

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Локтионова Оксана Геннадьевна
Должность: проректор по учебной работе
Дата подписания: 24.12.2021 22:11:07
Уникальный программный ключ:
0b817ca911e6668abb13a5d426d39e5f1c11eabbf73e943df4a4851fda56d089

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Юго-Западный государственный университет»
(ЮЗГУ)

Кафедра финансов и кредита



СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКЕ

Методические указания для проведения лабораторных работ
по дисциплине «Современные технологии в цифровой экономике»
для магистрантов всех форм обучения, обучающихся по
направлению подготовки 27.04.05 Инноватика магистерская
программа «Управление инновационными процессами»

Курск 2020

УДК 336

Составитель: Н.А. Машкина

Рецензент

Кандидат социологических наук, доцент *Е.С. Беляева*

Современные технологии в цифровой экономике:

методические указания для проведения лабораторных работ магистрантов всех форм обучения, обучающихся по направлению подготовки 27.04.05 Инноватика магистерская программа «Управление инновационными процессами» / Юго-Зап. гос. ун-т.; сост. Н.А. Машкина, Курск, 2020. 12 с.

В методических указаниях для проведения лабораторных работ определены цели и задачи изучения дисциплины «Современные технологии в цифровой экономике», в рамках проведения лабораторных занятий рекомендована деловая игра, также приводится список литературы, рекомендуемой к использованию в учебном процессе

Методические указания для проведения лабораторных работ предназначены для магистрантов направления подготовки 27.04.05 Инноватика магистерская программа «Управление инновационными процессами»

Текст печатается в авторской редакции

Подписано в печать . Формат 60x84 1/16.

Усл. печ. л. ____ . Уч.-изд. л. ____ . Тираж экз. Заказ. Бесплатно.

Юго-Западный государственный университет.

305040, г. Курск, ул. 50 лет Октября, 94

СОДЕРЖАНИЕ

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ	4
ДЕЛОВАЯ ИГРА.....	7
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, РЕКОМЕНДУЕМОЙ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ	11

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель преподавания учебной дисциплины

Основной целью дисциплины «Современные технологии в цифровой экономике» для направления подготовки 27.04.05 Инноватика является формирование у обучающихся понимания новых закономерностей развития современной цифровой экономики, предпосылок создания в России благоприятных организационных и нормативно-правовых условий для эффективного развития институтов цифровой экономики при участии государства, национального бизнес-сообщества и гражданского общества и обеспечения быстрого роста национальной экономики за счет качественного изменения структуры и системы управления национальными экономическими активами, достижения эффекта «российского экономического чуда» в условиях формирования глобальной цифровой экосистемы.

1.2 Задачи изучения учебной дисциплины

Основными задачами изучения дисциплины «Современные технологии в цифровой экономике» являются:

- изучение основных теоретических подходов к анализу различных экономических ситуаций на отраслевом и макроэкономическом уровне, и формирование умения правильно моделировать ситуацию с учетом технологических, поведенческих, институционально-правовых особенностей цифровой экономики;
- получение знаний и навыков по организации инфраструктуры цифровой экономики и цифровой трансформации коммерческого предприятия, выстраивания его связей в рамках цепочек добавленной стоимости и глобальных сетей;
- формирование умения выделять и соотносить негативные и позитивные факторы цифровой трансформации, определять степень их воздействия на макро- и микроэкономические показатели, на возможности ведения бизнеса и решение экологических проблем;

- формирование владения методами анализа цифровой экономики, оценки эффективности цифровой трансформации, выявлять и анализировать проблемы цифровой безопасности;
- формирование владения методами оценки экономической политики и функций государства в новых технологических условиях;
- знакомство со спецификой (международную и российскую) форм государственного предпринимательства и сотрудничества с бизнесом при формировании цифровой экономики.

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Обучающиеся должны знать:

- сущность процесса информатизации и основные положения государственной политики в сфере информатизации;
- основные приемы и методы создания программных компонентов информационных систем;
- основные способы и методы работы с информацией в глобальных компьютерных сетях;
- современные стандарты и методики, регламенты деятельности предприятия;
- комплекс программных средств, обеспечивающих автоматизированный прием, обработку информации, ее корректировку и передачу для решения поставленных задач.

уметь:

- работать с информацией в глобальных компьютерных сетях;
- применять информационные средства и технологии для работы с информацией из различных источников;
- применять на практике ключевые методы сбора и обработки первичной и вторичной информации из различных источников, в том числе сети Интернет;
- выбирать рациональные информационные технологии для управления бизнесом, и решения различных задач;
- собирать и анализировать информации по решаемой задаче, составлять ее математическое описание, обеспечивать накопление, анализ и систематизацию собранных данных с использованием

современных методов автоматического сбора и обработки информации;

- оценивать возможности и методы более рационального способа решения задач;

- использовать современное программное обеспечение для решения задач.

владеть:

- методами управления и систематизации информации;

- навыками анализа и управления информацией посредством персонального компьютера и прикладного программного обеспечения;

- опытом проведения исследования от этапа постановки задачи и выдвижения гипотез до анализа результатов и оформления выводов;

- средствами для обработки, анализа и систематизации информации;

- навыками применения инструментов математического моделирования;

- основами математического моделирования прикладных задач, решаемых аналитическими методами;

- статистическим инструментарием моделирования социально-экономических явлений.

У обучающихся формируются следующие компетенции:

- способностью решать профессиональные задачи на основе истории и философии нововведений, математических методов и моделей для управления инновациями, компьютерных технологий в инновационной сфере (ОПК-3);

- способностью выбрать (или разработать) технологию осуществления научного эксперимента (исследования), оценить затраты и организовать его осуществление (ПК-7).

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА

«Цифровая экономика сегодня – эффекты и риски цифровизации»

ДЕЛОВАЯ ИГРА

Игра рекомендована слушателям курса «Современные технологии в цифровой экономике». После изучения курса целевые аудитории проекта могут использовать полученные знания при стратегическом планировании.

Сегодня мир меняется очень быстро. Задача любого руководителя при планировании развития региона, города, предприятия – учитывать тенденции развития, технологические тренды. Большинство стандартных совещаний не обеспечивают вовлеченности всех участников. Предложенная игра – это интерактивная встреча, направленная на решение стратегических проблем, во время которой участники вовлечены не только в аналитическую дискуссию, но и в творческий и эмоциональный процесс.

Игра может быть полезна, прежде всего, региональным и муниципальным служащим, а также руководителям предприятий.

СТРУКТУРА

«Цифровая экономика сегодня – эффекты и риски цифровизации»

Понятие «цифровая экономика» – как специалисты понимают этот термин.

Роль технологий – от паровой машины до искусственного интеллекта: промышленные революции и технологические уклады.

Государственная политика, условия развития, роль государства новые возможности – драйверы цифровой экономики: технологические тренды (интернет вещей, системы идентификации, большие данные, искусственный интеллект), цифровая инфраструктура, примеры использования.

Умные города – понятие уГ, проблемы, новые возможности, истории успеха (российский и зарубежный опыт).

Задание – деловая игра

«Цифровизация региона (города)», цель игры: формирование навыков, необходимых для внедрения цифровых технологий при стратегическом планировании развития региона (города).

Задача работы: используя знания о цифровых технологиях и информацию о результатах внедрения проектов «умный город», сформировать образ цифрового региона (города) в 2035 года и определить пути достижения.

Результат игры: благодаря деятельности рабочих групп сформирована и утверждена единая стратегия развития региона (города), в которой определены:

- 1) новые возможности для жителей
- 2) позитивные изменения
- 3) барьеры внедрения
- 4) особенности развития
- 5) план развития (дорожная карта)

Ход работы:

этап – ознакомление с правилами игры – 10 минут

этап – формирование команд, выбор лидеров группы (7 команд по 5 человек) – 5 минут

этап – получение задания и раздаточного материала – 15 минут

этап – лекция, в ходе которой частично выполняются задания. в ходе лекции команды ответят на вопросы: какие технологические тренды можно внедрять в регионе; какие возможности, барьеры и риски есть при внедрении, ознакомятся с опытом других городов – 60 минут

этап – обмен данными между группами по итогам лекции – 30 минут

этап – выполнение задания – 60 минут

этап – обобщение результатов – 60 минут

этап – выступление команд – 30 минут

этап – подведение итогов, утверждение образа будущего – 30 минут

Описание: аудитория делится на 7 команд.

Для каждой команды раздаются задания, методические рекомендации и информационный материал.

В команде выбирают руководителя (кто будет выступать), помощник руководителя (кто оформляет результаты) и делегата от команды. Из делегатов 6 команд формируется седьмая команда.

Результаты работы команд 1– 6 отражаются на ватмане:

Команда №1 – белые карточки. Команда руководствуется только фактическими данными о технологиях и характеристикой города. Собираются все данные о цифровых технологиях, внедряемых в городах.

Задача – сформировать образ будущего. Необходимо концентрироваться на всех данных, которые формируют образ будущего. Используются данные о существующих технологиях (таблица решений для умного города и примеры городов).

Команда №2 – красные карточки. Команда руководствуется эмоциональным восприятием. Задача группы определить какие новые возможности и риски принесут жителю региона (города) цифровые технологии. Предложения формируются на интуитивном уровне, без обоснований.

Команда №3 – желтые карточки. Задача группы – определить, как будет развиваться регион (город) при внедрении цифровых технологий. Какие произойдут позитивные изменения. Задача команды – определить преимущества внедрения цифровых технологий, выявить скрытые ресурсы, перспективы развития. Используется информация о возможностях цифровых технологий и опыте других городов.

Команда № 4 – черные карточки. Задача группы – определить барьеры внедрения цифровых технологий. Какие объективные и субъективные факторы помешают внедрить прогрессивные технологии? Какой разрушительный эффект от цифровых технологий? Используется информация об опыте внедрения цифровых технологий и опыте других городов. Отчет о плане социально-экономического развития региона (города).

Команда № 5 – зеленые карточки. Команда должна проявить фантазию и креативный подход. Задача – определить новый, нестандартный подход при внедрении. Что из опыта других городов можно усовершенствовать и внедрить в регионе (городе). Что нового можно предложить? Какие креативные решения актуальны для региона (города)? В чём изюминка региона (города)? Что может сделать регион (город) узнаваемым? Используется опыт других регионов (городов) и характеристика региона (города).

Команда № 6 – синие карточки. Задача – определить основные цели стратегии развития города, задачи, которые необходимо решить для достижения цели, план реализации. Результат работы группы – план внедрения проекта (дорожная карта) «Цифровизация региона (города)» (формировать, что требуется сделать 1, 2, 3, ...). Используются методические рекомендации по разработке плана развития региона (города) и примеры других городов.

Команда № 7 – выполняет роль руководства города: глава города и заместители главы (по финансам, экономике, строительству, ЖКХ, образованию, транспорту, здравоохранению). Задача команды – утвердить стратегию, разработанную командами 1–6. Участники группы в ходе выступлений команд могут задавать вопросы. Решение об утверждении принимает глава, каждый из заместителей готовит главе предложения по своим направлениям. Пока команды 1–6 готовят задания, команда изучает отчет о социально-экономическом развитии города и определяет, какие факторы будут решающими при принятии решения.

Окончание игры

Игра завершается после утверждения главой города стратегии цифровизации региона (города).

Выводы из игры

После окончания игры ведущий задает вопросы каждой команде: «Хотят ли они жить в регионе (городе) будущего, который создали, какие цифровые технологии они приветствуют, а от чего хотели бы отказаться?»

Материалы и предварительная подготовка помещение и мебель.

Помещение – с возможность сегментировать 7 команд (команда 5–10 человек).

Стол (один стол (тумба) на команду-компанию и стулья (по количеству участников).

Флипчат или доска для записи результатов работы команд.

Если участников больше 50, очень пригодится микрофон.

Ватман с сегментами для прикрепления результатов команд.

Реквизит

Цветные карточки для отражения результатов команды (белые, красные, желтые, синие, черные (темные), зеленые).

Пачка обычной белой бумаги а4 (как для принтера).

Презентация-инструкция для всех участников.

Справочные материалы: перечень цифровых технологий, справка по умным городам, рекомендации по формированию плана развития города, отчет о социально-экономическом развитии региона (города), информационная справка о регионе (городе).

Маркеры, ручки.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, РЕКОМЕНДУЕМОЙ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

1. Бренделева Е.А. Институциональная экономика. М.: КноРус, 2017.
2. Инновационная экономика: стратегия и инструменты формирования: учеб. пособие / О.И. Донцова, С.А. Логвинов. - М.: Альфа-М: ИНФРА-М, 2018.-208с.-(Магистратура).(<http://znanium.com/bookread2.php?book=944393>)
3. Информационные системы в экономике: Учебник / Балдин К.В., Уткин В.Б., - 7-е изд. - М.:Дашков и К, 2017. - 395 с.: 60x84 1/16 ISBN 978-5-394-01449-9
4. Маглинец Ю.А. Анализ требований к автоматизированным информационным системам [Электронный ресурс]: учебное пособие / Ю.А. Маглинец. – Электрон. дан. – Москва: , 2016. – 191 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/100567>.
5. Нетёсова, О. Ю. Информационные системы и технологии в экономике: учебное пособие для вузов / О. Ю. Нетёсова. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2017 – 146 с. – (Серия: Университеты России). – ISBN 978-5-9916-9733-0. <https://www.biblio-online.ru>
6. Основы цифровой экономики: учебное пособие / коллектив авторов; под ред. М.И. Столбова, Е.А. Бренделевой. – М.: Научная библиотека, 2018.
7. Старков А.Н. Цифровая экономика [Электронный ресурс]: учебное пособие / А.Н. Старков, Е.В.Сторожева. – Электрон. дан. – Москва: ФЛИНТА, 2017. – 82 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/104928>.
8. Стрелец И.А. Сетевая экономика и сетевые рынки: учеб. пособие. М.: Изд-во МГИМО-Университет, 2017.
9. Трофимов, В. В. Информационные технологии в 2 т. Том 1 / В. В. Трофимов; отв. ред. В. В. Трофимов. – М.: Издательство Юрайт, 2017 – 238 с. – (Академический курс). – ISBN 978-5-534-01935-3.<https://www.biblio-online.ru>
10. Трофимов, В. В. Информационные технологии в 2 т. Том 2 / В. В. Трофимов; отв. ред. В. В. Трофимов. – М.: Издательство Юрайт, 2017 – 390 с. – (Академический курс). – ISBN 978-5-534-01937-7. <https://www.biblio-online.ru>
11. Цифровая экономика: управление электронным бизнесом и электронной коммерцией: учебник / Л.В. Лapidус. - М.: ИНФРА-М, 2018. - 479 с. [Электронный ресурс] Перейти по ссылке (откроется в новой вкладке). (переплет) ISBN 978-5-16-010105- 7

12. Экономика инноваций: Учебное пособие/ Под ред. Иващенко Н.П. - М.:Эк. ф-т МГУ, 2016. - 81с.: ISBN 978 – 5 – 906783 – 33 – 2 (<http://znanium.com/bookread2.php?book=967683>)

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» необходимых для освоения дисциплины

1. Программа «Цифровая экономика Российской Федерации»
URL:<http://d-russia.ru/wp-content/uploads/2017/05/programmaCE.pdf/>
2. Прохоров А. Цифровая трансформация в цифрах. URL:
<http://www.osp.ru/os/2016/02/13049319/>
3. Справочная правовая система Консультант плюс [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.consultant.ru/online/>
4. Единое окно доступа к информационным ресурсам [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://window.edu.ru/resource/832/7832>
5. Электронное правительство [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://government.ru/rugovclassifier/719/events/>
6. Сайт автономной некоммерческой организации (АНО) «Цифровая экономика» [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://data-economy.ru/>
7. Цифровая экономика / сайт электронного журнала [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://digital-economy.ru/>
8. Аналитический центр при Правительстве Российской Федерации [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://ac.gov.ru/projects/otherprojects/014091.html>
9. Портал цифровой экономики [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://vk.com/dig.economy>
10. Официальный сайт Росстата [Электронный ресурс] — Режим доступа: www.gks.ru/

