Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 03.11.2023 11:24:07
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий

**УТВЕРЖДАЮ**

Декан факультета

«Информационные технологии»

_____/Д.Г.Демидов/

«10» мая 2022

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

## «Цифровая культура компании»

Направление подготовки

**09.03.02 «Информационные системы и технологии»**

Профиль

**«Цифровая трансформация»**

Квалификация (степень) выпускника

**Бакалавр**

Форма обучения

**Очная**

**Москва 2022 г.**

**Разработчик(и):**

к.э.н., доцент, доцент кафедры
«Информатика и информационные технологии» /Н.М. Белоусова/

**Согласовано:**
Заведующий кафедрой «Информатика
и информационные технологии»,
к.т.н., доцент  /Е.В. Булатников/

# Содержание

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине....4
2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата....5
3. Структура и содержание дисциплины....6
3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)....6
3.2 Тематический план изучения дисциплины....6
3.3 Содержание разделов дисциплины....7
3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий....8
3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)....8
4. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины....9
4.1. Нормативные документы и ГОСТы....9
4.2. Основная литература....9
4.3. Дополнительная литература....9
4.4. Электронные образовательные ресурсы....10
4.5. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение....10
4.6. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:....10
5. Материально-техническое обеспечение....10
6. Методические рекомендации....10
6.1. Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения....10
6.2. Методические указания обучающимся....11
7. Фонд оценочных средств....11
7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения....11
7.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения....12
7.3. Оценочные средства....13

# 1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

**Целью изучения дисциплины** «Цифровая культура компании» является освоение студентами навыков, знаний и умений в области связанной с формированием и развитием цифровой культуры компании.

**Задачи изучения дисциплины**:

- изучение теоретических основ цифровой культуры, цифровой этики, ее нормативной базы;
- изучение основных понятий цифровой культуры, цифровых компетенций;
- развитие умений и навыков по формированию цифровой культуры;
- изучение основ построения цифровой культуры организации.

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

•

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|---|---|---|
| ОПК-6 | Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий | ИОПК-6.1. знает основные языки программирования и работы с базами данных, операционные системы и оболочки, современные программные среды разработки информационных систем и технологий<br>ИОПК-6.2. умеет применять языки программирования и работы с базами данных, современные программные среды разработки информационных систем и технологий для автоматизации бизнес-процессов, решения прикладных задач различных классов, ведения баз данных и информационных хранилищ<br>ИОПК-6.3. имеет навыки программирования, отладки и тестирования прототипов программно-технических комплексов задач |

| | | |
|---|---|---|
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | ИПК-2.1. Знает методологию и технологии проектирования ИС и подсистем, управления и основные функции системы, приемы программирования.<br>ИПК-2.2. Умеет создавать, модифицировать и сопровождать информационные системы для решения задач бизнес-процессов и организационного управления; проводить сравнительный анализ и выбор ИКТ для решения прикладных задач, разрабатывать информационную систему, позволяющую автоматизировать конкретные бизнес-процессы для заданной организации и цифровой трансформации.<br>ИПК-2.3. Владеет методами создания и сопровождения информационных систем, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы продукта; методологией и технологией проектирования информационных систем и подсистем. |
| ПК-7 | Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности | ИПК-7.1. Знает принципы проектирования ИС, особенности предприятий среднего и крупного масштаба<br>ИПК-7.2. Умеет производить концептуальное, функциональное и логическое проектирование ИС<br>ИПК-7.3. Имеет навыки применения программного обеспечения для концептуального, функционального и логического проектирование ИС |

## 2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Дисциплина «Цифровая культура компании» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Дисциплина взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ОПОП:

- - Основы цифровой трансформации;
- - Информационный поиск;
- - История России.
- Аудит цифровой зрелости;
- Организация цифрового бизнеса;
- Бюджетирование цифровых решений;
- Цифровые экосистемы;
- Нормативно-правовое регулирование цифровой среды;
- Инфраструктурные элементы цифровой экономики;
- Информационная безопасность и защита информации;
- Ознакомительная практика;
- Проектно-технологическая практика;

- Научно-исследовательская работа;
- Преддипломная практика;
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР).

# 3. Структура и содержание дисциплины.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единиц, т.е. 144 академических часа (из них 72 часа – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Цифровая культура компании» изучаются на втором семестре первого курса. Лекции – 36 часов, лабораторные работы –36 часов, форма контроля – зачет.

## 3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

| Форма обучения | курс | семестр | Трудоемкость дисциплины в часах | | | | | | | Форма итогового контроля |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Всего час/ зач.ед. | Аудиторных часов (контактная работа) | Лекции | Семинарские (практические) занятия | Лабораторные работы | Самостоятельная работа | Контроль (промежуточная аттестация) | |
| **Очная** | **1** | **2** | **144/4** | **72** | **36** | **-** | **36** | **72** | **-** | **Зачет** |

## 3.2 Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

| № | Наименование тем (разделов) | Всего часов | Контактная работа, часы | | | Самостоятельная работа |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Лекции | Лабораторные работы | Практические занятия, семинары | |
| | **Очная форма** | | | | | |
| 1. | Тема 1. Сущность понятия «цифровая культура» | 8 | 4 | 4 | | 8 |
| 2. | Тема 2. Правовые и нормативные основы цифровой культуры | 8 | 4 | 4 | | 8 |
| 3. | Тема 3. Цифровая этика. | 8 | 4 | 4 | | 8 |
| 4. | Тема 4. Инфраструктура цифровой культуры в организации | 8 | 4 | 4 | | 8 |
| 5. | Тема 5. Цифровые компетенции | 8 | 4 | 4 | | 8 |
| 6. | Тема 6. Кадровое обеспечение цифровой культуры | 8 | 4 | 4 | | 8 |
| 7. | Тема 7. Оценка уровня цифровой культуры организации | 8 | 4 | 4 | | 8 |
| 8. | Тема 8. Цифровая культура в эпоху перемен: сопротивление изменениям | 8 | 4 | 4 | | 8 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9. | Тема 9. Методы поддержания и развития цифровой культуры организации | 8 | 4 | 4 | | 8 |
| 10. | **Зачет** | | | | | |
| 11. | **Итого** | **72** | **36** | **36** | **-** | **72** |

### 3.3 Содержание разделов дисциплины.

**Раздел 1. Теоретические основы цифровой культуры компании**

**Тема 1. Сущность понятия «цифровая культура»**

Феномен цифровой культуры. История и особенности. Современное состояние, достоинства и недостатки цифровой культуры. Цифровая культура организации.

**Тема 2. Правовые и нормативные основы цифровой культуры**

Виды документов, регламентирующих цифровую культуру. Указ президента РФ от 24.12.2014 «Основы государственной культурной политики», Федеральная программа «Цифровая экономика РФ», Федеральный проект «Цифровая культура». Документы, регламентирующие разработку цифровой культуры внутри организации.

**Тема 3. Цифровая этика.**

Этика как наука. История развития этики. Цифровая этика. Информационная этика. Этические проблемы, характерные для современного информационного пространства. Области цифровой этики. Кодекс справедливого использования инфорации.

**Раздел 2. Обеспечение цифровой культуры организации**

**Тема 4. Инфраструктура цифровой культуры в организации**

Инфраструктура цифровой культуры организации. Материальная основа цифровой культуры. Нематериальное обеспечение цифровой культуры. Роль интеллектуальной собственности организации в обеспечении цифровой культуры.

**Тема 5. Цифровые компетенции**

Цифровая грамотность. Компьютерная грамотность и информационная грамотность. «Hard-skills» компетенции. «Soft-skill» компетенции. Компетенции, имеющие значение для развития цифровой экономики. Цифровые компетенции.

**Тема 6. Кадровое обеспечение цифровой культуры**

Кадры и кадровая политика организации в эпоху цифровой трансформации. Процессы кадрового обеспечения. Проблемы кадрового обеспечения в цифровую эпоху. Изменения в структуре персонала при внедрении цифровой культуры. Показатели кадрового обеспечения.

**Раздел 3. Развитие цифровой культуры компании**

**Тема 7. Оценка уровня цифровой культуры организации**

Сложности при оценке цифровой культуры компании. Прямые методы оценки цифровой культуры. Косвенные методы оценки цифровой культуры. Количественные методы диагностики цифровой культуры. Качественные методы диагностики цифровой культуры.

**Тема 8. Цифровая культура в эпоху перемен: сопротивление изменениям**

Сопротивление изменениям при внедрении цифровой культуры и его последствия. Управление внедрением цифровой культуры. Барьеры внедрения цифровой культуры. Форма сопротивления изменениям.

**Тема 9. Методы поддержания и развития цифровой культуры организации**

Формирование цифровой культуры одновременно с созданием организации – область применения, достоинства, недостатки. Трансформация корпоративной культуры в цифровую культуру компании – возможности, достоинства, недостатки. Этапы развития цифровой культуры. Инструменты развития цифровой культуры.

## 3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

| № | Наименование тем (разделов) | Всего часов |
|---|---|---|
| 1. | Тема 1. Сущность понятия «цифровая культура» | 4 |
| 2. | Тема 2. Правовые и нормативные основы цифровой культуры | 4 |
| 3. | Тема 3. Цифровая этика. | 4 |
| 4. | Тема 4. Инфраструктура цифровой культуры в организации | 4 |
| 5. | Тема 5. Цифровые компетенции | 4 |
| 6. | Тема 6. Кадровое обеспечение цифровой культуры | 4 |
| 7. | Тема 7. Оценка уровня цифровой культуры организации | 4 |
| 8. | Тема 8. Цифровая культура в эпоху перемен: сопротивление изменениям | 4 |
| 9. | Тема 9. Методы поддержания и развития цифровой культуры организации | 4 |
| 10. | Тема 1. Сущность понятия «цифровая культура» | 4 |
| 10. | Тема 2. Правовые и нормативные основы цифровой культуры | 4 |
| 11. | Тема 3. Цифровая этика. | 4 |
| 13. | Тема 4. Инфраструктура цифровой культуры в организации | 4 |
| 14. | Тема 5. Цифровые компетенции | 4 |
| 15. | **Зачет** | |
| 16. | **Итого** | **36** |

## 3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Курсовое проектирование не предусмотрено.

## 4. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 4.1. Нормативные документы и ГОСТы

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
2. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утвержденный Приказом Министерства образования и науки РФ от 19 сентября 2017 г. N 929 "Об утверждении федерального... Редакция с изменениями N 1456 от 26.11.2020;
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 05 апреля 2017 г. N 301 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры.

### 4.2. Основная литература

**1.** Колесников, А. В. Корпоративная культура : учебник и практикум для вузов / А. В. Колесников. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 167 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-02520-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/490153 (дата обращения: 16.05.2022).

### 4.3. Дополнительная литература

**1.** Попов, Е. В. Межфирменные взаимодействия : монография / Е. В. Попов, В. Л. Симонова. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 276 с. — (Актуальные монографии). — ISBN 978-5-534-14248-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/496918 (дата обращения: 16.05.2022).

**2.** Штоляков, В. И. Интеллектуальная собственность: принтмедиа и информационные технологии как объекты интеллектуальной собственности : учебное пособие для вузов / В. И. Штоляков, М. В. Яганова. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 252 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12661-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/447956 (дата обращения: 16.05.2022).

**1.** Паспорт национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации», утвержденный протоколом от 24.12.2018 № 16 президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам;

2. Паспорт федерального проекта «Кадры для цифровой экономики», утвержденный протоколом от 28.05.2019 № 9 президиума Правительственной комиссии по цифровому развитию, использованию информационных технологий для улучшения качества жизни и условий ведения предпринимательской деятельности

### 4.4. Электронные образовательные ресурсы

LMS-курс «Цифровая культура компании»
https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=9471

### 4.5. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

- MS Word;
- MS Excel.

### 4.6. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. ОП "Юрайт" https://urait.ru/
2. IPR Smart https://www.iprbookshop.ru/
3. ЭБС "Лань" https://e.lanbook.com/

## 5. Материально-техническое обеспечение

Аудитория общего фонда для лекционных занятий № 2306: столы, скамьи, аудиторная доска, использование переносного мультимедийного комплекса (переносной проектор, персональный ноутбук). Рабочее место преподавателя: стол, стул.

Компьютерные классы для практических занятий № 2662, 2610, 2553, 2554: столы, стулья, аудиторная доска. Использование переносного мультимедийного комплекса (переносной проектор, персональный ноутбук). Рабочее место преподавателя: стол, стул.

## 6. Методические рекомендации

### 6.1. Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Изучение дисциплины «Цифровая культура компании» обучающимися направления подготовки бакалавров 09.03.02 предусмотрено рабочим учебным планом в 2 семестре первого года обучения.

Лекционные занятия проводятся в соответствии с содержанием настоящей рабочей программы.

Лабораторные работы по дисциплине «Цифровая культура компании» осуществляется в форме самостоятельной проработки теоретического

материала обучающимися; выполнения практического задания; защиты преподавателю лабораторной работы (знание теоретического материала и выполнение практического задания).

При проведении контрольной точки обучающиеся не менее чем за неделю информируются о проведении компьютерного теста.

### 6.2. Методические указания обучающимся

Изучение дисциплины Б1.Б.19 «Цифровая культура компании» обучающимися направления подготовки бакалавров 09.03.02 – Информационные системы и технологии предусмотрено рабочим учебным планом в 1-ом семестре первого года обучения.

**Лекционные занятия** проводятся в соответствии с содержанием настоящей рабочей программы.

Посещение лекционных занятий является обязательным. Пропуск лекционных занятий в объеме более 40% от общего количества предусмотренных учебным планом на семестр лекций влечет за собой невозможность аттестации по дисциплине, так как обучающийся не набирает минимально допустимого для получения итоговой аттестации по дисциплине количества баллов за посещение лекционных занятий (см. соответствующие положения пункта 6 настоящей рабочей программы).

Допускается конспектирование лекционного материала письменным или компьютерным способом.

Регулярная проработка материала лекций по каждому разделу в рамках подготовки к промежуточным и итоговым формам аттестации, а также выполнение и подготовка к защите лабораторных работ по дисциплине является одним из важнейших видов самостоятельной работы обучающегося в течение семестра.

**Лабораторные работы** по дисциплине «Цифровая культура компании» осуществляется в форме:

- самостоятельной проработки теоретического материала обучающимися;
- выполнения практического задания (по вариантам);
- защиты преподавателю лабораторной работы (знание теоретического материала и выполнение практического задания);

При проведении контрольной точки обучающиеся не менее чем за неделю информируются об этом и им выдается список вопросов для подготовки к контрольной точке.

## 7. Фонд оценочных средств

### 7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения

Методика преподавания дисциплины «Цифровая культура компании» и реализация компетентностного подхода в изложении и восприятии

материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых, индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся:

- подготовка к выполнению лабораторных работ в лабораториях вуза;
- организация и проведение текущего контроля знаний студентов в форме компьютерного тестирования;
- использование интерактивных форм текущего контроля в форме аудиторного интернет-тестирования.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определен главной целью образовательной программы, особенностью контингента обучающихся и содержанием дисциплины «Цифровая культура компании» и в целом по дисциплине составляет 50% аудиторных занятий.

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций:

- подготовка к выполнению лабораторных работ и их защита.
- проведение компьютерного тестирования.

Оценочные средства текущего контроля успеваемости включают компьютерное тестирование, для контроля освоения обучающимися разделов дисциплины.

## 7.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения

**Форма промежуточной аттестации: зачет.**

Итоговая аттестация обучающихся в форме зачета проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине (модулю), при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка степени достижения обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю) проводится преподавателем, ведущим занятия по дисциплине (модулю) методом компьютерного тестирования.

К итоговой аттестации допускаются только студенты, выполнившие все виды учебной работы, предусмотренные рабочей программой по дисциплине «Цифровая культура компании».

| Шкала оценивания | Описание |
|---|---|
| **Зачтено** | Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. На итоговом компьютерном тестировании студент набирает 55- 100 баллов. |

| | |
|---|---|
| **Не зачтено** | Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. На итоговом компьютерном тестировании студент набирает менее 55 баллов. |

Тестирование оценивается в соответствии с процентом правильных ответов, данных студентом на вопросы теста.

Стандартная шкала соответствия результатов тестирования выставляемой балльной оценке:

− «отлично» - свыше 85% правильных ответов;

− «хорошо» - от 70,1% до 85% правильных ответов;

− «удовлетворительно» - от 55,1% до 70% правильных ответов;

− от 0 до 55% правильных ответов – «неудовлетворительно»

**«5» (отлично):** тестируемый демонстрирует системные теоретические знания, владеет терминами и обладает способностью быстро реагировать на вопросы теста.

**«4» (хорошо):** тестируемый в целом демонстрирует системные теоретические знания, владеет большинством терминов и обладает способностью быстро реагировать на вопросы теста.

**«3» (удовлетворительно):** системные теоретические знания у тестируемого отсутствуют, он владеет некоторыми терминами и на вопросы теста реагирует достаточно медленно.

**«2» (неудовлетворительно):** системные теоретические знания у тестируемого отсутствуют, терминологией он не владеет и на вопросы теста реагирует медленно.

### 7.3. Оценочные средства

**Вопросы к зачету**

1. Что такое цифровая культура?
2. В рамках каких областей знания может быть рассмотрена цифровая культура?
3. Почему цифровая культура – база цифровой трансформации?
4. Как цифровая культура связана с бизнес-процессами организации?
5. Что относится к нормативной базе цифровой культуры?
6. Что такое «цифровое право»?
7. Какие программы государственной поддержки цифровой культуры в России Вы знаете?
8. Какими документами регламентируется цифровая культура компании?
9. Какие документы могут быть приняты в организации для описания цифровой культуры компании?
10. Что такое цифровая этика?

11. Что такое цифровая эстетика?
12. Что такое цифровая гигиена?
13. Каковы правила и нормы цифрового этикета?
14. Что такое корпоративная культура?
15. Какие виды цифровой и корпоративной культуры вам известны?
16. Что такой цифровая культура компании?
17. Каковы особенности бизнеса в цифровой среде?
18. Что такое инфраструктура цифровой культуры?
19. Что можно отнести к материальному обеспечению цифровой культуры?
20. Что относят к нематериальному обеспечению цифровой культуры?
21. Почему для развития цифровой культуры важен Интернет?
22. Почему для внедрения цифровой культуры важны компетенции персонала?
23. Что такое цифровая грамотность?
24. Что такое информационная грамотность?
25. Что такое компьютерная грамотность?
26. Что такое компетенция?
27. Как компетенции изменяются в современном мире?
28. Раскройте понятие hard-skills-компетенций
29. Охарактеризуйте Soft-skills компетенции.
30. Как изменяются компетенции сотрудников в рамках цифровой трансформации?
31. Какие цифровые компетенции вы знаете?
32. Что такое роли в команде?
33. Как формируются профили ролей?
34. Что такое кадровое обеспечение?
35. Какие показатели кадрового обеспечения вам известны?
36. Чем отличаются кадры в эпоху цифровой трансформации?
37. Какие проблемы кадрового обеспечения возникают при внедрении цифровой культуры?
38. Какие изменения в структуре персонала происходят при внедрении цифровой культуры?
39. В чем заключаются проблемы оценки уровня цифровой культуры?
40. Какие виды оценки уровня цифровой культуры вам известны?
41. Опишите косвенную оценку цифровой культуры, ее достоинства и недостатки
42. Опишите прямую оценку цифровой культуры, ее достоинства и недостатки
43. Что такое количественная оценка цифровой культуры?
44. Что такое качественная оценка цифровой культуры?
45. Какие виды сбора информации о цифровой культуре вы знаете?
46. Что такое аттестация?
47. Что такое «сопротивление изменениям»?
48. Почему при внедрении цифровой культуры возникает сопротивление изменениям?
49. Что такое «управление внедрением цифровой культуры»?

50. Каковы негативные последствия сопротивления изменениям?
51. Какие методы формирования цифровой культуры Вы знаете?
52. Что такое развитие цифровой культуры?
53. Какие инструменты развития цифровой культуры Вам известны?

## Примеры тестовых заданий

Банк тестов включает 100 тестовых заданий.
Образцы тестовых заданий:

Задание 1: Цифровая культуры может рассматриваться с точки зрения
{
- культурологии
- социологии
- философии
- экономики
- цифровизации
- отсутствие изменений на рынке труда

}

Задание 2 ... культура - этап развития культуры, который соответствует цифровому обществу

Задание 3 Найдите соответствие :
{
1 культурология
2 социология
3 экономика

A исследует воздействие внедрения элементов цифровой культуры в бизнес-процессы организации
B изучает особенности текущего (цифрового) этапа культуры
C исследует изменение общества и поведения человека под действием цифровизации
}

Задание 4 Для цифровой культуры характерно {
- изменение восприятия времени
- изменение типа коммуникации
- изменение поведенческих установок людей
- увеличение количества информации
- сохранение традиционных форм занятости

}

Задание 5 Положительные стороны цифровой культуры {
- формирование информационного общества
- сохранение культурного наследия
- доступность информации
- цифровизация управления
- глобализация
- монополизация

}

**Спецификация теста**

Стандартный регламент тестирования включает:

- количество вопросов – 40;
- продолжительность тестирования – 45 минут;
- режим контроля – жесткий (отсутствие возможности тестируемым увидеть результат ответа на вопрос теста в процессе тестирования).

**Инструкция по выполнению**

Тестовые задания (ТЗ) могут быть четырех видов:

- открытое ТЗ - нужно ввести с клавиатуры некоторое число, слово или словосочетание, которое требуется в формулировке задания;
- закрытое ТЗ - нужно выделить галочкой с помощью мышки правильный(ые) вариант(ы) ответа(ов);
- ТЗ на соответствие - в столбце слева мышкой выбирается номер, а затем указывается соответствующий по формулировке ТЗ пустой кружок в столбце справа;
- ТЗ на порядок - нужно выбрать правильный порядок, требуемый в формулировке ТЗ, щелкая мышкой на нужных по порядку кружках.

## Образцы лабораторных работ

**Задание 1.**

Подберите примеры того, что должно быть у организации для разработки и поддержки цифровой культуры компании по различным направлениям ее деятельности (не менее 5-6 пунктов)

Примеры компаний: университет, интернет-магазин, школа, он-лайн платформа (по любой тематике), компания по разработке программного обеспечения, издательство и т.д. (также можно выбрать свой вариант организации)

| Направление деятельности | Элемент цифровой культуры | Оборудование (у сотрудников) | Программное обеспечение | Кадровое обеспечение (цифровые умения и компетенции сотрудников | Нужно ли что-то от клиента |
|---|---|---|---|---|---|
| Интернет-реклама | Элемент коммуникации с потребителем, воплощенный в соответствии со стратегией организации, ее цифровой культурой, эстетикой, близкой контактной аудитории | компьютер | | Умение работать с программным обеспечением, цифровые компетенции, знание предпочтений контактной аудитории | Доступ в Интернет, наличие определенных приложений, компьютер или смартфон |

При подготовке к защите лабораторной работы используйте следующие цифровые инструменты организации командной работы обучающихся: сервисы Google, доска Miro, Zoom