой формат восприятия информации. Развитие информационных технологий приводит к трансформации в восприятии времени и пространства. Интернет-коммуникации дают возможность приобщиться к важным художественным событиям независимо от местонахождения человека. Цифровые технологии расширяют творческие и исполнительские возможности, что может отчасти нивелировать социально-культурные проблемы. Использование цифровых технологий способствует росту интереса к интернет-трансляциям. Такие трансляции становятся способом продвижения различных видов искусства, а также определенного образа жизни и определенных видов потребления творческого продукта и рекреации. Влияние цифровых технологий на зрительские предпочтения выражается в выборе цифровых форматов в занятиях по творческому самообразованию и личностному росту. Эффективное управление всеми аспектами театрально-концертной деятельности уже невозможно представить без современных цифровых технологий, а цифровизация сферы зрелищных искусств и повышение доступности информационных и коммуникационных технологий для граждан является ключевым направлением развития.

Практическое занятие.

Вопросы для обсуждения

1. Уровни цифровизации в сфере зрелищных искусств.

2. Влияние цифровизации на социокультурные процессы и качества жизни:

3. Цифровизация в сфере зрелищных искусств и развитие концертно-зрелищных учреждений.

4. Цифровые технологии и интерактивные инструменты проведения фестивалей, концертов и театральных спектаклей.

5. Цифровые платформы, обеспечивающие доступ к ресурсам театров и концертных залов.

6. Цифровизация как драйвер для среды шоу-бизнеса и концертно-зрелищных учреждений.

Задания для самостоятельной работы.

1. Изучить документы, регламентирующие требования к структуре и контенту официального сайта концертно-зрелищной организации, перечень которых представлен в файле Перечень нормативных документов.

2. Сопоставительный анализ видов и свойств информационных потребностей зрителей (подготовка реферативного обзора).

Тема 3. Цифровая трансформация в сфере зрелищных искусств (УК-6)

Лекция.

Приоритеты по реализации плана цифровой трансформации в сфере зрелищных искусств. К ним относятся:

- 1) создание высокоэффективной экосистемы цифрового зрелищного пространства;
- 2) повышение цифровых навыков и компетенций для осуществления цифровой трансформации;
- 3) укрепление сотрудничества и обмена опытом в области цифровой трансформации.

В качестве флагманских инвестиций определены повсеместное распространение устойчивого широкополосного интернет-соединения.

Обеспечение приспособляемости сферы зрелищных искусств к ускоренному темпу происходящих цифровых перемен;

– улучшение использования технологий в концертно-зрелищных учреждениях, адаптация творческо-исполнительской деятельности к работе в новых условиях, развитие цифровых навыков у всех творческих работников;

– обеспечение непрерывного диалога и тесного партнерства в этих общих усилиях между творческими работниками, представителями частного сектора, муниципалитетами и государственными органами, зрителями, деловыми кругами, гражданским обществом в целом,

- проведение цифровой трансформации в контролируемом режиме, при постоянном накоплении фактического материала, анализе данных по достигаемому прогрессу, возникающих проблемах и новых возможностях;
- обеспечение гарантированного доступа к творческим продуктам как одному из фундаментальных прав человека, независимо от среды, в которой оно происходит – физической, цифровой или их комбинации;
- устранение неравенства в доступе к ценностям культуры и снижении риска бедности и неблагополучия уязвимых социальных групп;
- признание цифровой компетентности в качестве ключевого навыка творческого работника; повышение цифровой компетенции творческо-исполнительского состава на регулярной основе с адаптацией к конкретным потребностям и реализуемым творческим проектам;
- понимание со стороны руководителей всех уровней, где и как цифровые технологии могут улучшить концертно-исполнительскую деятельность; готовность возглавить эти изменения, предоставлять соответствующие ресурсы и инвестиции, поощрять инновации и эксперименты, обмен передовым опытом, поддерживать у творческих работников культуру инновационного поиска;
- приложение амбициозных усилий в области цифрового художественно-эстетического контента по его созданию, распространению, обеспечению качества, проверке эффективности.

Решение поставленных задач требует таких действий, как:

- эффективное планирование развития цифрового потенциала концертно-зрелищных учреждений;
- своевременное выявление и устранение пробелов в цифровой инфраструктуре;
- разработка и постоянный обзор и обновление цифровых стратегий;
- разработка гибридных форм зрелищных представлений, включающих онлайн и традиционные представления;
- решение проблемы цифрового неравенства по социально-экономическим причинам или в связи с проживанием в сельской местности;
- обеспечение Интернет-соединений с очень высокой пропускной способностью для обеспечения возможности использования таких приложений, как потоковое видео, видеоконференции, виртуальная и дополненная реальность.
- обеспечение доступа зрителей к художественно-эстетическому контенту из любой географической точки, без привязки к определенным помещениям и аудиториям; особую важность имеет наличие надежного Wi-Fi соединения;
- разработка высококачественного контента, удобных для пользователей инструментов, дополнительных услуг и безопасных платформ, обеспечивающих конфиденциальность и соблюдение этических стандартов.

Практическое занятие.

Вопросы для обсуждения

1. Проблемы создания высокоэффективной экосистемы цифрового зрелищного пространства.
2. Повышение цифровых навыков и компетенций работников искусства для осуществления цифровой трансформации.
3. Укрепление сотрудничества и обмена опытом в области цифровой трансформации субъектов концертно-зрелищной деятельности.
4. Обеспечение приспособляемости сферы зрелищных искусств к ускоренному темпу происходящих цифровых трансформаций.
5. Проблемы разработки высококачественного контента, удобных для пользователей инструментов и услуг, безопасных платформ в сфере зрелищных искусств

Задания для самостоятельной работы.

Проведите классификацию информационных ресурсов сети Интернет по проблемам зрелищных искусств. Выберите сайты, содержащие образовательные ресурсы, нормативные документы, учебно-методические рекомендации и разработки отражающие процессы в сфере зрелищных искусств, и заполните таблицу. В каждом столбце указать не менее 3 образовательных ресурсов.

Лекция.

Цифровые технологии в сфере зрелищных искусств

Комплекс цифровых технологий, применяемых в сфере зрелищных искусств.

Мобильные технологии, предназначенные для работы в среде операционной системы Android, К основным информационно-коммуникационным технологиям, используемым в зрелищных искусствах, относятся:

- офисные технологии, позволяющие подготовить большинство информационных материалов в Word, Excel, PowerPoint, Access;
- сетевые технологии, осуществляющие доставку учебных материалов в рамках локальной и глобальной Интернет сети и регламентирующих доступ к ним;
- телекоммуникационные технологии, организующие взаимодействие между пользователями в рамках электронной почты, телеконференций, форумов и чатов;
- широкий спектр специализированных прикладных программных средств, обеспечивающих различные мероприятия.
- применение CD фильмов в концертно-зрелищной работе
- мобильные технологии, а именно программы в формате APK на базе

Положительные аспекты мобильных технологий:

Классификация мобильных устройств по их типу:

Основные причины растущей популярности в мобильных устройств: портативность; сетевое соединение; интерактивность; чувствительность к окружающей ситуации ; непрерывность; индивидуальность .

Сущность и структура цифровых навыков Навыки функционального уровня – использование программных средств и пакетов программ, просмотр и поиск информации, способность различать качество информации, найденной в Интернете, но и охватывать более широкий набор навыков, отражающих социокультурное участие зрителей и исполнителей в сетевом обществе, их самовыражение, формирование сетевой идентичности и активное осознанное участие в онлайн-мире.

Виртуальное пространство как платформа для художественно-творческой деятельности. Моделирование профессионально-творческих ситуаций в виртуальном пространстве позволяют пользователям опробовать и протестировать творческие стратегии в «безопасной» среде. Поиск баланса между онлайн-трансляциями и традиционным представлением в зрительном зале.

Основные преимущества онлайн-платформ, позволяющие специалистам эффективно сопровождать участников художественно-творческого процесса в дистанционном режиме: технологичность; доступность и открытость; выборность и гибкость; адаптивность; распространение, обмен опытом и наработками; имитация реального общения со специалистом. Задачи по развитию цифровых технологий в системе зрелищных искусств являются:

- отслеживание технологических новинок и консультирование по вариантам их возможного использования для достижения поставленных перед концертно-зрелищной организацией целей;
- совершенствование процедур, направленных на стимулирование использования инновационных цифровых технологий среди исполнителей и зрителей; обеспечение инноваций и быстрой оборачиваемости нового цифрового функционала, продуктов и систем; – придание творческому процессу важной роли для продвижения инноваций в сфере зрелищных искусств с максимальным использованием потенциала цифровых технологий.

Практическое занятие.

Вопросы для обсуждения

1. Комплекс цифровых технологий, применяемых в сфере зрелищных искусств.
2. Основные информационно-коммуникационные технологии, используемые в зрелищных искусствах
3. Преимущества использования мобильных технологий.
4. Классификация мобильных устройств , используемые в зрелищных искусств
5. Причины растущей популярности в мобильных устройств

6. Сущность и структура цифровых навыков

7. Виртуальное пространство как платформа для художественно-творческой деятельности.

Задания для самостоятельной работы.

1. Выполнить анализ сайтов концертно-зрелищных организаций в городах Российской Федерации (например, Москва, Санкт-Петербург, Ростов-на-Дону, Архангельск и др.) – не менее 5 сайтов,

2. Сравнительный анализ задач и функций международных центров и сетей информации и документации в сфере зрелищных искусств.

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

4 семестр

- посещаемость – 10 баллов
- текущий контроль – 80 баллов
- контрольные срезы – 2 срезов по 5 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов

Распределение баллов по заданиям:

№ темы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мак. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Сущность современных процессов цифровизации.	Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p>
		Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>

2.	Специфика цифровизации в сфере зрелищных искусств	Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>
		Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительного несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p>
		Внутреннее тестирование(контрольный срез)	5	<p>90% и выше правильных ответов – 5 баллов</p> <p>70-89% правильных ответов – 4 балла</p> <p>50-69% правильных ответов – 3 балла</p> <p>30-49% правильных ответов – 2 балла</p> <p>10-29% правильных ответов – 1 балл</p>
3.	Цифровая трансформация в сфере зрелищных искусств	Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительного несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p>

		Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>
4.	Цифровые технологии в сфере зрелищных искусств	Подготовка и защита медиапрезентации	10	<p>Высокий уровень (связь презентации с темой, насыщенное содержание, грамотная подача материала, разнообразие графической информации, оптимальный дизайн) 10 баллов</p> <p>Средний уровень (имеются отступления в презентации от основной темы; достаточное содержание, подача материала с незначительными неточностями, однообразие графической информации, негармоничный дизайн) 5 баллов</p> <p>Низкий уровень (имеются существенные отступления от основной темы; недостаточное содержание, подача материала с существенными неточностями, однообразие графической информации, неграмотный дизайн) 3 балла</p>
		Опрос	10	<p>10 баллов: знание, понимание, глубина усвоения обучающимся всего объема программного материала; умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, соблюдение культуры устной речи .</p> <p>8 баллов: знания изученного материала; умение выделять главные положения, обобщать, делать выводы; наличие незначительных ошибок при воспроизведении изученного материала; соблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>6 баллов - материал усвоен на уровне минимальных требований программы, затруднения при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи педагога; наличие 1-2 грубых ошибок; незначительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p> <p>3 балла: знания и усвоения учебного материала на уровне ниже минимальных требований программы; затруднения при ответах на стандартные вопросы; наличия нескольких грубых ошибок, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи .</p>
		Внутреннее тестирование(контрольный срез)	5	<p>90% и выше правильных ответов – 5 баллов</p> <p>70-89% правильных ответов – 4 балла</p> <p>50-69% правильных ответов – 3 балла</p> <p>30-49% правильных ответов – 2 балла</p> <p>10-29% правильных ответов – 1 балл</p>
5.	Посещаемость		10	Присутствие на занятии
6.	Премиальные баллы		20	за результативное участие в проектах, конференциях и другие формы активности в процессе изучения дисциплины
7.	Индивидуальные задания, с помощью которых можно набрать дополнительные баллы		50	Подготовка аналитического обзора по результатам исследования
8.	Итого за семестр		100	

Итоговая оценка по зачету выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
50 - 100 баллов	Зачтено
0 - 49 баллов	Не зачтено

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Внутреннее тестирование

Тема 2. Специфика цифровизации в сфере зрелищных искусств

Тестовые задания

1. Что такое облачные технологии?

- A. Технологии передачи данных, которые используют спутники, находящиеся в стратосфере
- B. Технологии передачи неупорядоченных данных
- C. Технологии хранения и обработки информации на удаленных серверах (верный ответ) с выбором нескольких правильных ответов

2. Какие из перечисленных программ являются браузерами?

- A. MS Word
- B. Firefox
- C. Telegram
- D. Google Chrome
- E. MS PowerPoint
- F. TeamViewer 3

4. Что из перечисленного не относится к современным IT трендам в сфере культуры?

- а. Разработка и внедрение систем искусственного интеллекта для проектирования творческих проектов
- б. Накопление и обработка Big Data с целью выявления закономерностей освоения учебных курсов
- в. Создание массовых онлайн-курсов
- г. Переход от индивидуальных программ, к массовой работе в больших группах

5. Какие из перечисленных ниже сервисов не являются частью сервисов Google (или Google Drive)?

- а. Hangouts
- б. Class
- в. Plus
- г. Forms

6. Какие варианты сбора информации существуют в Google Forms ?

- а. Предложение
- б. Абзац
- в. Раскрывающийся список
- г. Сетка флажков

5. Шкала показателей

7. Что из перечисленного НЕ относится к LMS-системам?

- а. Moodle
- б. Canvas
- в. Coursera

г. Stepik

д. Oral

8. Какое из понятий согласно ФЗ № 149-ФЗ определено как «процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, предоставления, распространения информации и способы осуществления таких процессов и методов»?

а. Информационные методы

д. Информационные технологии

в. Цифровые технологии

г. Цифровизация

д. Информационная система

9. Какими тремя свойствами характеризуются Большие данные

а. Большой объем

б. Привязка к карте

в. Большая скорость накопления

г. Многообразие

д. Альтернативность

е. Однообразие

10. Какие виды цифрового контента существуют на сегодняшний день?

а. Текстовый

б. Видео

в. Математический

г. Аналоговый

д. Аудио

е. Интерактивный

ж. Базовый

11. «Умное предприятие» - это ...

- искусственно созданные биомиметические системы, имитирующие функции тканей человека
- системы комплексных технологических решений, обеспечивающие в кратчайшие сроки проектирование и производство глобально конкурентоспособной продукции нового поколения от стадии исследования и планирования, когда закладываются базовые принципы изделия, и заканчивая созданием цифрового макета (Digital Mock-Up, DMU), «цифрового двойника» (Smart Digital Twin), опытного образца или мелкой серии («бесбумажное производство», «всё в цифре»)
- технологии компьютерного моделирования трехмерного изображения или пространства, посредством которых человек взаимодействует с синтетической («виртуальной») средой с последующей сенсорной обратной связью
- технологии создания устройств, собирающих и передающих информацию о состоянии окружающей среды посредством сетей передачи данных

12. Выберите верные суждения о праве на достоверную информацию

- Делает Интернет более безопасным и комфортным, снижая вред, наносимый жертвам киберунижения

- Применимо только в отношении физического лица, прямо названного или изображенного в контенте

- Применяется в отношении недостоверной информации, неактуальных сведений и информации, распространяемой с нарушением закона

- Применяется только в отношении поисковых выдач в настоящих поисковиках

13. Из предложенных вариантов выберите суждения о недостатках мобильной передачи данных: •

Можно подключать устройства, которые не поддерживают SIM-карты

- Подключение к другим устройствам

- Нестабильная скорость передачи трафика
- Риски, связанные с публичными сетями

14. Какие из перечисленных нормативно-правовых актов регулируют взаимодействия в сети интернет:

- Конституция РФ
- Уголовный кодекс РФ
- ФЗ от 27.07.2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»
- ФЗ от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных»
- ФЗ от 29.12.2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»
- «Правила оказания услуг связи по передаче данных (утверждены постановлением правительства РФ от 23.01.2006 г. № 32)»

15. Начало формирования цифровой экономики относят к периоду после 2010 г., когда в экономике развитых стран произошел...

- переход от мануфактуры к машинному производству
- переход к использованию инновационных цифровых технологий всеми участниками экономической системы
- рост потребления услуг в обществе
- перевод отдельных видов работ на новые технологии (например, аутсорсинг)

Тема 4. Цифровые технологии в сфере зрелищных искусств

Тестовые задания

1. Что из перечисленного Вы отнесете к цифровой грамотности специалиста будущего?

- навыки поиска и обмена информацией в сети интернет
- навыки работы в сети интернет
- навыки создания программного обеспечения
- навыки создания цифровых алгоритмов

2. Развитию цифровой экономики способствовала...

- цифровизация производства
- робототизация производства
- автоматизация производства
- трансформация производства

3. Сочетание каких данных является персональной информацией, которую специалисты по безопасному поведению в сети рекомендуют не размещать одновременно:

- город
- дата рождения
- имя отчество фамилия
- телефон

3. Термин цифровая экономика был предложен Николасом Неграпонте, американским информатиком в ...

- 1964г.
- 1995г.
- 2000г.
- 2010г.

4. Цифровая трансформация государственного управления в России позволило внедрить ...

- digital by default
- digital government
- digital strategy

- e-procurement

5. Цифровая экономика появилась в ...

- аграрном обществе
- доиндустриальном обществе
- индустриальном обществе
- постиндустриальном (информационном) обществе

6. Цифровая экономика предполагает, что в структуре ВВП:

- сфера промышленности и услуг составляет более 60%
- сфера сельского хозяйства составляет более 90%
- сфера промышленности занимает более 90%
- сфера услуг занимает более 60%

7. Какие компетенции, в первую очередь, востребованы цифровой экономикой?

- well-being (навыки создания личного благополучия)
- жесткие компетенции (это технические способности или наборы навыков, которые легко определить количественно и которые можно наглядно продемонстрировать, например, программирование, знание языка)
- мягкие компетенции (умение работать в команде, экологическое мышление, критическое мышление, готовность к непрерывному обучению)
- профессиональные компетенции

8. Увеличение скорости обмена информацией и ее применения требует повышения ...

- коллаборации
- цифровизации
- цифрового индекса населения
- цифровой грамотности

9. Что такое облачные технологии?

- Технологии передачи данных, которые используют спутники, находящиеся в стратосфере
- Технологии передачи неупорядоченных данных
- Технологии хранения и обработки информации на удаленных серверах
- Технология передачи данных по WiFi

10. Выбрать неверное утверждение:

- Всякий ресурс, кроме информационного, после его использования исчезает;
- Информационные ресурсы являются одним из важнейших видов ресурсов современного общества;
- Произведения литературы и искусства не относятся к информационным ресурсам;

11. Информационным называется общество, где:

- большинство работающих занято производством, хранением, переработкой и реализацией информации, особенно ее высшей формы — знаний;
- персональные компьютеры широко используются во всех сферах деятельности;
- обработка информации производится с использованием ЭВМ.

12. Информационная культура общества предполагает:

- знание современных программных продуктов;
- знание иностранных языков и умение использовать их в своей деятельности;
- умение целенаправленно работать с информацией и использовать ее для получения, обработки и передачи в компьютерную информационную технологию.

13. Рынок информационных услуг — это:

- a) услуги по разработке программных продуктов, подлежащих реализации;
- b) система экономических, правовых и организационных отношений по торговле продуктами интеллектуального труда на коммерческой основе;
- c) услуги по сопровождению программных продуктов.

14.. Информационная система — это:

- a) совокупность документов, необходимых для работы ' предприятия;
- b) совокупность информационных массивов;
- c) взаимосвязанная совокупность средств, методов и персонала, используемых для хранения, обработки и выдачи информации в интересах достижения поставленной цели.

15. По структурному признаку информационные системы делятся на подсистемы:

- a) информационного, программного, математического, технического, организационного, правового обеспечения;
- b) внутренние и внешние;
- c) сплошные и выборочные.

Опрос

Тема 1. Сущность современных процессов цифровизации.

Вопросы для обсуждения

- 1.Цифровизация как переход к новым общественным моделям с помощью информационных и коммуникативных технических средств.
2. Цифровизация как процесс, направленный на оцифровку информационных ресурсов и формирование сетевых платформ взаимодействия.
- 3.Сущность процессов цифровой трансформации.
- 4.Цифровая трансформация как внедрение современных цифровых технологий в художественные процессы.
- 5.Цифровая трансформация в сфере зрелищных искусств.

Тема 2. Специфика цифровизации в сфере зрелищных искусств

Вопросы для обсуждения

- 1.Уровни цифровизации в сфере зрелищных искусств.
- 2.Влияние цифровизации на социокультурные процессы и качества жизни:
- 3.Цифровизация в сфере зрелищных искусств и развитие концертно-зрелищных учреждений.
- 4 Цифровые технологии и интерактивные инструменты проведения фестивалей, концертов и театральных спектаклей.
- 5.Цифровые платформы, обеспечивающие доступ к ресурсам театров и концертных залов.
- 6.Цифровизация как драйвер для среды шоу-бизнеса и концертно-зрелищных учреждений.

Тема 3. Цифровая трансформация в сфере зрелищных искусств

Вопросы для обсуждения

1. Проблемы создания высокоэффективной экосистемы цифрового зрелищного пространства.
2. Повышение цифровых навыков и компетенций работников искусства для осуществления цифровой трансформации.
- 3.Укрепление сотрудничества и обмена опытом в области цифровой трансформации субъектов концерно-зрелищной деятельности.

4. Обеспечение приспособляемости сферы зрелищных искусств к ускоренному темпу происходящих цифровых трансформаций.
5. Проблемы разработки высококачественного контента, удобных для пользователей инструментов и услуг, безопасных платформ в сфере зрелищных искусств

Тема 4. Цифровые технологии в сфере зрелищных искусств

Вопросы для обсуждения

1. Комплекс цифровых технологий, применяемых в сфере зрелищных искусств.
2. Основные информационно-коммуникационные технологии, используемые в зрелищных искусствах
3. Преимущества использования мобильных технологий.
4. Классификация мобильных устройств, используемых в зрелищных искусствах
5. Причины растущей популярности в мобильных устройствах
6. Сущность и структура цифровых навыков
7. Виртуальное пространство как платформа для художественно-творческой деятельности.

Подготовка и защита медиапрезентации

Тема 1. Сущность современных процессов цифровизации.

Тематика медиапрезентаций

1. Сущность и структура процессов цифровизации.
2. Цифровизация как использование возможностей онлайн и инновационных цифровых технологий всеми участниками художественно-творческой системы.
3. Цифровая трансформация и реконструкция деятельности творческих коллективов.
4. Внедрение современных цифровых технологий в художественные процессы зрелищных искусств.
5. Фундаментальные изменения в подходах к управлению, корпоративной культуре и внешним коммуникациям в рамках цифровизации.

Тема 2. Специфика цифровизации в сфере зрелищных искусств

Тематика медиапрезентаций

1. Проблемы функционирования мультимедийные театральные и концертных залов, других проектов с использованием цифрового пространства.
2. Цифровизация зрелищных искусств и рост качества жизни.
3. Оцифровка лучших сценических произведений и внедрение виртуально-информационных пространств
4. Единое информационное пространство для продвижения учреждений искусства в интернете.
5. Проекты создания единой информационной инфраструктуры в области зрелищных искусств

Тема 3. Цифровая трансформация в сфере зрелищных искусств

Тематика медиапрезентаций

1. Адаптация творческо-исполнительской деятельности к новым условиям, цифровой трансформации.
2. Цифровая компетентность творческого работника
3. Эффективное планирование развития цифрового потенциала концертно-зрелищных учреждений;
4. Разработка и реализация гибридных форм зрелищных представлений
5. Решение проблемы цифрового неравенства потребителей услуг зрелищных искусств

Тема 4. Цифровые технологии в сфере зрелищных искусств

Тематика медиапрезентаций

1. Виртуальное пространство как платформа для художественно-творческой деятельности.
 2. Моделирование профессионально-творческих ситуаций в виртуальном пространстве.
 3. Основные преимущества онлайн-платформ: технологичность; доступность и открытость; выборность и гибкость; адаптивность; распространение, обмен опытом и наработками; имитация реального общения со специалистом.
 4. Задачи по развитию цифровых технологий в системе зрелищных искусств.
 5. Стимулирование использования инновационных цифровых технологий исполнителями и зрителями.
 6. Продвижение инноваций в сфере зрелищных искусств с максимальным использованием потенциала цифровых технологий.
- 4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

Типовые вопросы зачета (УК-6)

Вопросы к зачёту

1. Задачи программы «Цифровая экономика в РФ».
2. Особенности модели компетенций для цифровизации в сфере зрелищных искусств
3. Отличие профессиональных и надпрофессиональных компетенций цифровой экономики?
4. Основные подходы к оценке качества цифровых ресурсов в сфере зрелищных искусств
5. Типология цифровых образовательных ресурсов в сфере шоу-бизнеса.
6. Основные этапы процесса разработки цифрового ресурса в сфере зрелищных искусств.
7. Функции информационной среды зрелищных искусств.
8. Особенности смешанной трансляции как одного из трендов современных зрелищных искусств.
9. Сетевые сообщества в сфере зрелищных искусств.
10. Инструменты создания цифровых ресурсов в сфере зрелищных искусств.
11. Технологии искусственного интеллекта в современной сфере зрелищных искусств.
12. Материально-техническая база цифровизации в сфере зрелищных искусств.
13. Виды сетевого взаимодействия в сфере зрелищных искусств.
14. Функционирование концертно-зрелищных организаций в условиях информатизации и цифровизации
15. Цифровые компетенции и навыки работников искусств
16. Проектирование цифровых сред в сфере зрелищных искусств.
17. Структурирование информации в сфере зрелищных искусств
18. Современные средства визуализации информации
19. Программное обеспечение для визуализации контента зрелищных искусств
20. Применение облачных технологий в зрелищных искусствах
21. Использование видео контента в зрелищных искусствах
22. Современное программное обеспечение для формирования мультимедийного контента
23. Универсальное программное обеспечение: виды и основной функционал
24. Понятие цифровизации и цифровой трансформации как многоаспектного явления на национальном и международном уровне.
25. Понятие цифровизации, диджитализации, автоматизации, роботизации, информатизации: соотношение.
26. Мировой опыт в регулировании цифровой среды.
27. Цифровизация сферы интеллектуальной собственности.
28. Цифровые решения в сфере интеллектуальной собственности.
29. Основы искусственного интеллекта. Место и роль в современном мире.
30. Тенденции развития и применения искусственного интеллекта.

31. Влияние цифровизации на различные сферы общества.
32. Влияние цифровизации на разработку новых продуктов, креативные индустрии, прорывные технологии.
33. Проблематика цифрового взаимодействия и влияние на развитие общества в целом и сферу интеллектуальной собственности в частности.
34. Форматы цифрового взаимодействия: LegalTech, BigData, блокчейн, цифровые сделки.
35. Цифровые угрозы и безопасность. Кибербезопасность.
36. Диджитал-трансформация креативных культур.
37. Новые творческие разработки в цифровой среде. Онлайн-трансляции мероприятий.
38. Современные цифровые решения и ресурсы: онлайн-продажи, диджитал-презентации творческих продуктов,
39. Инструменты социальных сетей. Авторские права в сети.

Типовые задания для зачета (УК-6)

Задания к зачёту

1. Раскройте специфику различных трактовок термина «информационное общество»
2. Назовите исторические предпосылки информатизации общества.
3. Укажите отличия в содержании терминов: «Информационные технологии», «Компьютерные технологии», «Сетевые технологии», «Современные информационные технологии», «Информационно-коммуникационные технологии».
4. Объясните, почему в основе любой технологической революции лежит информационная революция.
5. Укажите основные факторы, которыми обусловлена информатизация общества как закономерный процесс.
6. Охарактеризуйте зрелищные искусства как сферу, в которой наиболее зримо проявляются глобализационные процессы, связанные с его информатизацией.
7. Объясните, почему наиболее общим критерием эффективности информационных технологий считается экономия социального времени.
8. Приведите несколько примеров компьютерных программ, относящихся к настольным издательским системам.
9. Приведите классификацию информационных технологий.
10. Охарактеризуйте понятия «информационный ресурс», «электронное средство», «цифровой ресурс»
11. Охарактеризуйте понятие «информационная безопасность».
12. Какие угрозы информационной безопасности наиболее известны?
13. Какие предпосылки привели к усилению использования мультимедийных технологий в сфере зрелищных искусств
14. Какие возможности вычислительной техники востребованы в современном шоу-бизнесе?

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«зачтено» (50 - 100 баллов)	УК-6	Хорошо разбирается в теоретических основах и технологии цифровизации в зрелищных искусствах
«не зачтено» (0 - 49 баллов)	УК-6	Не разбирается в теоретических основах и технологии цифровизации в зрелищных искусствах

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся:

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы;
- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.
- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в системе MOODLe презентации, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);
- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);
- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);
- создавать конспекты (развернутые тезисы).

5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке:

- правильность ответа по содержанию;
- полнота и глубина ответа;
- сознательность ответа;
- логика изложения материала;
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;
- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;
- использование дополнительного материала;
- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели, ссылки на ресурсы, соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам, последовательность и логичность презентуемого материала;
- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соответствие графики и анимации, звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальность оформления, эстетика, использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;
- личностные качества: ораторские способности, соблюдение регламента, эмоциональность, умение ответить на вопросы, систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы;
- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения, эффективность применения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач своей профессиональной или учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Основная литература:

1. Шлыкова О.В. Культура мультимедиа : учебное пособие для вузов. - Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2004. - 414, [1] с.
2. Вохрышева Е.В., Стрельников В.Н. Медиа технологии - путь в будущее современных библиотек : Учеб.-практич. пособие. - М.: Либерия-Бибинформ, 2005. - 142 с.
3. Попов В.Б. Основы информационных и телекоммуникационных технологий. Мультимедиа : учеб. пособ. для уч-ся сред. проф. учеб. заведений, для студ. пед. вузов. - М.: Финансы и статистика, 2007. - 334 с.
4. Кириллова Н.Б. Медиакультура: теория, история, практика : учеб. пособие для вузов. - М.: Академический Проект, Культура, 2008. - 494 с.
5. Суртаев В.Я. Медиареальность как социокультурный феномен : [монография]. - СПб.: [Изд-во СПбГУКИ], 2013. - 239 с.
6. Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании : Учеб.пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. - М.: Академия, 2003. - 192с.

6.2 Дополнительная литература:

1. Современное образование: векторы развития. Цифровизация экономики и общества: вызовы для системы образования: материалы международной конференции (г. Москва, МПГУ, 24– 25 апреля 2018 г.). Избранные статьи : сборник научных трудов. - Москва: Московский педагогический государственный университет (МПГУ), 2018. - 376 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=500557>
2. Современное образование: векторы развития. Цифровизация экономики и общества: вызовы для системы образования: материалы международной конференции (г. Москва, МПГУ, 24– 25 апреля 2018 г.) : сборник научных трудов. - Москва: Московский педагогический государственный университет (МПГУ), 2018. - 796 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=500558>
3. Филипенкова Е. В. Цифровизация в управлении персоналом в условиях бизнес-среды (на примере ООО "Регион-Транспорт"): выпускная квалификационная работа (бакалаврская работа) : студенческая научная работа. - Шахты: б.и., 2019. - 58 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=563501>
4. Пронина Е.Е. Проблемы медиапсихологии-2 : Материалы секции "Медиапсихология" Междунар. науч.-практич. конф. "Журналистика в 2002 году: СМИ и реалии нового века", Москва, МГУ, 2003. - М.: РИП-холдинг, 2003. - 174 с.
5. Сметанина С.И. Медиа-текст в системе культуры (динамические процессы в языке и стиле журналистики конца XX века. - СПб.: Изд-во Михайлова В.А., 2002. - 382 с.
6. Черных А. Мир современных медиа. - М.: Издат. дом "Территория будущего", 2007. - 309 с.
7. Прохоров А.В. Массовые коммуникации и медиапланирование : курс лекций. - Тамбов: [Издат. дом ТГУ им. Г.Р. Державина], 2010. - 118, [1] с.
8. Сальникова Е.В. Визуальная культура в медиасреде : современные тенденции и исторические экскурсы. - Москва: Прогресс-Традиция, 2017. - 551, XXIV с.
9. Мурюкина Е.В. Формирование медиакультуры старшеклассников (на материале кинопрессы) : автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук:(13.00.01). - Белгород, 2005. - 18 с.
10. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : Учеб.пособие для студ.пед.вузов. - М.: Академия, 2003. - 272с.
11. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования : учебное пособие для студентов вузов. - Москва: Академия, 2007. - 364, [1] с.
12. Чудновский А.Д., Жукова М.А. Информационные технологии управления в туризме : учеб. пособие. - изд. 2-е, стер.. - М.: КНОРУС, 2007. - 101 с.
13. Советов Б.Я., Цехановский В.В. Информационные технологии : учеб. для студ. вузов. - Изд. 5-е, стер.. - М.: Высш. шк., 2009. - 263 с.
14. Чванова М.С., Храмова М.В., Тамб. гос. ун-т им. Г.Р.Державина Информационные технологии в образовании : учеб. пособие. - Тамбов: [Издат. дом ТГУ им. Г.Р.Державина], 2010. - 378 с.

6.3 Иные источники:

1. «Открытые Информационные системы» - <http://www.osp.ru>
2. Словари и энциклопедии он-лайн - <http://dic.academic.ru> - <http://dic.academic.ru>
3. Российская национальная библиотека - <http://www.nlr.ru/>
4. Справочно-правовая система Консультант Плюс <http://www.consultant.ru> - <http://www.consultant.ru>

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещения для самостоятельной работы укомплектованы компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

Adobe Reader

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Российская государственная библиотека. – URL: <https://www.rsl.ru>
2. Российская национальная библиотека. – URL: <http://nlr.ru>
3. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – URL: <https://cyberleninka.ru>
4. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru. – URL: <https://elibrary.ru>

Электронная информационно-образовательная среда

https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.