

Базовые темы экзаменационных билетов и выборочный перечень экзаменационных вопросов

I. Базовые темы экзаменационных билетов

Тема 1. Основные теоретические принципы и культура цифрового управления при организации и использовании современных информационных и коммуникационных технологий в бизнесе

Информация, информационные системы и информационные технологии.
Информатизация общества.
Электронная экономика, электронный бизнес, электронный маркетинг и электронная коммерция.
Особенности современного технологического уклада.
Сквозные технологии четвертой промышленной революции.
Технологии больших данных.
Облачные вычисления.
Технологии Интернет вещей и промышленных Интернет вещей.
Технологии Blockchain.
Технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности.
Технологии искусственного интеллекта.
ИТ-инфраструктура предприятия.
ИТ-аутсорсинг.

Тема 2. Цифровая культура и концепция новых медиа

Методология культурной антропологии: историзм, функционализм, структурализм.
Культурное разнообразие, глобализация и унификация. технологический и культурный детерминизм.
Цифровые технологии и современная цифровая культура.
Старые и новые медиа.
Теория медиа-конвергенции.
Медиа как культурная индустрия.
Формирование единой культурно-коммуникационной системы социума.
Тотальность цифровой культуры (киберкультура).

Тема 3. Цифровая грамотность при использовании сетевых архитектур локальных сетей

Рабочая станция. Сервер. Файловые серверы.
Системы пакетной обработки.
Интерактивные многотерминальные системы разделения времени.
Сетевые операционные системы.
Локальные сети.
Стандартные сетевые технологии.
Intranet-технологии.
Конвергенция компьютерных и телекоммуникационных сетей.
Беспроводные технологии.
Интеллектуальная сеть.

Тема 4. Культура цифровой этики и коммуникативного взаимодействия в глобальных компьютерных сетях

Введение в цифровую этику.
История и этапы развития цифровой этики.

Актуальные этические проблемы.
Проблемы приватности информации.
Этика и дополненная реальность.
Проблема равенства доступа к информации.
Проблема перегруженности информацией.
Понятие и особенности интернет-коммуникаций.
Ловушки восприятия в интернет-коммуникациях.
Самопрезентация в интернет-коммуникациях.
Интернет-коммуникации в личной и профессиональной сфере.
Сервисы интернет-коммуникации.
Социальные сети как новый двигатель общества.
Правовые и этические нормы в интернет-коммуникациях и цифровых проектах.
Мотивация в коммуникациях.
Выстраивание эффективной интернет-коммуникации.
Трансформация digital-трендов в тренды коммуникации.

Тема 5. Социализация виртуального пространства

Культура виртуального взаимодействия: коммуникативная культура как комплекс ценностей и норм, принятых в интернет-сообществе.
Цифровые субкультуры: фидошники, «падонкоф», интернет-геймеры, блогеры, хакеры, киберпанки, криптоанархисты и др.
Трансформация субкультур.
Репрезентация субкультур в медиа.
Постсубкультура.
Мотивация пользователей Интернета.
Классификация мотивов (деловые, познавательные, коммуникативные, самоутверждение, рекреация и др.).
Виртуальные образы, создаваемые при общении в Интернете.
Особые социальные роли – аватары, новые имена (ники).
Различные стратегии самопрезентации личности.
Социальная структура и особенности виртуальной реальности.
Конвергенция физической, дополненной и виртуальной реальности в общем онлайн-пространстве (метавселенная).
Иммерсивные и интерактивные среды.
Киборги и киборгизация.
Автономные агенты.
Искусственная жизнь.
Интернет-аддикция: понятие, виды, симптомы, стадии и причины развития.

Тема 6. Культура «гражданской журналистики» (блогосфера)

Блог: понятие и виды.
Гипертекст.
Этика блогосферы.
Формирование читательской аудитории блога.
Мультимедийный контент блога.
Профессиональный блог.
Коммерческий блог.
«Гражданская журналистика».
Мониторинг блогосферы.
Социальная общность блогеров.
Контакты между блогерами.

Тема 7. Цифровая культура при использования современных технологий интеллектуального анализа данных (BI-систем) для бизнес-аналитики и моделирования

Ключевые принципы и практики бизнес-анализа.

Корпоративные информационные системы управления электронным документооборотом (ЕСМ-системы).

Корпоративные информационные системы управления ресурсами предприятий (ERP-системы).

Корпоративные информационные системы управления взаимоотношениями с клиентами (CRM-системы).

Корпоративные информационные системы управления бизнес-процессами (BPMS-системы).

Концепция интеллектуального анализа данных (BI-системы).

Извлечение, преобразование и загрузка данных.

Анализ статистических данных.

Анализ неструктурированных данных.

Моделирование данных.

Обработка данных средствами Business intelligence (BI).

Визуализация данных и подготовка аналитической отчетности.

8. Культура информационной безопасности

Информационная безопасность и инженерно-техническая защита информации.

Основы персональной информационной безопасности.

Вредоносное программное обеспечение.

Несанкционированный доступ.

Идентификация, аутентификация, авторизация.

Конфиденциальность, целостность, доступность.

Алгоритмы и системы шифрования.

Электронная подпись.

Системы защиты на основе искусственного интеллекта.

II. Выборочные экзаменационные вопросы

1. Методология культурной антропологии.
2. Исторические предпосылки эволюции и становления цифровой культуры.
3. Культурные предпосылки становления цифровой среды.
4. Социокультурные изменения, связанные с распространением цифровых технологий и сетевых коммуникаций.
5. Культура цифрового управления при организации и использовании современных информационных и коммуникационных технологий в бизнесе.
6. Тотальность цифровой культуры.
7. Перспективы интеграции информационных и когнитивных технологий.
8. Материальные и духовные ценности в контексте цифровой культуры.
9. Интерактивность новых информационных каналов.
10. Интерактивность как перспектива развития медиасферы и цифровой культуры.
11. Киберкультура и концепция новых медиа.
12. Революции средств коммуникации.
13. Медиа-генезис индустриальной эпохи.
14. Технологический авангард и художественные эксперименты с использованием цифровых технологий.
15. Происхождение, социокультурное назначение и особенности Интернет как средства массовой коммуникации.

16. Основные преимущества и недостатки глобальной сети по сравнению с традиционными СМИ.
17. Культура использования сетевых архитектур локальных сетей.
18. Культура коммуникативного взаимодействия в глобальных компьютерных сетях.
19. Вики-движок и викисайты: область применения.
20. Классификация википроектов.
21. Роль сообществ в википроектах.
22. Сервисы социальных сетей: коммуникационный анализ.
23. Российская аудитория социальных сетей.
24. Топовые социальные сети.
25. Специфика сетевого взаимодействия в различных сетях.
26. Виды сетевой активности.
27. Приложения, сервисы и функциональные возможности социальных сетей.
28. Основы деловой коммуникации в цифровой среде.
29. Цифровые субкультуры и их трансформация в иммерсивные и интерактивные среды.
30. Понятие организационной культуры, ее функции и свойства.
31. Соотношение понятий «организационная культура», «корпоративная культура», «культура бизнеса».
32. Феноменологический и рационально-прагматический подходы к изучению организационной культуры.
33. Организационная культура как основа эффективности организации.
34. Искусственный интеллект и идеология «умных» информационных технологий для бизнеса и офиса.
35. Компьютерная графика и визуальные спецэффекты.
36. Трехмерная визуализация и системы виртуальной реальности.
37. Графический и промышленный дизайн.
38. Критическая традиция в анализе и роль контркультурных процессов в формировании цифровой культуры.
39. Цифровая эстетика в контексте постсовременной культуры и жизнь в информационном «бункере».
40. Цифровая культура при использовании современных технологий интеллектуального анализа данных.
41. Соотношение искусства и информации.
42. Раннее технологическое искусство.
43. Проекты футуристов и конструктивистов.
44. Световые скульптуры.
45. Шумовая музыка и индустриальные звуки.
46. Кибернетическое искусство.
47. Роботизированная скульптура.
48. Алгоритмическая живопись.
49. Компьютерная анимация.
50. Экспериментальная электронная музыка.
51. Кибернетический театр.
52. Коммерческая 3D анимация.
53. Искусство в Интернет.
54. Интерактивные иммерсионные инсталляции.
55. Культура «гражданской журналистики».
56. Основы безопасности в цифровой среде.
57. Правовые и этические нормы в интернет-коммуникации и цифровых проектах.
58. Культура информационной безопасности и инженерно-технической защиты информации.