



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.01.03 Цифровые образовательные ресурсы и базы данных

Направление подготовки: 44.04.04 Профессиональное обучение (с присвоением второй квалификации 54.04.01 Дизайн)

Направленность (профиль): CGI-дизайн и технологии медиасферы

Квалификация (степень): магистр

Форма обучения: очная

Институт: культуры, истории и права

Кафедра: дизайна, художественного образования и технологий

	очная форма	очно-заочная форма	заочная форма
Курс	1		
Семестр/триместр	2		
Лекции	18		
Лабораторные занятия			
Практические (семинарские) занятия	36		
в т. ч. практическая подготовка	2		
Форма(ы) промежуточной аттестации	Зачет		
Контроль			
Иные формы работы			
Самостоятельная работа	90		

Всего часов: 144

Трудоемкость: 4 зачетные единицы

Разработчик рабочей программы: доцент Соломенцева С.Б.

I. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Цель изучения дисциплины: развитие у обучающихся способности определять и реализовать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки; формирование способности проектировать и реализовывать программы по учебным курсам с применением современных цифровых образовательных технологий; развитие способности демонстрировать наличие информационно-технологических знаний, готовность к цифровому моделированию образовательных ресурсов, опираясь на методологию дизайн-проектирования и используя современные проектные технологии.

Задачи изучения дисциплины

- исследовать образовательные ресурсы как цифровой продукт;
- научить создавать цифровой образовательный курс дизайнерской направленности;
- изучить возможности использования и роль баз данных в методическом обеспечении образовательных учреждений.

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
УК-6	Знать: <ul style="list-style-type: none">– особенности принятия и реализации организационных, в том числе управленческих решений;– теоретико-методологические основы саморазвития, самореализации; направления использования творческого потенциала собственной деятельности;	Знает: <ul style="list-style-type: none">– особенности принятия и реализации организационных, в том числе управленческих решений при разработке цифровых образовательных ресурсов;– теоретико-методологические основы саморазвития, самореализации; направления использования творческого потенциала собственной деятельности;
	Уметь: <ul style="list-style-type: none">– определять приоритеты профессиональной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки;– разрабатывать, контролировать, оценивать и исследовать компоненты профессиональной деятельности;– планировать самостоятельную деятельность в решении профессиональных задач;	Умеет: <ul style="list-style-type: none">– определять приоритеты профессиональной деятельности и способы ее совершенствования в ходе изучения материалов цифровых баз данных;– разрабатывать, контролировать, оценивать и исследовать компоненты профессиональной деятельности;– планировать самостоятельную деятельность в решении профессиональных задач в ходе разработки

		цифровых образовательных ресурсов;
	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками определения эффективного направления действий в области профессиональной деятельности; – навыками планирования собственной профессиональной деятельности. 	<p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками определения эффективного направления действий в области профессиональной деятельности, связанной с цифровыми образовательными ресурсами; – навыками планирования собственной профессиональной деятельности.
ПКС-1	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные задачи разработки программ по учебным дисциплинам, курсам, модулям с применением современных образовательных технологий; – этапы работы по проектированию и реализации программ по учебным дисциплинам, курсам, модулям с применением современных образовательных технологий; – методы творческого проектирования программ по учебным дисциплинам, курсам, модулям с применением современных образовательных технологий; 	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные задачи разработки программ по цифровым учебным курсам (дисциплинам, модулям) с применением современных образовательных технологий; – этапы работы по проектированию и реализации программ по цифровым курсам (дисциплинам, модулям) с применением современных образовательных технологий; – методы творческого проектирования программ по учебным цифровым курсам (дисциплинам, модулям) с применением современных образовательных технологий;
	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выбирать необходимые методы проектирования и реализации программ по учебным дисциплинам, курсам, модулям с применением современных образовательных технологий; 	<p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выбирать необходимые методы проектирования и реализации программ по учебным цифровым курсам (дисциплинам, модулям) с применением современных образовательных технологий;
	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – системным пониманием процесса проектирования и реализации программ по учебным дисциплинам, курсам, модулям с применением современных образовательных технологий; – способностью выбирать необходимые методы проектирования и реализации программ по учебным дисциплинам, курсам, модулям с применением современных образовательных технологий. 	<p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – системным пониманием процесса проектирования и реализации программ по учебным цифровым курсам (дисциплинам, модулям) с применением современных образовательных технологий; – способностью выбирать необходимые методы проектирования и реализации программ по учебным цифровым курсам (дисциплинам, модулям) с применением современных образовательных технологий.
ПКС-2	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – современные цифровые технологии, используемые в дизайн- 	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> – современные цифровые технологии и базы данных, используемые в ди-

	проектировании; – принципы цифрового моделирования процессов, объектов и систем; – методологию креативного дизайна;	зайн-проектировании цифровых образовательных ресурсов; – принципы цифрового моделирования образовательных ресурсов; – методологию креативного дизайн-проектировании цифровых образовательных ресурсов;
	Уметь: – демонстрировать наличие информационно-технологических знаний, – демонстрировать готовность к цифровому моделированию процессов, объектов и систем, опираясь на методологию дизайн-проектирования и используя современные проектные технологии;	Уметь: – демонстрировать наличие информационно-технологических знаний в сфере цифрового образования и баз данных, – демонстрировать готовность к цифровому моделированию образовательных ресурсов, опираясь на методологию дизайн-проектирования и используя современные проектные технологии и базы данных;
	Владеть: – информационно-технологическими знаниями; – современными проектными технологиями.	Владеет: – информационно-технологическими знаниями в сфере цифровых образовательных ресурсов; – современными технологиями проектирования цифровых образовательных ресурсов.

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

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	Аудиторные занятия			Сам. раб.
			ЛК	ПЗ	ЛБ	
	Раздел 1. Образовательные ресурсы как цифровой продукт.	16	4	4		8
1.	Тема 1. Виды и методы создания цифровых образовательных ресурсов.	8	2	2		4
2.	Тема 2. Современные стратегии презентации цифровых образовательных ресурсов.	8	2	2		4
	Раздел 2. Создание цифрового образовательного курса дизайнерской направленности.	104	10	28		66
3.	Тема 3. Цифровой курс: основные понятия, термины и определения.	9	1			8
4.	Тема 4. Виды и форматы цифровых курсов.	9	1			8

5.	Тема 5. Специализированные средства разработки цифровых курсов.	9	1	2		6
6.	Тема 6. Разработка структуры и учебно-методического плана курса.	13	1	4		8
7.	Тема 7. Законодательство РФ в области цифровых ресурсов и электронного обучения.	11	1	4		6
8.	Тема 8. Авторское право и интеллектуальная собственность в России и за рубежом.	9	1	2		6
9.	Тема 9. Системы управления обучением в цифровом курсе.	13	1	4		8
10.	Темы 10. Особенности создания лекционных и практических занятий в цифровом курсе.	15	1	6		8
11.	Темы 11. Цифровой контроль качества знаний в курсе. Компьютерное тестирование.	16	2	6		8
	Раздел 3. Базы данных в методическом обеспечении образовательных учреждений.	24	4	4		16
12.	Тема 12. Требования к структуре и содержанию баз данных.	10	2	2		6
13.	Тема 13. Обзор современных зарубежных и российский образовательных баз данных.	14	2	2		10
	<i>Зачет</i>					
	<i>Итого за 2 семестр</i>	<i>144</i>	<i>18</i>	<i>36</i>		<i>90</i>
	в т.ч. практическая подготовка	2				
	ИТОГО	144	18	36		90

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 образовательных ресурсах 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 образовательном процессе 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 образовательных мультимедийных технологий?

Выберите несколько правильных вариантов ответа:

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

5. Отметьте преимущества цифровых 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 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. |
|----------------------------|--|

- но не предназначенной для печатного воспроизведения.
3. Звуковое цифровое издание
- с) самостоятельное, отчуждаемое произведение, представляющее собой публикацию текста программы или программ на языке программирования или в виде исполняемого кода.

Примерная тематика рефератов

1. Облачные технологии в образовательной сфере.
2. Роль мультимедиа в формировании знаний, умений и навыков обучающихся.
3. QR-код в образовательном процессе.
4. Классификация современных цифровых продуктов в сфере образования.
5. Обзор коммерческого и открытого программного обеспечения для создания цифровых образовательных продуктов.
6. Интеллектуальная собственность и авторское право в цифровом пространстве.
7. Цифровизация образования в России и за рубежом.
8. Возможности мультимедиа в образовательном процессе.
9. Образовательные веб-квесты.
10. Принципы выбора способов продвижения цифрового образовательного продукта.
11. Геймификация в образовании.
12. Дизайн электронных игровых тренажеров и интерактивных приложений.
13. Использование QR-кода для геймификации образовательного процесса.
14. Интеллект-карты и современном образовании.
15. Анализ цифрового образовательного рынка России и за рубежом.
16. Виртуальные лаборатории и виртуальные доски.
17. Возможности облачных сервисов для образования.
18. Особенности дизайна интерактивных образовательных приложений.
19. Использование мультимедиа средств при реализации принципа наглядности в цифровом образовании.
20. Веб-технологии в организации тестирования знаний в сфере образования.

Примерная тематика творческого задания

1. Создайте концепцию цифрового образовательного продукта в виде портфолио для оценки знаний, умений и навыков обучающихся в сфере дизайна. Определите содержание, рекомендованные компьютерные и мультимедиа технологии и т.д. Обоснуйте свой выбор.
2. Разработайте концепцию и структуру цифрового образовательного продукта в виде мультимедийного курса. Обоснуйте применение рекомендованных образовательных и информационно-коммуникативных технологий.
3. Определите возможности дистанционного освоения проектируемого цифрового мультимедийного курса. 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 экзаменов с использованием следующих оценочных материалов: перечень вопросов к экзаменам.

Вопросы к экзамену (2 семестр, очная форма обучения)

1. Образовательные ресурсы как цифровой продукт.
2. Виды и методы создания цифровых образовательных ресурсов.
3. Современные стратегии презентации цифровых образовательных ресурсов.
4. Требования к цифровой компетентности педагога.
5. Актуальность цифрового образовательного курса дизайнерской направленности.
6. Цифровой курс: основные понятия, термины и определения.
7. Отличия цифровых образовательных ресурсов от классических учебных курсов.
8. Виды и форматы цифровых курсов.
9. Характеристика наиболее распространенных форматов создания цифровых курсов.
10. Специализированные средства разработки цифровых курсов.
11. Характеристика самых известных специализированных средств разработки цифровых курсов.
12. Отечественные разработки специализированных средств создания цифровых курсов.
13. Коммерческие и условно-бесплатные специализированных средств создания цифровых курсов.
14. Использование облачных сервисов при создании цифровых продуктов.
15. Разработка структуры и учебно-методического плана курса.
16. Законодательство РФ в области цифровых ресурсов и электронного обучения.
17. Конфиденциальная цифровая информация.
18. Авторское право в России и за рубежом.
19. Интеллектуальная собственность в России и за рубежом.
20. Смежные права на результаты цифровой интеллектуальной деятельности.
21. Государственная регистрация права интеллектуальной собственности.
22. Системы управления обучением в цифровом курсе.
23. Особенности создания лекций и иллюстративного материала в цифровом обучении.
24. Каналы восприятия информации человеком в процессе цифрового обучения.
25. Использование парных цветов в целях управления вниманием.
26. Особенности разработки практических заданий в цифровом обучении.
27. Вебинар как метод реализации учебных активностей в цифровом курсе.
28. Особенности контроля качества знаний в цифровом курсе.
29. Основные положения компьютерного тестирования. Типы компьютерных тестовых вопросов.
30. Логика создания банков тестовых вопросов. Варианты реализации траектории тестирования.
31. Базы данных в методическом обеспечении образовательных учреждений.

32. Требования к структуре и содержанию баз данных.
33. Обзор современных зарубежных образовательных баз данных.
34. Обзор современных российских образовательных баз данных.

IV. ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Основная литература

1. Куприянов, Д. В. Информационное обеспечение профессиональной деятельности : учебник и практикум для вузов / Д. В. Куприянов. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 236 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-20827-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/558829> (дата обращения: 01.09.2025).
2. Сафонов, А. А. Цифровая педагогика. Практический курс : учебник и практикум для вузов / А. А. Сафонов, М. А. Сафонова. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 285 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19747-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/569199> (дата обращения: 01.09.2025).

4.2. Дополнительная литература

1. Сафонов, А. А. Цифровая трансформация образования : учебник и практикум для вузов / А. А. Сафонов, М. А. Сафонова. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 100 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-21363-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/569813> (дата обращения: 01.09.2025).
2. Цифровое образование в терминах : учебно-методическое пособие : [16+] / Е. В. Баранова, С. С. Куликова, Т. Н. Носкова [и др.] ; под ред. Е. В. Барановой ; Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена. — Санкт-Петербург : Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (РГПУ), 2020. — 164 с. : ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=692454> (дата обращения: 01.09.2025). — Библиогр. в кн. — ISBN 978-5-8064-2903-3. — Текст : электронный.

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

№ пп	Ссылка на информационный ресурс	Наименование разработки в электронной форме	Доступность
1.	http://edu.ru/	Российское образование: Федеральный портал. Включает ссылки на порталы и сайты образовательных учреждений; государственные образователь-	Свободный доступ

		ные стандарты; нормативные документы; каталог экскурсий и обучающих программ.	
--	--	---	--

VI. СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

1.	http://www.biblioclub.ru	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.	https://e.lanbook.com/	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.	https://urait.ru/	Образовательная платформа Юрайт	Регистрация через университетский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограниченный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
4.	www.garant.ru	Информационно-правовой портал	Свободный доступ
5.	www.elibrary.ru	Российский информационный портал в области науки, технологии, медицины и образования	Свободный доступ
6.	www.consultant.ru	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 и др.

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

Учебные занятия проводятся в аудиториях, укомплектованных специализированной мебелью, в том числе стационарными или переносными техническими сред-

ствами обучения (проектор, экран, компьютер/ноутбук и др.). Практические занятия проводятся в специализированных аудиториях, 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.