

**Відокремлений структурний підрозділ
«Харківський торговельно-економічний фаховий коледж
Державного торговельно-економічного університету»**

Циклова комісія харчових технологій та готельно-ресторанної справи

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Цифрова культура

повна назва навчальної дисципліни

для підготовки здобувачів освіти ступеня	фаховий молодший бакалавр	року набору	2022
	фаховий молодший бакалавр, молодший бакалавр, бакалавр		
галузі знань	07 Управління та адміністрування		
	шифр і назва галузі знань		
спеціальності	072 Фінанси, банківська справа та страхування		
	код і найменування спеціальності		
освітньо-професійна програма	Фінанси і кредит		
	назва освітньо-професійної програми		
академічні групи	Ф-22		
	шифри академічних груп		
статус дисципліни	обов'язкова		

Харків, 2022 рік

Розробник:	Кунічева Тетяна Петрівна, викладач циклової комісії харчових технологій та готельно-ресторанної справи, спеціаліст вищої категорії
Гарант освітньо-професійної програми:	Нагорна Ірина Володимирівна, викладач циклової комісії економіки, управління та адміністрування, кандидат економічних наук

Програму обговорено та схвалено на засіданні циклової комісії харчових технологій та готельно-ресторанної справи, протокол від 02.09.2022 р. № 1.

Програму розглянуто та затверджено на засіданні методичної комісії, протокол від 15.09.2022 р. № 1.

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Робоча програма навчальної дисципліни «Цифрова культура» розроблена відповідно до освітньо-професійної програми «Фінанси і кредит» підготовки фахових молодших бакалаврів спеціальності 072 Фінанси, банківська справа та страхування галузі знань 07 Управління та адміністрування.

Метою викладання навчальної дисципліни «Цифрова культура» є формування в майбутніх фахівців сучасної системи поглядів, теоретичних знань та практичних навичок з використання цифрових технологій для доступу, організації, аналізу та оцінки цифрової інформації; відповідної соціальної поведінки в цифровому середовищі як складовій цифрового суспільства України та світу в умовах цифрової трансформації.

Предметом вивчення навчальної дисципліни є комунікативні, соціальні, етичні та технологічні аспекти цифрової культури, правила поведінки людини, які дозволяють їй коректно та ефективно використовувати інформаційно-комунікаційні технології як в професійній діяльності так і в особистому житті.

Міждисциплінарні зв'язки: вивчення навчальної дисципліни ґрунтується на результатах засвоєння дисципліни «Сучасна економіка та бізнес середовище організації» та є основою вивчення навчальних дисциплін «Фінансові ринки та інститути», «Банківська справа», «Страхування».

2. ЗАПЛАНОВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

Навчальна дисципліна забезпечує досягнення таких **результатів навчання:**

РН 7. Застосовувати сучасне інформаційне та програмне забезпечення для отримання й обробки даних у сфері фінансів, банківської справи та страхування.

РН 14. Застосовувати інновації у сфері фінансів, банківської справи та страхування.

Навчальна дисципліна спрямована на формування у здобувача таких **компетентностей:**

загальних:

ЗК 7. Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.

ЗК 8. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

спеціальних:

СК 8. Здатність застосовувати сучасне інформаційне та програмне забезпечення для отримання й обробки даних у сфері фінансів, банківської справи та страхування.

СК 10. Здатність здійснювати ефективні комунікації між фахівцями і користувачами послуг у сфері фінансів, банківської справи та страхування.

СК 11. Здатність підтримувати належний рівень знань та постійно підвищувати рівень професійної підготовки у сфері фінансів, банківської справи та страхування.

3. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1. Цифрова культура та її місце в сучасному інформаційному суспільстві

Сутність понять «цифрова культура», «цифрова грамотність». Усвідомлений підхід до епохи цифрових трансформацій. Зміст процесу цифрової трансформації (від оцифровування до цифрової економіки). Успішна цифрова трансформація бізнесу починається з цифрової культури співробітників компанії.

Тема 2. Цифровізація як один із напрямків розвитку економіки та суспільного життя

Цифровізація як фактор розвитку економіки та суспільного життя. Документи, які відображають розвиток цифрових технологій в Україні. Формування цифрового майбутнього Європи. Сучасні промислові революції. Сутність цифрової трансформації. Цифровізація економіки. Поняття про тренд. Цифрові тренди. «Цифровізація» людини як провідний тренд сучасності. Цифрова інфраструктура.

Тема 3. Інтернет як глобальний помічник людини

Визначення проривних технологій та їх економічна сутність. Напрями формування сучасних проривних технологій. «Інтернет речей» як провідний тренд Industry 4.0. Базові проривні технології як основа формування «Інтернету речей». Від «Інтернету речей» до «Інтернету всього». Web 1.0 – мережа лише для читання. Web 2.0 – мережа як для читання, так і для створення контенту. Web 3.0 – мережа, щоб читати, створювати та бути власником свого контенту. Революційний WEB 4.0.

Тема 4. Використання хмарних технологій

Основні визначення. Історія хмарних технологій. Хмарна піраміда: IaaS, PaaS і SaaS. Характеристики хмарних технологій. Хмарний офіс. Хмарні сервіси платформи Google. Хмарні сервіси платформи Microsoft 365.

Тема 5. Україна – цифрова держава

Сутність поняття «цифрова послуга». Правове регулювання надання та використання цифрових послуг. Адаптації національного законодавства до стандартів та правил ЄС Україна – огляд цифрових послуг. Інтеграція України до Єдиного цифрового простору Європейського Союзу. Проєкт «Цифрова держава» – «Дія». Державні послуги онлайн. Проєкт Міністерства цифрової трансформації «Дія.Бізнес». Проєкт Міністерства цифрової трансформації «Дія.Цифрова Освіта». Національна онлайн-платформа для розвитку цифрової грамотності. Освітні серіали. Персональний електронний кабінет платника податків.

Тема 6. Використання технологій доповненої реальності

Визначення терміну «доповнена реальність» («Augmented Reality»). Порівняння з віртуальною реальністю (Virtual Reality). Механіки доповненої реальності. Розвиток технології доповненої реальності. Пристрої та компоненти доповненої реальності. Можливі застосування доповненої реальності. Занепокоєння можливими проблемами. Право власності. QR-код: визначення, історія, структура. Статичний та динамічний QR-коди. Інструменти для генерації QR-кодів.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Теми дисципліни	Обсяг у годинах											
	денна форма						заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		Лк	Сз	Пз	Лз	СРС		Лк	Сз	Пз	Лз	СРС
Тема 1. Цифрова культура та її місце в сучасному інформаційному суспільстві	16	4	–	4	–	10	–	–	–	–	–	
Тема 2. Цифровізація як один із напрямків розвитку економіки та суспільного життя	18	6	–	4	–	10	–	–	–	–	–	
Тема 3. Інтернет як глобальний помічник людини	26	6	–	4	–	10	–	–	–	–	–	
Тема 4. Використання хмарних технологій	30	6	–	14	–	16	–	–	–	–	–	
Тема 5. Україна – цифрова держава	28	4	–	4	–	8	–	–	–	–	–	
Тема 6. Використання технологій доповненої реальності	34	8	–	4	–	11	–	–	–	–	–	
Усього годин / кредитів ECTS	135/4,5	34	–	34	–	65	–	–	–	–	–	

Навчально-методичне забезпечення освітнього компоненту доступне на Порталі навчальних ресурсів Харківського торговельно-економічного фахового коледжу ДТЕУ.

5. ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

Тема 1. Цифрова культура та її місце в сучасному інформаційному суспільстві

1. Цифрова грамотність: що це та навіщо потрібне.
2. Цифрова культура, її сутність та характеристики.

Тема 2. Цифровізація як один із напрямків розвитку економіки та суспільного життя

1. Цифровізація як трансформація господарської системи.
2. Базові компоненти цифрової інфраструктури.

3. Цифровізація людини як провідний тренд сучасності.

Тема 3. Інтернет як глобальний помічник людини

1. Як працює Інтернет речей: суть технології та її застосування в сучасному світі.

2. Склад і функції Інтернету речей.

3. Базові проривні технології як основа формування Інтернету речей.

Тема 4. Використання хмарних технологій

Питання 1. Характеристики хмарних технологій.

Питання 2. Переваги та недоліки хмарних технологій.

Тема 5. Україна – цифрова держава

1. Інтеграція України до Єдиного цифрового простору Європейського Союзу.

2. Переваги та недоліки цифрових послуг для бізнесу.

Тема 6. Використання технологій доповненої реальності

1. Характеристики технологій доповненої реальності.

2. Вплив технологій доповненої реальності на процес праці.

3. Використання технологій доповненої реальності в торгівлі та маркетингу.

Організація самостійної роботи здобувачів освіти регламентується такими нормативними документами:

– Положенням про самостійну роботу здобувачів освіти ВСП «Харківській торговельно-економічний фаховий коледж Державного торговельно-економічного університету»;

– Положенням про організацію освітнього процесу у ВСП «Харківській торговельно-економічний фаховий коледж Державного торговельно-економічного університету».

6. ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ, ПЕРЕДБАЧЕНІ НАВЧАЛЬНИМ ПЛАНОМ

Не передбачено.

7. ФОРМИ ТА МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ

Для визначення рівня засвоєння здобувачами освіти навчального матеріалу використовуються такі форми оцінювання та схема розподілу балів:

№	Рейтингові оцінки	Макс. бали за формами навчання	
		денна	заочна
1	Поточний контроль	60	–
1.1	<i>Тема 1. Цифрова культура та її місце в сучасному інформаційному суспільстві</i>		
	Опрацювання лекційного матеріалу	1	–
	Виконання практичних завдань	1	–
	Тестування	2	–

№	Рейтингові оцінки	Макс. бали за формами навчання	
		денна	заочна
1.2	<i>Тема 2. Цифровізація як один із напрямків розвитку економіки та суспільного життя</i>		
	Опрацювання лекційного матеріалу	2	–
	Виконання практичних завдань	3	–
	Тестування	4	–
1.3	<i>Тема 3. Інтернет як глобальний помічник людини</i>		
	Опрацювання лекційного матеріалу	2	–
	Виконання практичних завдань	1	–
	Тестування	4	–
1.4	<i>Тема 4. Використання хмарних технологій</i>		
	Опрацювання лекційного матеріалу	2	–
	Виконання практичних завдань	10	–
	Тестування	4	–
1.5	<i>Тема 5. Україна – цифрова держава</i>		
	Опрацювання лекційного матеріалу	1	–
	Виконання практичних завдань	2	–
	Тестування	2	–
1.6	<i>Тема 6. Використання технологій доповненої реальності</i>		
	Опрацювання лекційного матеріалу	2	–
	Виконання практичних завдань	3	–
	Тестування	4	–
1.7	Здобутки у неформальній освіті	10	–
2	Підсумковий семестровий контроль (екзамен)	40	–
3	Оцінка з дисципліни	100	–

Оцінювання результатів навчання здобувачів освіти здійснюється за 100-бальною шкалою. Умовою допуску до підсумкового семестрового контролю є виконання програми навчальної дисципліни і отримання оцінки за виконання завдань поточного контролю не менше ніж 36 балів. Мінімальна загальна кількість балів для отримання позитивної оцінки з дисципліни – 60.

Організація та проведення контрольних заходів регламентується такими нормативними документами:

– Положенням про оцінювання результатів навчання здобувачів освіти у ВСП «Харківський торговельно-економічний фаховий коледж Державного торговельно-економічного університету»;

– Положенням про організацію освітнього процесу у ВСП «Харківський торговельно-економічний фаховий коледж Державного торговельно-економічного університету».

8. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Тема 1. Цифрова культура та її місце в сучасному інформаційному суспільстві

Основні джерела інформації

1. Палеха Ю. І., Палеха О. Ю., Горбань Ю. І. Інформаційна культура : навчальний посібник / за заг. ред. Ю. І. Палеми. Київ : Ліра-К, 2020. С. 5–65.

2. Belshaw D. The Essential Elements of Digital Literacies. Self-published. 105 p. URL: <http://surl.li/pehcs>.

Додаткові джерела інформації

3. Череп А., Воронкова В., Череп О. Цифрова трансформація суспільства як необхідна умова його інноваційного розвитку. *Теорія і практика інтелектуальної власності*. 2022. № 2. С. 68–73.

Тема 2. Цифровізація як один із напрямків розвитку економіки та суспільного життя

Основні джерела інформації

1. Сучасні тренди економічного розвитку: Досвід ЄС та практика України / Мельник Л. Г. та ін. ; за заг. ред. Л. Г. Мельника. Суми : Університетська книга, 2021. 432 с.

Додаткові джерела інформації

2. Про затвердження Національної економічної стратегії на період до 2030 року : Постанова Кабінету Міністрів України від 03 березня 2021 р. № 179. *Урядовий портал*. URL: <http://surl.li/betch>.

3. Digital Single Market Strategy for Europe. URL: <http://surl.li/pehxx>.

4. Connectivity for a European Gigabit Society. *Shaping Europe's digital future*. URL: <http://surl.li/pehia>.

5. The Digital Europe Programme. *Shaping Europe's digital future*. URL: <http://surl.li/etdtt>.

6. 2030 Digital Compass: the European way for the Digital Decade. *Shaping Europe's digital future*. URL: <http://surl.li/ezpay>.

7. Digital Rights and Principles: Presidents of the Commission, the European Parliament and the Council sign European Declaration. *Press corner*. URL: <http://surl.li/pehlm>.

8. Declaration for the Future of Internet. *Shaping Europe's digital future*. URL: <http://surl.li/pehnl>.

Тема 3. Інтернет як глобальний помічник людини

Основні джерела інформації

1. Сучасні тренди економічного розвитку: Досвід ЄС та практика України / Мельник Л. Г. та ін. ; за заг. ред. Л. Г. Мельника. Суми : Університетська книга, 2021. 432 с.

Додаткові джерела інформації

2. Що таке Інтернет Web 3.0: чим відрізняється від Web 2.0 і Web 1.0? *Technologies & Science Blog*. URL: <http://surl.li/pehpw>.

3. Яка різниця між Web 1.0, Web 2.0 і Web 3.0? Графічний дизайн UI/UX. URL: <http://surl.li/mwhoу>.

4. Поняття про Інтернет та Веб: короткий історичний зріз, сучасний стан : презентація. URL: <http://surl.li/pehtj>.

Тема 4. Використання хмарних технологій

Основні джерела інформації

1. Войтович Н. В., Найдьонова А. В. Використання хмарних технологій Google та сервісів web 2.0 в освітньому процесі : методичні рекомендації. Дніпро : ПТОТС, 2017. 113 с.
2. Цифрова економіка : підручник / Т. І. Олешко та ін. Київ : НАУ, 2022. 200 с.

Додаткові джерела інформації

3. Хмарні технології в освіті. URL : <http://surl.li/fsms>.

Тема 5. Україна – цифрова держава

Основні джерела інформації

1. Голобородько А. Ю., Гусева О. Ю., Легомінова С. В. Цифрова економіка : підручник. Київ : ДУТ, 2020. С. 193–229.

2. Національна стратегія збільшення прямих іноземних інвестицій в Україну. Розділ 2.3: Цифрова інфраструктура. 2.3.3. Україна: Огляд цифрових послуг. *UkraineInvest*. С. 29–50. URL : <http://surl.li/iwlgh>.

3. Державні послуги онлайн. *Дія*. URL : <https://diia.gov.ua/>.

4. Цифрова Освіта. Національна онлайн-платформа для розвитку цифрової грамотності. *Дія*. URL : <https://osvita.diia.gov.ua/>.

5. Електронний кабінет. *Державна податкова служба України*. URL: <https://cabinet.tax.gov.ua/>.

Додаткові джерела інформації

6. Цифрова Освіта. Освітні серіали. *Дія*. URL: <https://osvita.diia.gov.ua/courses>.

7. Проєкти. *Міністерство та Комітет цифрової трансформації України*. URL: <https://thedigital.gov.ua/projects>.

Тема 6. Використання технологій доповненої реальності

Основні джерела інформації

1. Модло Є. О., Єчкало Ю. В., Семеріков С. О., Ткачук В. В. Використання технологій доповненої реальності у мобільно орієнтованому середовищі навчання ВНЗ. Наукові записки. Випуск 11. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти. Частина 1. С. 93–100.

2. Палеха Ю. І., Палеха О. Ю., Горбань Ю. І. Інформаційна культура : навчальний посібник / за заг. ред. Ю. І. Палехи. Київ : Ліра-К, 2020.

Додаткові джерела інформації

3. Що таке доповнена реальність – технології, приклади та історія. *Myservername.com*. URL: <http://surl.li/peijt>.