



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор института истории и культуры

*[Signature]* / *Климов* /

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

### Б1.В.01.02 Моделирование цифрового продукта

Направление подготовки: *54.04.01 Дизайн*

Направленность (профиль): *Дизайн-проектирование и продвижение цифрового продукта*

Квалификация (степень): *магистр*

Форма обучения: *очная*

Институт: *истории и культуры*

Кафедра: *дизайна, художественного образования и технологий*

|                  | очная форма | очно-заочная форма | заочная форма |
|------------------|-------------|--------------------|---------------|
| Курс             | 1-2         |                    |               |
| Семестр/триместр | 1-4         |                    |               |

|                                    |                                                |  |  |
|------------------------------------|------------------------------------------------|--|--|
| Лекции                             |                                                |  |  |
| Лабораторные занятия               | 140                                            |  |  |
| Практические (семинарские) занятия |                                                |  |  |
| в т. ч. практическая подготовка    |                                                |  |  |
| Форма(ы) промежуточной аттестации  | Зачет (2 сем.)<br>Экзамен – 0,6<br>(3, 4 сем.) |  |  |
| Контроль                           | 18                                             |  |  |
| Иные формы работы                  |                                                |  |  |
| Самостоятельная работа             | 165,4                                          |  |  |

Всего часов: 324

Трудоемкость: 9 зачетных единиц.

Разработчик рабочей программы: *доцент Соломенцева С.Б.*

## I. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

**Цель изучения дисциплины:** развитие у обучающихся способности определять и реализовать приоритеты собственной деятельности в сфере дизайна и способы ее совершенствования на основе самооценки; развитие способности демонстрировать наличие информационно-технологических знаний в сфере дизайна; формирование готовности к моделированию цифровых продуктов, объектов, процессов, и систем.

### Задачи изучения дисциплины

- изучить особенности цифрового моделирования учебного процесса по дисциплинам художественной направленности;
- научить создавать цифровые продукты на примере электронного курса;
- научить представлять цифровые продукты в информационно-коммуникативных сетях;
- изучить основные каналы продвижения и структуру цифрового рынка;
- научить эффективно продвигать цифровые продукты.

**Место дисциплины в структуре ОПОП:** реализуется в рамках части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1. Дисциплины (модули).

### Планируемые результаты обучения по дисциплине:

| Код компетенции                                                                                                                           | Индикаторы достижения компетенции                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Планируемые результаты обучения по дисциплине                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>УК-6</b><br>Способен определить и реализовать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки. | <b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– особенности принятия и реализации организационных, в том числе управленческих решений;</li><li>– теоретико-методологические основы саморазвития, самореализации; направления использования творческого потенциала собственной деятельности.</li></ul>                                                              | <b>Знает:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– особенности принятия и реализации организационных, в том числе управленческих решений в сфере цифрового дизайна;</li><li>– теоретико-методологические основы использования современных цифровых технологий для саморазвития, самореализации; направления использования творческого потенциала собственной деятельности.</li></ul> |
|                                                                                                                                           | <b>Уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– определять приоритеты профессиональной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки;</li><li>– разрабатывать, контролировать, оценивать и исследовать компоненты профессиональной деятельности;</li><li>– планировать самостоятельную деятельность в решении профессиональных задач.</li></ul> | <b>Умеет:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– определять приоритеты профессиональной художественно-творческой деятельности и способы ее совершенствования на основе современных цифровых технологий;</li><li>– разрабатывать, контролировать, оценивать и исследовать компоненты профессиональной деятельности с элементами цифровых компьютерных технологий в ди-</li></ul>    |

|                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                          | <p>зайне;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– планировать самостоятельную деятельность в решении профессиональных задач с использованием цифровых технологий.</li> </ul>                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                                                              | <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками определения эффективного направления действий в области профессиональной деятельности;</li> <li>– навыками планирования собственной профессиональной деятельности.</li> </ul>   | <p><b>Владеет:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками определения эффективного направления действий в области использования цифровых компьютерных технологий в профессиональной деятельности;</li> <li>– навыками планирования собственной профессиональной деятельности с использованием цифровых технологий.</li> </ul>        |
| <p><b>ПКС-2</b><br/>Способен демонстрировать наличие информационно-технологических знаний, готовность к цифровому моделированию процессов, объектов и систем, используя современные проектные технологии</p> | <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основные задачи разработки дизайн-проекта;</li> <li>– этапы работы над дизайн-проектом;</li> <li>– методы исследования и творческого исполнения дизайн-проектов;</li> </ul>                | <p><b>Знает:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основные задачи разработки современных дизайн-проектов с использованием цифровых технологий;</li> <li>– этапы работы над цифровым дизайн-проектом;</li> <li>– цифровые методы исследования и творческого исполнения дизайн-проектов;</li> </ul>                                       |
|                                                                                                                                                                                                              | <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– демонстрировать наличие информационно-технологических знаний;</li> <li>– демонстрировать готовность к дизайн-проектированию с помощью информационно-коммуникативных технологий.</li> </ul> | <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– демонстрировать наличие знаний в сфере профессиональных цифровых и информационно-технологических технологий;</li> <li>– демонстрировать готовность к дизайн-проектированию, созданию цифровых продуктов с помощью компьютерных и информационно-коммуникативных технологий.</li> </ul> |
|                                                                                                                                                                                                              | <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– информационно-технологическими знаниями;</li> <li>– современными техническими, художественными и цифровыми технологиями.</li> </ul>                                                      | <p><b>Владеет:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– информационно-технологическими знаниями в сфере дизайна;</li> <li>– современными техническими, художественными и цифровыми технологиями, необходимыми профессиональному дизайнеру.</li> </ul>                                                                                       |

## II. СОДЕРЖАНИЕ И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу

### Очная форма обучения

| № | Наименование разделов и тем | Всего | Аудиторные занятия | Сам. |
|---|-----------------------------|-------|--------------------|------|
|---|-----------------------------|-------|--------------------|------|

| п/п |                                                                                                                                                     |            | ЛК | ПЗ | ЛБ        | раб.      |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----|----|-----------|-----------|
|     | <b>Раздел 1. Цифровое моделирование учебного процесса по дисциплинам художественной направленности.</b>                                             | <b>72</b>  |    |    | <b>36</b> | <b>36</b> |
| 1.  | Тема 1. Основные положения и требования. Цифровизация дизайн-образования.                                                                           | 12         |    |    | 6         | 6         |
| 2.  | Тема 2. Особенности цифрового проектирования и планирования образовательного процесса и его элементов по дисциплинам художественной направленности. | 12         |    |    | 6         | 6         |
| 3.  | Тема 3. Методика и основные принципы выбора компьютерных программ для внедрения в сферу дизайн-образования.                                         | 12         |    |    | 6         | 6         |
| 4.  | Тема 4. Применение современных мультимедийных технологий в художественном образовании.                                                              | 24         |    |    | 12        | 12        |
| 5.  | Тема 5. Дистанционное обучение художественно-творческой деятельности. E-Learning.                                                                   | 12         |    |    | 6         | 6         |
|     | <i>Итого за 1 семестр</i>                                                                                                                           | <i>72</i>  |    |    | <i>36</i> | <i>36</i> |
|     | <b>Раздел 2. Создание цифрового продукта на примере электронного курса.</b>                                                                         | <b>108</b> |    |    | <b>36</b> | <b>72</b> |
| 6.  | Тема 6. Электронный курс: основные понятия, термины и определения.                                                                                  | 6          |    |    | 2         | 4         |
| 7.  | Тема 7. Виды и форматы электронных курсов.                                                                                                          | 6          |    |    | 2         | 4         |
| 8.  | Тема 8. Специализированные средства разработки электронных курсов.                                                                                  | 12         |    |    | 4         | 8         |
| 9.  | Тема 9. Разработка структуры и учебно-методического плана курса.                                                                                    | 12         |    |    | 4         | 8         |
| 10. | Тема 10. Законодательство РФ в области цифровых продуктов и электронного обучения.                                                                  | 6          |    |    | 2         | 4         |
| 11. | Тема 11. Авторское право и интеллектуальная собственность в России и за рубежом.                                                                    | 6          |    |    | 2         | 4         |
| 12. | Тема 12. Системы управления обучением в электронном курсе.                                                                                          | 18         |    |    | 6         | 12        |
| 13. | Темы 13. Особенности создания лекционных и практических занятий в электронном курсе.                                                                | 24         |    |    | 8         | 16        |
| 14. | Темы 14. Цифровой контроль качества знаний в электронном курсе. Компьютерное тестирование.                                                          | 18         |    |    | 6         | 12        |

|     |                                                                                                         |             |  |  |            |              |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|--|--|------------|--------------|
|     | <i>Зачет</i>                                                                                            |             |  |  |            |              |
|     | <i>Итого за 2 семестр</i>                                                                               | <i>108</i>  |  |  | <i>36</i>  | <i>72</i>    |
|     | <b>Раздел 3. Представление цифровых продуктов в информационно-коммуникативных сетях.</b>                | <b>62,7</b> |  |  | <b>32</b>  | <b>30,7</b>  |
| 15. | Тема 15. Основные принципы разработки структуры и дизайна веб-сайтов для размещения цифровых продуктов. | 8           |  |  | 4          | 4            |
| 16. | Тема 16. Создание веб-сайта художественной направленности средствами онлайн конструкторов.              | 24          |  |  | 12         | 12           |
| 17. | Тема 17. Системы электронного обучения. Принципы и возможности системы Moodle.                          | 8           |  |  | 4          | 4            |
| 18. | Тема 18. Разработка электронного курса по дисциплинам художественной направленности в системе Moodle.   | 22,7        |  |  | 12         | 10,3         |
|     | <i>Контроль</i>                                                                                         | <i>9</i>    |  |  |            |              |
|     | <i>Экзамен</i>                                                                                          | <i>0,3</i>  |  |  |            |              |
|     | <i>Итого за 3 семестр</i>                                                                               | <i>72</i>   |  |  | <i>32</i>  | <i>30,7</i>  |
|     | <b>Раздел 4. Продвижение цифрового продукта.</b>                                                        | <b>62,7</b> |  |  | <b>36</b>  | <b>26,7</b>  |
| 19. | Тема 19. Поведение и классификация потребителей в цифровой среде.                                       | 6           |  |  | 4          | 2            |
| 20. | Тема 20. Актуальные тенденции в потребительском поведении.                                              | 4           |  |  | 2          | 2            |
| 21. | Тема 21. Основные понятия цифрового маркетинга.                                                         | 6           |  |  | 4          | 2            |
| 22. | Тема 22. Комплекс продвижения продукт в цифровой среде.                                                 | 10          |  |  | 6          | 4            |
| 23. | Тема 23. Основные каналы продвижения цифрового продукта.                                                | 8           |  |  | 4          | 4            |
| 24. | Тема 24. Структура цифрового рынка России.                                                              | 8           |  |  | 4          | 4            |
| 25. | Глава 25. Базовые инструменты цифрового маркетинга.                                                     | 14,7        |  |  | 8          | 6,7          |
| 26. | Глава 26. Тренды в продвижении цифровых продуктов.                                                      | 6           |  |  | 4          | 2            |
|     | <i>Контроль</i>                                                                                         | <i>9</i>    |  |  |            |              |
|     | <i>Экзамен</i>                                                                                          | <i>0,3</i>  |  |  |            |              |
|     | <i>Итого за 4 семестр</i>                                                                               | <i>72</i>   |  |  | <i>36</i>  | <i>26,7</i>  |
|     | в т.ч. практическая подготовка                                                                          |             |  |  |            |              |
|     | <b>ИТОГО</b>                                                                                            | <b>324</b>  |  |  | <b>140</b> | <b>165,4</b> |

**Очно-заочная форма обучения (не реализуется)**

**Заочная форма обучения (не реализуется)**

### **III. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Текущая аттестация проводится в форме контрольной работы, теста, реферата, творческого задания и др.

#### **Типовой вариант контрольной работы в тестовой форме**

**1. Установите соответствие типов файлов, используемых в цифровых мультимедиа и их форматов:**

- |                       |          |
|-----------------------|----------|
| 1. Видео              | a) .rtf  |
| 2. Изображение        | b) .tiff |
| 3. Текстовый документ | c) .mp4  |

**2. Определяющей категорией современного цифрового общества следует считать:**

*Выберите один правильный вариант ответа:*

- a) политику
- b) информацию
- c) производственные процессы
- d) все ответы не правильные

**3. Использование цифровых анимированных технологий в процессе дизайн-образования позволяет:**

*Выберите один правильный вариант ответа:*

- a) развивать личность через развлечение
- b) поддерживать дисциплину на занятии
- c) развивать мелкую моторику
- d) все ответы не правильные

**4. Какие элементы входят в состав современных мультимедийных технологий?**

*Выберите несколько правильных вариантов ответа:*

- a) иллюстративная графика
- b) аудио сопровождение
- c) видео материалы
- d) производственное оборудование

**5. Отметьте преимущества цифровых электронных образовательных ресурсов по сравнению с традиционными средствами обучения (учебники, методические пособия и т.д.)?**

*Выберите один правильный вариант ответа:*

- a) быстрый доступ к необходимой в данный момент информации
- b) произвольное варьирование темпа изучения материала
- c) индивидуализация образовательной траектории
- d) все ответы верные

**6. Дистанционные цифровые технологии в дизайн-образовании позволяют:**  
*Выберите один правильный вариант ответа:*

- a) изучать теоретические материалы и визуальные составляющие лекций
- b) консультироваться с ведущим преподавателем
- c) получать навыки самостоятельной работы при изучении учебного материала
- d) все ответы верные

**7. Установите соответствие термина и его определения:**

- |                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Информатизация общества     | a) пути и процессы передачи сообщения от источника информации к потребителю.                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 2. Информационные коммуникации | b) способность человека к эффективному получению, накоплению, отбору, переработке и созданию информации.                                                                                                                                                                                                                                             |
| 3. Информационная культура     | c) организационный, социально-экономический и научно-технический процесс создания оптимальных условий для удовлетворения информационных потребностей и реализации прав граждан, основ государственной власти, органов местного самоуправления, организаций, общественных объединений на основе формирования и использования информационных ресурсов. |

**8. Дополните предложение:**

Мультимедийный цифровой ресурс – это современный и удобный механизм, который не заменяет собой выполнение классических образовательных функций, а дополняет и расширяет их спектр. Он представляет собой логически организованный сайт, в котором основная информация представлена в виде мультимедиа: текст, графическое \_\_\_\_\_, звук, анимация, видео.

**9. Установите соответствие вида и названия современного цифрового средства коммуникации:**

- |                                                         |               |
|---------------------------------------------------------|---------------|
| 1. Сервис для проведения видеоконференций               | a) Zoom       |
|                                                         | b) WhatsApp   |
| 2. Сервис для мгновенного обмена текстовыми сообщениями | c) Viber      |
|                                                         | d) Jitsi Meet |

## **10. Установите соответствие термина и его определения:**

- |                                        |                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Изобразительное электронное издание | а) содержит преимущественно электронные образцы объектов, рассматриваемых как целостные графические сущности, представленные в форме, допускающей просмотр и печатное воспроизведение, но не допускающей посимвольной обработки. |
| 2. Программный продукт                 | б) содержит цифровое представление звуковой информации в форме, допускающей ее прослушивание, но не предназначенной для печатного воспроизведения.                                                                               |
| 3. Звуковое электронное издание        | в) самостоятельное, отчуждаемое произведение, представляющее собой публикацию текста программы или программ на языке программирования или в виде исполняемого кода.                                                              |

## **Примерная тематика рефератов**

1. Классификация современных цифровых продуктов.
2. Обзор коммерческого и открытого программного обеспечения для создания цифровых продуктов.
3. Интеллектуальная собственность и авторское право в цифровом пространстве.
4. Цифровизация дизайн-образования в России и за рубежом.
5. Возможности мультимедиа в образовательном процессе по дисциплинам художественно-творческой направленности.
6. Роль мультимедиа в формировании умений и навыков ведения художественно-творческой деятельности.
7. Облачные технологии в художественном образовании.
8. Веб-технологии в организации тестирования знаний в сфере дизайн-образования.
9. Образовательные веб-квесты.
10. Геймификация в художественном образовании.
11. Дизайн электронных игровых тренажеров и интерактивных приложений.
12. QR-код в образовательном процессе по дисциплинам художественно-творческой направленности.
13. Использование QR-кода для геймификации образовательного процесса.
14. Интеллект-карты и современном дизайн-образовании.
15. Виртуальные лаборатории и виртуальные доски.
16. Возможности облачного сервиса Google-класс для образования в сфере дизайна.
17. Особенности дизайна интерактивных приложений в сервисе Learning Apps.
18. Использование мультимедиа средств при реализации принципа наглядности.
19. Анализ цифрового рынка России и за рубежом.



## 20. Принципы выбора способов продвижения цифрового продукта.

### **Примерная тематика творческого задания**

1. Создайте концепцию цифрового продукта в виде портфолио для оценки навыков и умений обучающегося по дисциплине художественной направленности. Определите цели, задачи, содержание, рекомендованные информационные и мультимедиа технологии и т.д. Обоснуйте свой выбор.
2. Разработайте концепцию и структуру цифрового продукта в виде мультимедийного электронного курса по дисциплине художественной направленности. Обоснуйте применение рекомендованных образовательных и информационно-коммуникативных технологий.
3. Определите возможности дистанционного освоения проектируемого цифрового мультимедийного электронного курса по дисциплине художественной направленности. Создайте рекомендации по технической реализации: обосновать выбор платформы, минимальные требования к оборудованию, возможной оптимизации иллюстративных материалов и т.д.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме зачета (2 семестр) и экзамена (3, 4 семестр) с использованием следующих оценочных материалов: перечень вопросов к зачету, перечень вопросов к экзамену.

### **Вопросы к зачету (2 семестр очная форма обучения)**

1. Особенности цифрового моделирования учебного процесса по дисциплинам художественной направленности.
2. Цифровизация дизайн-образования.
3. Особенности организации дистанционного образовательного процесса по дисциплинам художественной направленности.
4. Основные положения и требования к цифровым образовательным продуктам.
5. Этапы цифрового проектирования и планирования образовательного процесса и его элементов по дисциплинам художественной направленности.
6. Методика и основные принципы выбора компьютерных программ для внедрения в сферу дизайн-образования.
7. Содержание дисциплин художественно-творческой направленности.
8. Формы, методы и средства цифрового обучения предметам художественно-творческой направленности.
9. Цифровые методы проверки качества знаний по художественно-творческим дисциплинам.
10. Применение современных мультимедийных технологий в художественном образовании.
11. Обзор основных программных средств для создания мультимедиа.
12. Дистанционное обучение художественно-творческой деятельности. E-Learning.
13. Современные цифровые арт-технологии, методические закономерности их выбора.
14. Основные направления использования цифровых арт-технологий в дизайне.

- 15.Здоровьесберегающие технологии при цифровизации дизайн-образования.
- 16.Компьютерные технологии и общее психическое развитие личности.
- 17.Развитие творческой и познавательной активности в процессе компьютерно-игровой художественной деятельности.
- 18.Требования к цифровой-компетентности дизайнера.
- 19.Актуальность создания цифрового продукта в виде электронного курса
- 20.Электронный курс: основные понятия, термины и определения.
- 21.Отличия цифровых образовательных ресурсов от классических учебных курсов.
- 22.Виды и форматы электронных курсов.
- 23.Характеристика наиболее распространенных форматов создания электронных курсов.
- 24.Специализированные средства разработки электронных курсов.
- 25.Характеристика самых известных специализированных средств разработки электронных курсов.
- 26.Отечественные разработки специализированных средств создания электронных курсов.
- 27.Коммерческие и условно-бесплатные специализированных средств создания электронных курсов.
- 28.Использование облачных сервисов при создании цифровых продуктов.
- 29.Разработка структуры и учебно-методического плана курса.
- 30.Законодательство РФ в области цифровых продуктов и электронного обучения.
- 31.Конфиденциальная цифровая информация.
- 32.Авторское право в России и за рубежом.
- 33.Интеллектуальная собственность в России и за рубежом.
- 34.Смежные права на результаты цифровой интеллектуальной деятельности.
- 35.Государственная регистрация права интеллектуальной собственности.
- 36.Системы управления обучением в электронном курсе.
- 37.Особенности создания лекций и иллюстративного материала в электронном обучении.
- 38.Каналы восприятия информации человеком в процессе цифрового обучения.
- 39.Использование парных цветов в целях управления вниманием.
- 40.Особенности разработки практических заданий в электронном обучении.
- 41.Технология «скринкаст»: положительные и отрицательные стороны.
- 42.Вебинар как метод реализации учебных активностей в электронном курсе.
- 43.Особенности контроля качества знаний в электронном курсе.
- 44.Основные положения компьютерного тестирования.
- 45.Типы компьютерных тестовых вопросов.
- 46.Логика создания банков тестовых вопросов. Варианты реализации траектории тестирования.

**Вопросы к экзамену**  
**(3 семестр, очная форма обучения)**

1. Представление цифровых продуктов в информационно-коммуникативных сетях.
2. Современные технологии продвижения цифровых продуктов.

3. Основные принципы разработки структуры веб-сайтов для размещения цифровых продуктов.
4. Основные принципы дизайна веб-сайтов для размещения цифровых продуктов.
5. Особенности дизайнерского оформления цифровой компьютерной среды обучения дисциплинам художественной направленности.
6. Создание запоминающейся художественной концепции веб-сайта.
7. Методика обеспечения кроссплатформенности и «кроссбраузерности».
8. Этапы создания веб-сайта художественной направленности средствами онлайн конструкторов.
9. Обзор онлайн конструкторов веб-сайтов.
10. Создание веб-сайта художественной направленности на основе шаблонов.
11. Функциональные возможности создания авторского дизайна веб-сайта в онлайн конструкторах.
12. Инструменты редактирования веб-сайта и параметры их настройки.
13. Домены и хостинги для веб-сайта художественной направленности.
14. Особенности использования и требования к корпоративной электронной почте.
15. Функциональное назначение опций Google Analytics для веб-сайта.
16. Современные плагины, как инструмент повышения функциональности веб-сайта художественной направленности.
17. Правовые основы представления и использования объектов интеллектуальной собственности, размещаемых на веб-сайте.
18. Обзор коммерческих и открытых систем электронного обучения.
19. Принципы и возможности системы Moodle.
20. Особенности разработки электронного курса по дисциплинам художественной направленности в системе Moodle.
21. Профили пользователей в Moodle.
22. Интерфейс Moodle: внешний вид, навигация и язык.
23. Элементы интерфейса: блоки, разделы курсов.
24. Работа с календарем и обмен сообщениями в Moodle.
25. Возможности создателя электронного курса: настройки, форматы, метакурсы, работа с блоками, добавление участников курса.
26. Работа с ресурсами Moodle: добавление и редактирование ресурсов, вставка текстовой страницы, пояснения, ссылки на файл, веб-страницы, каталоги.
27. Элементы электронного курса Moodle: задание, рабочая тетрадь, опрос, глоссарий, форум, семинар, чат, занятие, анкеты.
28. Варианты проверки качества знаний в Moodle.
29. Создание теста и настройка его параметров: типы тестовых вопросов, редактирование категорий и вопросов, экспорт и импорт вопросов, оценивание результатов тестирования.
30. Управление редактирование и резервное копирование электронного курса в Moodle.

**Вопросы к экзамену  
(4 семестр, очная форма обучения)**

1. Поведение и классификация потребителей в цифровой среде.

2. Характеристика потребителей цифрового продукта в России и за рубежом.
3. Актуальные тенденции в потребительском поведении.
4. Методы изменения поведенческих паттернов потребителей в цифровой среде.
5. Влияние новых цифровых технологий на поведение потребителей.
6. Основные понятия цифрового маркетинга.
7. Концепция цифрового маркетинга.
8. Комплекс продвижения продукта в цифровой среде.
9. Суть ценовой политики Pay What You Want в цифровом маркетинге.
10. Основные каналы продвижения цифрового продукта.
11. Принципы выбора каналов продвижения цифрового продукта.
12. Возможности использования экстранет в цифровом маркетинге.
13. Продвижение цифрового продукта в социальных сетях.
14. Перспективы видеоблогинга как инструмента цифрового маркетинга.
15. Видеохостинги как канал цифровой маркетинговой коммуникации.
16. Структура цифрового рынка России.
17. Структура цифрового рынка за рубежом.
18. Базовые инструменты цифрового маркетинга.
19. Факторы, влияющие на место страницы с цифровым ресурсом в выдаче поисковой системы.
20. Отличия в подходах к созданию таргетированной и традиционной цифровой рекламы.
21. Принципы создания и функционирования контекстной цифровой рекламы.
22. Тренды в продвижении цифровых продуктов.

#### **IV. ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

##### **4.1. Основная литература**

1. Диязитдинова, А. А. Мультимедиа технологии : учебное пособие / А. А. Диязитдинова. — Самара : ПГУТИ, 2020. — 437 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/255410> (дата обращения: 04.10.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.» (Диязитдинова, А. А. Мультимедиа технологии : учебное пособие / А. А. Диязитдинова. — Самара : ПГУТИ, 2020. — 437 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/255410> (дата обращения: 04.04.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Нагаева, И. А. Арт-информатика : учебное пособие : [16+] / И. А. Нагаева. — 2 изд., испр. и доп. — Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. — 369 с. : ил. табл. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=601327> (дата обращения: 01.04.2021). — Библиогр.: с. 362-363. — ISBN 978-5-4499-1779-9. — DOI 10.23681/601327. — Текст : электронный.

## 4.2. Дополнительная литература

1. Илясова, А. Ю. Проектирование и реализация учебных курсов в системе дистанционного обучения Moodle. Базовый курс : учебно-методическое пособие / А. Ю. Илясова, Н. В. Стеценко. — Волгоград : ВГАФК, 2018. — 95 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/158174> (дата обращения: 01.04.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Цифровая педагогика: технологии и методы : учебное пособие / Н. В. Соловова, Д. С. Дмитриев, Н. В. Суханкина, Д. С. Дмитриева ; Самарский национальный исследовательский университет им. академика С.П. Королева. — Самара : Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева (Самарский университет), 2020. — 128 с. : табл. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=611255> (дата обращения: 03.04.2022). — Библиогр. в кн. — ISBN 978-5-7883-1483-9. — Текст : электронный.
3. Шафрай, А. В. Графические редакторы дизайнера : учебное пособие : [16+] / А. В. Шафрай ; Кемеровский государственный университет. — Кемерово : Кемеровский государственный университет, 2019. — 102 с. : ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=600400> (дата обращения: 01.04.2022). — Библиогр. в кн. — ISBN 978-5-8353-2423-1. — Текст : электронный.
4. Шевченко, Д. А. Цифровой маркетинг : учебник : [16+] / Д. А. Шевченко. — Москва : Директ-Медиа, 2022. — 185 с. : ил., табл. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=686507> (дата обращения: 01.04.2022). — Библиогр.: с. 174. — ISBN 978-5-4499-3059-0. — Текст : электронный.

## У. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

| №<br>пп | Ссылка на<br>информационный ре-<br>сурс     | Наименование разработки в<br>электронной форме                                                                                                                                                                                                          | Доступность      |
|---------|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 1.      | <a href="http://edu.ru/">http://edu.ru/</a> | <b>Российское образование: Фе-<br/>деральный портал.</b> Включает<br>ссылки на порталы и сайты об-<br>разовательных учреждений;<br>государственные образователь-<br>ные стандарты; нормативные<br>документы; каталог экскурсий и<br>обучающих программ. | Свободный доступ |

## У. СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

|    |                                                                 |                                                                                      |                                                                                                                                                                         |
|----|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | <a href="http://www.biblioclub.ru">http://www.biblioclub.ru</a> | Электронно-библиотечная система (ЭБС) Университетская библиотека онлайн              | Регистрация через университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет |
| 2. | <a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>     | Электронно-библиотечная система (ЭБС) Лань                                           | Регистрация через университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет |
| 3. | <a href="http://www.garant.ru">www.garant.ru</a>                | Информационно-правовой портал                                                        | Свободный доступ                                                                                                                                                        |
| 4. | <a href="http://www.elibrary.ru">www.elibrary.ru</a>            | Российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования | Свободный доступ                                                                                                                                                        |
| 5. | <a href="http://www.consultant.ru">www.consultant.ru</a>        | Российская компьютерная справочно-правовая система                                   | Свободный доступ                                                                                                                                                        |

## **VII. ЛИЦЕНЗИОННОЕ И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

При реализации учебной дисциплины применяется следующее лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Windows;
- Microsoft Office;
- LibreOffice;
- Photoshop;
- Corel Draw и др.

## **VIII. ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Лабораторные занятия проводятся в аудиториях, укомплектованных специализированной мебелью, в том числе стационарными или переносными техническими средствами обучения (проектор, экран, компьютер/ноутбук и др.), оснащенных персональными компьютерами с установленным лицензионным и свободно распространяемым программным обеспечением и возможностью подключения к сети «Интернет».

Самостоятельная работа проводится в кабинетах, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.