

Документы
Информация о владельце: "Самарский государственный экономический университет"
ФИО: Кандрашина Елена Александровна
Должность: И.о. ректора ФГАОУ ВО «Самарский государственный экономический университет»
Дата подписания: 10.07.2026 16:05:33
Уникальный программный ключ:
2db64eb9605ce27edd3b8e8fdd32c70e0674ddd2

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) «ТЕХНОЛОГИИ ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКИ»

Уровень высшего образования: бакалавриат

Направление подготовки: 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Направленность (профиль) подготовки: Диджитал-реклама, связи с общественностью и медиакоммуникации

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Формы обучения: очная, очно-заочная

Год набора (приема на обучение): 2026

Срок получения образования: Очная форма обучения – 4 года
Очно-заочная форма обучения – 4 года 6 месяца(-ев)

Объем: в зачетных единицах: 3 з.е.
в академических часах: 108 ак.ч.

г. Самара, 2026

Разработчики:

Кандидат технических наук Ахмадуллин Ф. Р.

Рабочая программа дисциплины (модуля) составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, утвержденного приказом Минобрнауки от 08.06.2017 № 512, с учетом трудовых функций профессиональных стандартов: "Специалист по интернет-маркетингу", утвержден приказом Минтруда России от 19.02.2019 № 95н.

Согласование и утверждение

№	Подразделение или коллегиальный орган	Ответственное лицо	ФИО	Виза	Дата, протокол (при наличии)
1	Институт маркетинга, логистики и сервиса	Заведующий кафедрой, руководитель подразделения, реализующего ОП	Логинова Е. В.	Рассмотрено	26.05.2026, № 10

1. Цель и задачи освоения дисциплины (модуля)

Цель освоения дисциплины - Формирование результатов обучения, обеспечивающих достижение планируемых результатов освоения образовательной программы.

Задачи изучения дисциплины:

- Сформировать понятийно-категориальный аппарат цифровой экономики: освоить ключевые термины (цифровая платформа, сквозные технологии, цифровая трансформация, экосистема и т. п.), их взаимосвязи и различия в разных научных подходах;
- Раскрыть сущность и структуру цифровой экономики, её место в современной экономической системе, отличия от традиционной и информационной экономики.;
- Изучить нормативно-правовую и стратегическую базу (нацпроекты, стратегии, госпрограммы), чтобы уметь соотносить технологические решения с регуляторной средой..

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Компетенции, индикаторы и результаты обучения

ОПК-3 Способен использовать многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов

ОПК-3.2 Использует многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиапродуктов и (или) коммуникационных продуктов

Знать:

ОПК-3.2/Зн1 Основные этапы и ключевые тенденции развития отечественной и мировой культуры; ключевые произведения литературы, изобразительного искусства, музыки, кино и театра, оказавшие влияние на формирование культурных кодов и архетипов, используемых в медиапространстве; нормативно-правовую базу в сфере авторского права и использования культурного наследия при создании медиа и коммуникационных продуктов.

Уметь:

ОПК-3.2/Ум1 Анализировать культурные тексты и выявлять в них смыслы, пригодные для использования в медиапродуктах; интегрировать элементы культурного наследия в структуру медиа и коммуникационного продукта без нарушения авторского права.

Владеть:

ОПК-3.2/Нв1 Техниками трансформации классических сюжетов, образов и стилей в современные форматы; инструментами и подходами для проверки правового статуса использования культурных объектов; • навыками межкультурной адаптации контента; приёмами визуализации и презентации культурных смыслов в медиапродукте.

ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

ОПК-6.2 Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности

Знать:

ОПК-6.2/Зн1 Архитектуру облачных сервисов, принципы работы геоинформационных систем (ГИС) и технологии дополненной реальности в рекламе

Уметь:

ОПК-6.2/Ум1 Оценивать применимость конкретных ИТ-решений для автоматизации учёта или создания рекламных продуктов

Владеть:

ОПК-6.2/Нв1 Логикой построения информационных потоков в рекламном агентстве для интеграции разных систем

3. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина (модуль) «Технологии цифровой экономики» относится к обязательной части образовательной программы и изучается в семестре(ах): Очная форма обучения - 3, Очно-заочная форма обучения - 3.

В процессе изучения дисциплины студент готовится к решению типов задач профессиональной деятельности, предусмотренных ФГОС ВО и образовательной программой.

Компетенция	Предшествующие дисциплины	Последующие дисциплины
ОПК-3 - Способен использовать многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов		
ОПК-3.2 Использует многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиапродуктов и (или) коммуникационных продуктов	Маркетинг	Маркетинг, Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы, Учебная практика: профессионально-ознакомительная практика
ОПК-6 - Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности		
ОПК-6.2 Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности	Основы учета и финансовой отчетности, Социально-экономическая статистика, Финансовая и налоговая система РФ	Основы учета и финансовой отчетности, Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы, Учебная практика: профессионально-ознакомительная практика, Финансовая и налоговая система РФ, Эконометрика

4. Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Очная форма обучения

Период обучения	Общая трудоемкость (часы)	Общая трудоемкость (ЗЕТ)	Контактная работа (часы, всего)	Лабораторные занятия (часы)	Лекционные занятия (часы)	Индивидуальная контактная работа (часы)	Самостоятельная работа (часы)	Промежуточная аттестация
Третий семестр	108	3	36	18	18	0,15	53,85	Зачет
Всего	108	3	36	18	18	0,15	53,85	18

Очно-заочная форма обучения

Период обучения	Общая трудоемкость (часы)	Общая трудоемкость (ЗЕТ)	Контактная работа (часы, всего)	Лабораторные занятия (часы)	Лекционные занятия (часы)	Индивидуальная контактная работа (часы)	Самостоятельная работа (часы)	Промежуточная аттестация
Третий семестр	108	3	4	2	2	0,15	85,85	Зачет
Всего	108	3	4	2	2	0,15	85,85	18

5. Содержание дисциплины (модуля)

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий (часы промежуточной аттестации не указываются)

Очная форма обучения

Наименование раздела, темы	Всего	Лабораторные занятия	Лекционные занятия	Самостоятельная работа
Раздел 1. Введение в цифровую экономику. Цифровая трансформация.	32	8	8	16
Тема 1.1. Основные термины и определения цифровой экономики.	8	2	2	4
Тема 1.2. Статус цифровой трансформации в России	8	2	2	4
Тема 1.3. Цифровые платформы, их практическое применение организациями.	8	2	2	4
Тема 1.4. Основные сферы применения цифровых технологий (государство, общество, человек и бизнес/производство)	8	2	2	4
Раздел 2. Цифровые драйверы в экономике.	57,85	10	10	37,85
Тема 2.1. Цифровой (умный) продукт, варианты его применения	8	2	2	4

Тема 2.2. Изменение бизнес-модели в процессе цифровой трансформации. Варианты изменения бизнес-модели	10	2	2	6
Тема 2.3. Изменение производственной модели в рамках цифровизации компании. Варианты изменения производственной модели.	10	2	2	6
Тема 2.4. Цифровое проектирование и BIM. Новые материалы. Аддитивные технологии. Гибкие производственные системы и роботы. Беспилотный транспорт. Индустриальный интернет вещей. Большие данные и предиктивная аналитика. Машинное обучение. Реконструкция процессов. Виртуальная и дополненная реальность. Цифровой двойник	13,85	2	2	9,85
Тема 2.5. Система управления организационными преобразованиями. Действия для успеха цифровой трансформации организации. Первоочередные шаги компании, обязательные мероприятия, методики и методы работы цифровизации. Варианты формирования дорожной карты.	16	2	2	12

Очно-заочная форма обучения

Наименование раздела, темы	Всего	Лабораторные занятия	Лекционные занятия	Самостоятельная работа
Раздел 1. Введение в цифровую экономику. Цифровая трансформация.	40,85	2	1	37,85
Тема 1.1. Основные термины и определения цифровой экономики.	8,5		0,5	8
Тема 1.2. Статус цифровой трансформации в России	10,5		0,5	10

Тема 1.3. Цифровые платформы, их практическое применение организациями.	11	1		10
Тема 1.4. Основные сферы применения цифровых технологий (государство, общество, человек и бизнес/производство)	10,85	1		9,85
Раздел 2. Цифровые драйверы в экономике.	49		1	48
Тема 2.1. Цифровой (умный) продукт, варианты его применения	8			8
Тема 2.2. Изменение бизнес-модели в процессе цифровой трансформации. Варианты изменения бизнес-модели	10			10
Тема 2.3. Изменение производственной модели в рамках цифровизации компании. Варианты изменения производственной модели.	10			10
Тема 2.4. Цифровое проектирование и BIM. Новые материалы. Аддитивные технологии. Гибкие производственные системы и роботы. Беспилотный транспорт. Индустриальный интернет вещей. Большие данные и предиктивная аналитика. Машинное обучение. Реконструкция процессов. Виртуальная и дополненная реальность. Цифровой двойник	10,5		0,5	10
Тема 2.5. Система управления организационными преобразованиями. Действия для успеха цифровой трансформации организации. Первоочередные шаги компании, обязательные мероприятия, методики и методы работы цифровизации. Варианты формирования дорожной карты.	10,5		0,5	10

5.2. Контрольные мероприятия по дисциплине

Вид контроля	Форма контроля/Оценочное средство
--------------	-----------------------------------

Текущий контроль	Тестирование
Промежуточная аттестация	Зачет

№ п/п	Наименование раздела	Вид контроля/ используемые оценочные материалы	
		Текущий	Промежут. аттестация
1	Введение в цифровую экономику. Цифровая трансформация.	Тестирование	Зачет
2	Цифровые драйверы в экономике.	Тестирование	Зачет

6. Оценочные материалы текущего контроля

1. Введение в цифровую экономику. Цифровая трансформация. Тестирование

№ п/п	Содержание вопроса		Компетенция								
		Правильный ответ (ключ ответа)									
1	Выберите один правильный ответ Что из перечисленного наиболее точно отражает суть технологии блокчейн? а) централизованная база данных с правами доступа по ролям; б) распределённый реестр, где записи нельзя незаметно изменить задним числом; в) облачное хранилище файлов с автоматической синхронизацией; г) система электронной почты с шифрованием писем.		ОПК-6								
	Ответ:	б									
2	Выберите один правильный ответ Для решения какой профессиональной задачи в экономике наиболее уместно применение технологий больших данных (Big Data)? а) оформление приказа о приёме на работу сотрудника; б) прогнозирование спроса на товары на основе истории покупок и внешних факторов; в) печать платёжных поручений на принтере; г) создание презентации для внутреннего совещания.		ОПК-6								
	Ответ:	б									
3	Выберите один правильный ответ Какой принцип лежит в основе работы интернета вещей (IoT)? а) объединение физических устройств с датчиками и возможностью обмена данными через сеть; б) хранение всей информации только на локальных жёстких дисках; в) запрет на использование беспроводных сетей в промышленности; г) ручное внесение всех данных оператором без автоматизации.		ОПК-6								
	Ответ:	а									
4	Выберите один правильный ответ В чём основное преимущество использования облачных технологий для профессиональной деятельности? а) полная независимость от интернета и возможность работы офлайн без ограничений; б) доступ к вычислительным ресурсам и данным из любой точки при наличии сети, масштабируемость; в) невозможность совместного редактирования документов; г) обязательное хранение всех данных только на собственном сервере компании.		ОПК-6								
	Ответ:	б									
5	Выберите один правильный ответ Что понимается под «сквозными цифровыми технологиями» в контексте цифровой экономики? а) технологии, применимые в разных отраслях и способные трансформировать бизнес-процессы; б) узкоспециализированные программы для одной конкретной задачи; в) устаревшие технологии, которые продолжают использоваться по привычке; г) исключительно офисные приложения для работы с текстами и таблицами.		ОПК-6								
	Ответ:	а									
6	Установите соответствие Соотнесите технологию и её типичное применение в профессиональной деятельности: <table><tr><td>Технология</td><td>Применение</td></tr><tr><td>1) Искусственный интеллект (ML)</td><td>А) Учёт транзакций с гарантией неизменности истории</td></tr><tr><td>2) Блокчейн</td><td>Б) Автоматическое распознавание образов, прогнозирование, классификация</td></tr><tr><td>3) ERP система</td><td>В) Комплексное управление ресурсами предприятия (финансы, склад, производство)</td></tr></table>		Технология	Применение	1) Искусственный интеллект (ML)	А) Учёт транзакций с гарантией неизменности истории	2) Блокчейн	Б) Автоматическое распознавание образов, прогнозирование, классификация	3) ERP система	В) Комплексное управление ресурсами предприятия (финансы, склад, производство)	ОПК-6
	Технология	Применение									
1) Искусственный интеллект (ML)	А) Учёт транзакций с гарантией неизменности истории										
2) Блокчейн	Б) Автоматическое распознавание образов, прогнозирование, классификация										
3) ERP система	В) Комплексное управление ресурсами предприятия (финансы, склад, производство)										
Ответ:	1 — Б, 2 — А, 3 — В.										

7	Установите соответствие Соотнесите термин и его определение:		ОПК-6
	Термин	Определение	
	1) API		

2. Цифровые драйверы в экономике. Тестирование

№ п/п	Содержание вопроса		Компетенция
		Правильный ответ (ключ ответа)	

1	Выберите один правильный ответ Какой приём из арсенала мирового искусства чаще всего используют в цифровых медиа для усиления эмоционального воздействия на аудиторию? А) Каноническая композиция по правилам академической живописи. Б) Приём «остранения» (В. Шкловский) — показ привычного в неожиданном ракурсе. В) Строгое следование античному канону пропорций. Г) Использование исключительно документальной съёмки без художественной обработки.	ОПК-3								
	<table><tr><td>Ответ:</td><td>б</td></tr></table>	Ответ:	б							
Ответ:	б									
2	Выберите один правильный ответ При разработке коммуникационного продукта для молодёжной аудитории в цифровой среде учёт достижений отечественной культуры может выражаться в: А) Прямом копировании сюжетов советских плакатов без адаптации. Б) Интеграции узнаваемых культурных кодов (цитат, образов, стилистики) в современный цифровой формат. В) Исклечении любых отсылок к национальной культуре в пользу глобальной поп-культуры. Г) Использовании только классических текстов без визуализации.	ОПК-3								
	<table><tr><td>Ответ:</td><td>б</td></tr></table>	Ответ:	б							
Ответ:	б									
3	Выберите один правильный ответ В контексте цифровой экономики использование культурного наследия для создания медиапродукта наиболее эффективно, когда: А) Культурный материал используется как «фон» без смысловой нагрузки. Б) Культурные коды адаптированы под цифровые каналы и поведение целевой аудитории. В) Продукт создаётся исключительно для экспертов в области культуры. Г) Используются только самые известные произведения без интерпретации.	ОПК-3								
	<table><tr><td>Ответ:</td><td>б</td></tr></table>	Ответ:	б							
Ответ:	б									
4	Выберите один правильный ответ Какой цифровой инструмент позволяет быстро визуализировать культурные аллюзии для медиапродукта? А) Текстовый редактор без графических функций. Б) Графический редактор или нейросеть для генерации изображений по текстовому описанию. В) Табличный процессор для расчётов. Г) Почтовый клиент.	ОПК-3								
	<table><tr><td>Ответ:</td><td>б</td></tr></table>	Ответ:	б							
Ответ:	б									
5	Выберите один правильный ответ Этический аспект использования достижений мировой культуры в цифровых медиа предполагает: А) Свободное использование любых культурных образов без учёта контекста. Б) Уважение к культурным смыслам, избегание искажений и оскорблений, указание источников при цитировании. В) Отказ от любых отсылок к культуре во избежание конфликтов. Г) Использование только тех образов, которые популярны в соцсетях.	ОПК-3								
	<table><tr><td>Ответ:</td><td>б</td></tr></table>	Ответ:	б							
Ответ:	б									
6	Установите соответствие Соотнесите культурный приём с примером его применения в цифровом медиапродукте: <table><tr><td>Приём</td><td>Пример</td></tr><tr><td>1) Интертекстуальность</td><td>А) В проморолике использованы кадры из известного советского фильма с новой озвучкой, раскрывающей современный экономический контекст.</td></tr><tr><td>2) Стилизация</td><td>Б) В посте для соцсетей используется визуальный стиль «советский конструктивизм» для презентации финтех-сервиса.</td></tr><tr><td>3) Культурная адаптация</td><td>В) Миф о Прометее пересказывается в формате короткого комикса для объяснения идеи инноваций в цифровой экономике.</td></tr></table>	Приём	Пример	1) Интертекстуальность	А) В проморолике использованы кадры из известного советского фильма с новой озвучкой, раскрывающей современный экономический контекст.	2) Стилизация	Б) В посте для соцсетей используется визуальный стиль «советский конструктивизм» для презентации финтех-сервиса.	3) Культурная адаптация	В) Миф о Прометее пересказывается в формате короткого комикса для объяснения идеи инноваций в цифровой экономике.	ОПК-3
Приём	Пример									
1) Интертекстуальность	А) В проморолике использованы кадры из известного советского фильма с новой озвучкой, раскрывающей современный экономический контекст.									
2) Стилизация	Б) В посте для соцсетей используется визуальный стиль «советский конструктивизм» для презентации финтех-сервиса.									
3) Культурная адаптация	В) Миф о Прометее пересказывается в формате короткого комикса для объяснения идеи инноваций в цифровой экономике.									
	<table><tr><td>Ответ:</td><td>1 — А, 2 — Б, 3 — В.</td></tr></table>	Ответ:	1 — А, 2 — Б, 3 — В.							
Ответ:	1 — А, 2 — Б, 3 — В.									
7	Установите соответствие Соотнесите тип аудитории с оптимальной формой использования культурного кода: <table><tr><td>Аудитория</td><td>Форма использования культурного кода</td></tr><tr><td>1) Молодёжь (18–25 лет)</td><td>А) Короткие видео с отсылками к мемам и современным сериалам, интеграция в сторис и рилсы.</td></tr><tr><td>2) Зрелая аудитория (40–55 лет)</td><td>Б) Лонгриды и подкасты с отсылками к классике, советскому кинематографу, историческим параллелями.</td></tr><tr><td>3) Международная аудитория</td><td>В) Универсальные визуальные метафоры, минимум локальных аллюзий, акцент на общечеловеческие ценности и глобальные тренды.</td></tr></table>	Аудитория	Форма использования культурного кода	1) Молодёжь (18–25 лет)	А) Короткие видео с отсылками к мемам и современным сериалам, интеграция в сторис и рилсы.	2) Зрелая аудитория (40–55 лет)	Б) Лонгриды и подкасты с отсылками к классике, советскому кинематографу, историческим параллелями.	3) Международная аудитория	В) Универсальные визуальные метафоры, минимум локальных аллюзий, акцент на общечеловеческие ценности и глобальные тренды.	ОПК-3
Аудитория	Форма использования культурного кода									
1) Молодёжь (18–25 лет)	А) Короткие видео с отсылками к мемам и современным сериалам, интеграция в сторис и рилсы.									
2) Зрелая аудитория (40–55 лет)	Б) Лонгриды и подкасты с отсылками к классике, советскому кинематографу, историческим параллелями.									
3) Международная аудитория	В) Универсальные визуальные метафоры, минимум локальных аллюзий, акцент на общечеловеческие ценности и глобальные тренды.									
	<table><tr><td>Ответ:</td><td>1 — А, 2 — Б, 3 — В.</td></tr></table>	Ответ:	1 — А, 2 — Б, 3 — В.							
Ответ:	1 — А, 2 — Б, 3 — В.									

8	Установите соответствие Соотнесите технологию цифровой экономики с её ролью в работе с культурным контентом: <table><tr><td>Технология</td><td>Роль</td></tr><tr><td>1) Big Data</td><td>А) Анализ предпочтений аудитории для подбора релевантных культурных отсылок.</td></tr><tr><td>2) Генеративные нейросети</td><td>Б) Быстрая визуализация культурных аллюзий и прототипирование медиапродуктов.</td></tr><tr><td>3) CRM системы</td><td>В) Персонализация коммуникации с аудиторией на основе истории взаимодействия и интересов.</td></tr></table> Ответ: 1 — А, 2 — Б, 3 — В.	Технология	Роль	1) Big Data	А) Анализ предпочтений аудитории для подбора релевантных культурных отсылок.	2) Генеративные нейросети	Б) Быстрая визуализация культурных аллюзий и прототипирование медиапродуктов.	3) CRM системы	В) Персонализация коммуникации с аудиторией на основе истории взаимодействия и интересов.	ОПК-3
Технология	Роль									
1) Big Data	А) Анализ предпочтений аудитории для подбора релевантных культурных отсылок.									
2) Генеративные нейросети	Б) Быстрая визуализация культурных аллюзий и прототипирование медиапродуктов.									
3) CRM системы	В) Персонализация коммуникации с аудиторией на основе истории взаимодействия и интересов.									
9	Установите правильную последовательность Расположите этапы создания медиапродукта с использованием культурных кодов в правильной последовательности: 1. Тестирование прототипа на фокус группе и корректировка на основе обратной связи. 2. Определение целевой аудитории и её культурных ориентиров. 3. Выбор культурного кода и адаптация его под цифровой формат. 4. Разработка концепции и сценария медиапродукта. 5. Публикация и продвижение продукта с учётом особенностей каналов. Ответ: 2, 3, 4, 1, 5.	ОПК-3								
10	Установите правильную последовательность Установите правильную последовательность действий при этичном использовании чужого культурного образа в цифровом продукте: 1. Получить разрешение правообладателя или использовать материалы с открытой лицензией. 2. Определить, является ли образ объектом авторского права или культурного наследия. 3. Указать источник и автора при публикации. 4. Проанализировать культурный контекст и возможные чувствительные смыслы. 5. Адаптировать образ под цели и аудиторию, не искажая ключевые смыслы. Ответ: 2, 4, 1, 5, 3.	ОПК-3								
11	Укажите единственно верный вариант ответа Система символов, смыслов, норм, ценностей и моделей поведения, которая формирует идентичность какой-либо общности (народа, социальной группы и т. д.) и позволяет её членам понимать друг друга. Ответ: Культурный код	ОПК-3								
12	Укажите единственно верный вариант ответа Контент, созданный и распространяемый в цифровой форме для передачи информации, эмоций или смыслов аудитории. Он может включать разные типы данных (текст, изображение, звук, видео) и нередко предполагает интерактивность и адаптацию под устройства и платформы. Ответ: Цифровой медиапродукт	ОПК-3								
13	Укажите единственно верный вариант ответа Группа людей, для которых предназначен продукт, услуга, контент или коммуникация. Это те, кто с наибольшей вероятностью воспользуется предложением и принесёт бизнесу ценность (например, совершит покупку, подпишется, оставит отзыв). Ответ: Целевая аудитория	ОПК-3								
14	Укажите единственно верный вариант ответа Способ подачи информации, при котором данные и смыслы визуализируют с помощью графических элементов: изображений, диаграмм, схем, иконок, карт, стрелок, цветовых акцентов и т. д. Её главная цель — быстро и понятно донести сложную или объёмную информацию до аудитории. Ответ: Инфографика	ОПК-3								
15	Укажите единственно верный вариант ответа Результат профессиональной деятельности в сфере публичных и массовых коммуникаций, созданный для передачи определённого сообщения целевой аудитории и формирования нужной реакции (информирование, убеждение, вовлечение и т. д.). Ответ: Коммуникационный продукт	ОПК-3								

7. Оценочные материалы промежуточной аттестации

Зачет третий семестр - очная, очно-заочная

№ п/п	Содержание вопроса		Компетенция
		Правильный ответ (ключ ответа)	
1	Дайте развернутый ответ Какая технология используется для удалённого мониторинга и управления оборудованием в реальном времени (например, на производстве)? Ответ: Интернет вещей (IoT)		ОПК-3, ОПК-6
2	Дайте развернутый ответ Способность учитывать и уважать культурные нормы, ценности и ожидания аудитории, избегая стереотипов и потенциально оскорбительных образов. Ответ: Культурная чувствительность		ОПК-3, ОПК-6

3	Дайте развернутый ответ Какая технология чаще всего применяется для автоматизации рутинных бизнес-процессов (например, обработки заявок, перемещения файлов) без глубокой разработки?		ОПК-3, ОПК-6
	Ответ:	Роботизированная автоматизация процессов (RPA).	
4	Дайте развернутый ответ Технологии, которые применяются в разных отраслях и сферах деятельности, оказывая масштабное влияние на экономику и общество.		ОПК-3, ОПК-6
	Ответ:	Сквозные цифровые технологии.	
5	Дайте развернутый ответ Для чего в цифровой экономике используют CRM системы при взаимодействии с потребителями?		ОПК-3, ОПК-6
	Ответ:	Для систематизации данных о клиентах и истории взаимодействий.	
6	Дайте развернутый ответ Цифровой инструмент, который можно использовать для повышения вовлечённости клиентов, и позволяет хранить историю взаимодействий, сегментировать клиентов и персонализировать предложения, повышая релевантность коммуникаций.		ОПК-3, ОПК-6
	Ответ:	CRM система.	
7	Дайте развернутый ответ Цифровой инструмент, который можно использовать для повышения вовлечённости клиентов и обеспечивает мгновенный ответ на типовые вопросы, снижает нагрузку на сотрудников и повышает доступность сервиса 24/7.		ОПК-3, ОПК-6
	Ответ:	Чат бот.	
8	Дайте развернутый ответ Цифровой инструмент, который можно использовать для повышения вовлечённости клиентов и помогает оценивать эффективность разных каналов и форматов сообщений, выбирать наиболее результативные способы взаимодействия с аудиторией.		ОПК-3, ОПК-6
	Ответ:	Платформы аналитики и A/B тестирования.	
9	Дайте развернутый ответ Какой инструмент позволяет сегментировать аудиторию и настраивать персонализированные коммуникации на основе поведения пользователей?		ОПК-3, ОПК-6
	Ответ:	Маркетинговая автоматизация (например, платформы email и мессенджер рассылок)	
10	Дайте развернутый ответ Онлайн-среда, обеспечивающая взаимодействие участников (покупателей, продавцов, поставщиков) и обмен ценностями.		ОПК-3, ОПК-6
	Ответ:	Цифровая платформа.	

7.1. Уровни овладения

Компетенция: ОПК-3 Способен использовать многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов.

Индикатор достижения компетенции: ОПК-3.2 Использует многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиапродуктов и (или) коммуникационных продуктов.

Уровень	Характеристика	Оценка в баллах
Повышенный	Достигнуто полное овладение знаниями, умениями и навыками. Студент свободно владеет терминологией, умеет применять теоретические знания в различных ситуациях для решения поставленных задач.	81-100
Базовый	Достигнуто достаточное овладение знаниями, умениями и навыками. Студент уверенно владеет терминологией, умеет применять теоретические знания в различных ситуациях для решения поставленных задач.	61-80
Пороговый	Достигнуто овладение минимально необходимыми знаниями, умениями и навыками. Студент владеет основной терминологией, умеет применять теоретические знания для решения поставленных задач в стандартных ситуациях.	41-60

Ниже порогового	Компетенция не освоена	0-40
-----------------	------------------------	------

Компетенция: ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Индикатор достижения компетенции: ОПК-6.2 Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности.

Уровень	Характеристика	Оценка в баллах
Повышенный	Достигнуто полное овладение знаниями, умениями и навыками. Студент свободно владеет терминологией, умеет применять теоретические знания в различных ситуациях для решения поставленных задач.	81-100
Базовый	Достигнуто достаточное овладение знаниями, умениями и навыками. Студент уверенно владеет терминологией, умеет применять теоретические знания в различных ситуациях для решения поставленных задач.	61-80
Пороговый	Достигнуто овладение минимально необходимыми знаниями, умениями и навыками. Студент владеет основной терминологией, умеет применять теоретические знания для решения поставленных задач в стандартных ситуациях.	41-60
Ниже порогового	Компетенция не освоена	0-40

8. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины

8.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

Основная литература

1. Сергеев, Л. И. Цифровая экономика: учебник для вузов / Л. И. Сергеев, Д. Л. Сергеев, А. Л. Юданова. - 2-е изд. - Москва: Юрайт, 2026. - 437 с - 978-5-534-15797-0. - Текст: электронный // ИКО Юрайт: [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/588254> (дата обращения: 21.05.2026). - Режим доступа: по подписке

Дополнительная литература

1. Цифровая экономика: учебник и практикум для спо / М. Н. Конягина, Е. Г. Багоян, Д. Ю. Десятниченко [и др.] - 2-е изд. - Москва: Юрайт, 2026. - 240 с - 978-5-534-21492-5. - Текст: электронный // ИКО Юрайт: [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/590019> (дата обращения: 21.05.2026). - Режим доступа: по подписке

2. Горелов, Н. А. Цифровая экономика и информационное общество: учебник для вузов / Н. А. Горелов, О. Н. Кораблева. - 2-е изд. - Москва: Юрайт, 2026. - 328 с - 978-5-534-18432-7. - Текст: электронный // ИКО Юрайт: [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/586194> (дата обращения: 21.05.2026). - Режим доступа: по подписке

3. Горелов, Н. А. Цифровая экономика. Цифровая трансформация общества: учебник для спо / Н. А. Горелов, О. Н. Кораблева. - 2-е изд. - Москва: Юрайт, 2026. - 328 с - 978-5-534-20736-1. - Текст: электронный // ИКО Юрайт: [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/589977> (дата обращения: 21.05.2026). - Режим доступа: по подписке

8.2. Профессиональные базы данных и ресурсы «Интернет», к которым обеспечивается доступ обучающихся

Профессиональные базы данных

1. <https://minfin.gov.ru/> - Министерство финансов Российской Федерации (Минфин России)
2. <https://rosinfra.ru/> - Платформа «Росинфра». «Национальный Центр развития государственно-частного партнерства»
3. <http://pravo.gov.ru/> - Государственная система правовой информации «Официальный интернет-портал правовой информации»
4. <http://www.gks.ru/> - Профессиональная база данных «Официальная статистика» (Официальный сайт Федеральной службы государственной статистики)
5. <https://lks.dap.gov.ru/> - Цифровая аналитическая платформа предоставления статистических данных» (ГИС ЦАП)

Ресурсы «Интернет»

Не используются.

8.3. Программное обеспечение и информационно-справочные системы, используемые при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Перечень программного обеспечения

(обновление производится по мере появления новых версий программы)

1. МойОфис;
2. "Astra Linux Special Edition" РУСБ.10015-01;
3. Р7-Офис.Профессиональный (Десктопная версия Про);

Перечень информационно-справочных систем

(обновление выполняется еженедельно)

1. Электронный периодический справочник "Система ГАРАНТ";
2. КонсультантПлюс;

8.4. Специальные помещения, лаборатории и лабораторное оборудование

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран
Учебные аудитории для проведения практических занятий (занятий семинарского типа)	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СИ
Учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СИ
Учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СИ
Помещения для самостоятельной работы	Комплекты ученической мебели Мультимедийный проектор Доска Экран Компьютеры с выходом в сеть «Интернет» и ЭИОС СИ

Помещения для хранения и профилактического обслуживания оборудования	Комплекты специализированной мебели для хранения
--	--