

Бюджетное учреждение высшего образования
Ханты-Мансийского автономного округа-Югры
"Сургутский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УМР

_____ Е.В. Коновалова

15 июня 2023 г., протокол УМС №5

Цифровая грамотность

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Информатики и вычислительной техники	
Учебный план	b380305-БизИнфор-23-1.plx 38.03.05 Бизнес-информатика Направленность (профиль): Экономика предприятий и управление бизнес- процессами	
Квалификация	Бакалавр	
Форма обучения	очная	
Общая трудоемкость	6 ЗЕТ	
Часов по учебному плану	216	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		зачеты 3
аудиторные занятия	64	
самостоятельная работа	152	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		3 (2.1)		Итого	
	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Неделя	17 2/6		17 1/6			
Лабораторные	32	32	32	32	64	64
Итого ауд.	32	32	32	32	64	64
Контактная работа	32	32	32	32	64	64
Сам. работа	76	76	76	76	152	152
Итого	108	108	108	108	216	216

Программу составил(и):

Старший преподаватель, Еловой Сергей Григорьевич

Рабочая программа дисциплины

Цифровая грамотность

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 38.03.05 Бизнес-информатика (приказ Минобрнауки России от 29.07.2020 г. № 838)

составлена на основании учебного плана:

38.03.05 Бизнес-информатика

Направленность (профиль): Экономика предприятий и управление бизнес-процессами
утвержденного учебно-методическим советом вуза от 15.06.2023 протокол № 5.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Информатики и вычислительной техники

Зав. кафедрой Федоров Д.А., к.т.н., доцент

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Освоение цифровых сервисов и инструментов работы с информацией с целью удовлетворения личных, образовательных и профессиональных потребностей.
-----	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	ФТД
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	курс школьной дисциплины "Информатика"
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Основы информационно-коммуникационных технологий в педагогической деятельности
2.2.2	Методика проектирования образовательных программ
2.2.3	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
2.2.4	Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена
2.2.5	Производственная практика, преддипломная практика

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПК-7.1: Способен использовать цифровые технологии и инструменты работы с информацией с целью удовлетворения личных, образовательных и профессиональных потребностей

ПК-7.2: Способен ставить задачи и разрабатывать алгоритмы решения с использованием инструментов программирования

ПК-7.3: Способен использовать математические методы и модели для решения профессиональных задач и разработки новых подходов

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	функции поисковых запросов;
3.1.2	открытые образовательные ресурсы;
3.1.3	возможности офисного пакета приложений Microsoft;
3.1.4	инструменты обмена информацией в сети;
3.1.5	принципы удаленного взаимодействия;
3.1.6	инструменты для проектирования цифрового контента;
3.1.7	риски информационной безопасности;
3.1.8	классификацию виртуальной коммуникации;
3.1.9	принципы цифровой этики в сетевом пространстве; основы программирования; основы математической обработки информации
3.2	Уметь:
3.2.1	характеризовать полученную в сети информацию;
3.2.2	определять свои действия при необходимости получить государственную или муниципальную услугу;
3.2.3	работать с текстовыми документами в MS Word;
3.2.4	анализировать и обрабатывать с помощью математических методов данные в MS Excel;
3.2.5	визуализировать информацию в MS Power Point;
3.2.6	организовывать командную работу в сети;
3.2.7	проектировать цифровой контент в зависимости от потребности;
3.2.8	определять возможные угрозы информационной безопасности;
3.2.9	характеризовать виртуальную языковую личность;

3.2.10	организовывать коммуникацию в сети с учетом цифрового права; ставить задачи с использованием инструментов программирования
3.3 Владеть:	
3.3.1	навыками поиска информации в сети;
3.3.2	навыками работы с сервисами онлайн-услуг;
3.3.3	навыками выполнения финансовых операций вонлайн-банкингах;
3.3.4	навыками организации совместной работы; навыками работы с математическими методами и моделями для решения профессиональных задач;
3.3.5	навыками самоорганизации и тайм-менеджмента;
3.3.6	навыками защиты от угроз;
3.3.7	навыками использования модели коммуникативного поведения в зависимости от потребности; навыками разработки алгоритмов решения задач с использованием инструментов программирования

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
Раздел 1. Цифровое потребление						
1.1	Поисковый запрос /Лаб/	2	6	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э7	
1.2	Поисковый запрос /Ср/	2	16	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1	
1.3	Сервисы онлайн-услуг /Лаб/	2	6	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э2 Э3 Э4 Э6	
1.4	Сервисы онлайн-услуг /Ср/	2	16	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э2 Э3 Э4 Э6	
Раздел 2. Эффективное использование цифровых						
2.1	Возможности стандартных офисных приложений /Лаб/	2	8	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э7	
2.2	Возможности стандартных офисных приложений /Ср/	2	20	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э7	
2.3	Совместная удаленная работа /Лаб/	2	12	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э7	
2.4	Совместная удаленная работа /Ср/	2	24	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э7	
2.5	Выполнение контрольной работы /Контр.раб./	2	0	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7	
Раздел 3. Эффективное использование цифровых						
3.1	Инструменты планирования и самоорганизации /Лаб/	3	6	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э7	
3.2	Инструменты планирования и самоорганизации /Ср/	3	16	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э7	
3.3	Проектирование цифрового контента /Лаб/	3	6	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.3 Э1	
3.4	Проектирование цифрового контента /Ср/	3	24	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Л3.3 Э1	

Раздел 4. Риски социальной инженерии и онлайн-мошенничество						
4.1	Информационная безопасность /Лаб/	3	6	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1	
4.2	Информационная безопасность /Ср/	3	8	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1	
4.3	Личность в цифровой среде /Лаб/	3	4	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1	
4.4	Личность в цифровой среде /Ср/	3	8	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1	
4.5	Цифровой этикет /Лаб/	3	4	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1	
4.6	Цифровой этикет /Ср/	3	8	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1	
4.7	Основы программирования в Scratch /Лаб/	3	6	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.2Л3.2 Э8	
4.8	Основы программирования в Scratch /Ср/	3	12	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.2Л3.2 Э8	
4.9	Контрольная работа /Контр.раб./	3	0	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8	
4.10	Зачет /Зачёт/	3	0	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	Л1.1Л2.1Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5 Э6 Э7 Э8	

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации

Представлены отдельным документом

5.2. Оценочные материалы для диагностического тестирования

Представлены отдельным документом

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Сулейманов М. Д., Бардыго Н. С.	Цифровая грамотность: Учебник	Москва: Креативная экономика, 2019, Электронный ресурс	1

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
--	---------------------	----------	-------------------	----------

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л2.1	Смыковская Т.К., Лобанова Н.В., Машевская Ю.А., Терещенко А.В., Яриков В.Г., Штыров А.В.	Медиаинформационная грамотность и современное информационное пространство: Учебное пособие	Волгоградский государственный социально- педагогический университет, «Перемена», 2020, Электронный ресурс	0
Л2.2	Черпаков И. В.	Основы программирования: Учебник и практикум для вузов	Москва: Юрайт, 2022, Электронный ресурс	1

6.1.3. Методические разработки

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л3.1	Алексеев А. П.	Сборник задач по дисциплине «Информатика» для ВУЗов: Методические указания	СОЛОН-ПРЕСС, 2020, Электронный ресурс	0
Л3.2	Гербут С. С., Даниленко С. В., Маргынюк Ю. М.	Основы работы в среде программирования Scratch: учебно- методическое пособие	Тула: ТГПУ, 2018, Электронный ресурс	1
Л3.3	Борисов, Р. С.	Информатика. Создание интернет-сайтов: учебное пособие	Москва: Российский государственный университет правосудия, 2022, Электронный ресурс	1

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	Готов к цифре
Э2	Ваши финансы.РФ
Э3	Госуслуги
Э4	Федеральная налоговая служба
Э5	Arzamas
Э6	Edx
Э7	Продукты Google
Э8	Scratch

6.3.1 Перечень программного обеспечения

6.3.1.1	Пакет Microsoft Office
---------	------------------------

6.3.2 Перечень информационных справочных систем

6.3.2.1	Информационно-правовой портал Гарант.ру www.garant.ru
6.3.2.2	Справочно-правовая система Консультант Плюс www.consultant.ru

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа (лабораторных занятий), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации оснащена: комплект специализированной учебной мебели, маркерная (меловая) доска, комплект переносного мультимедийного оборудования - компьютер, проектор, проекционный экран, компьютеры с возможностью выхода в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду. Обеспечен доступ к сети Интернет и в электронную информационную среду организации.
-----	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------