

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Сенченко Павел Васильевич  
Должность: Проректор по учебной работе  
Дата подписания: 09.11.2023 19:28:49  
Уникальный программный ключ:  
27e516f4c088deb62ba68945f4406e13fd454355

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования**

**«ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ СИСТЕМ  
УПРАВЛЕНИЯ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ»  
(ТУСУР)**

**АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Уровень образования: **высшее образование - бакалавриат**

Направление подготовки / специальность: **39.03.03 Организация работы с молодежью**

Направленность (профиль) / специализация: **Современные технологии в организации работы с молодежью**

Форма обучения: **очная**

Факультет: **Гуманитарный факультет (ГФ)**

Кафедра: **Кафедра философии и социологии (ФС)**

Курс: **1**

Семестр: **2**

Учебный план набора 2022 года

**Объем дисциплины и виды учебной деятельности**

Виды учебной деятельности	2 семестр	Всего	Единицы
Лекционные занятия	18	18	часов
Практические занятия	36	36	часов
Самостоятельная работа	90	90	часов
Общая трудоемкость	144	144	часов
(включая промежуточную аттестацию)	4	4	з.е.

Формы промежуточной аттестация	Семестр
Зачет с оценкой	2

## 1. Общие положения

### 1.1. Цели дисциплины

1. воспитание и развитие информационной культуры.
2. формирование у студентов отчетливого представления и знаний о современных информационных технологиях и возможностях их применения в социокультурной деятельности.

### 1.2. Задачи дисциплины

1. ознакомление студентов с классификацией, архитектурой и назначением компьютерных сетей.
2. изучение базового обеспечения информатизации: системные программные продукты.
3. исследование процесса информатизация социокультурной среды: генезис и практика цифровой культуры.
4. ознакомление с информационными технологиями как с инструментом социальных преобразований.
5. исследование IT и социальных сетей как новых глобальных инструментов и платформ организации работы с молодежью.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Блок дисциплин: Б1. Дисциплины (модули).

Часть блока дисциплин: Обязательная часть.

Модуль дисциплин: Модуль укрупненной группы специальностей и направлений (general hard skills – GHS).

Индекс дисциплины: Б1.О.02.02.

Реализуется с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

## 3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и основной образовательной программой (таблица 3.1):

Таблица 3.1 – Компетенции и индикаторы их достижения

Компетенция	Индикаторы достижения компетенции
<b>Универсальные компетенции</b>	
-	-
<b>Общепрофессиональные компетенции</b>	
ОПК-1. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-1.1. Знает принципы работы и возможности информационных технологий и программных продуктов, используемых в профессиональной деятельности
	ОПК-1.2. Умеет осуществлять выбор программного обеспечения, необходимого для осуществления профессиональной деятельности
	ОПК-1.3. Владеет современными информационно-коммуникационными технологиями для сбора, хранения, обработки и предоставления информации при решении профессиональных задач
<b>Профессиональные компетенции</b>	
-	-

## 4. Названия разделов (тем) дисциплины

Названия разделов (тем) дисциплины
<b>2 семестр</b>
1 Эпоха глобализации: информационная революция и IT - технологии
2 Цифровые устройства, IT и реализация информационных процессов

3 Системное программное обеспечение процесса информатизации. Офисные программы в системе Windows
4 Прикладные программы обеспечения информационных процессов
5 Информационная безопасность, IT и защита информации
6 Виртуализация мира: информационно-коммуникационные технологии
7 Теория, история и практические основы цифровой культуры
8 Цифровизация культуры и искусства: технологии визуализации
9 Информационные технологии и решение социокультурных проблем
10 IT-технологии в процессе организации работы с молодёжью