

Аннотация дисциплины Б.1.2.17 Дисциплина. Организация инновационной деятельности молодежи в цифровой экономике

Дисциплина "Организация инновационной деятельности молодежи в цифровой экономике" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Реализация молодежной политики" направления подготовки "39.03.03 Организация работы с молодежью".

Дисциплина изучается в 8 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 144/4 часов/з.ед. Самостоятельная работа заключается в выполнении работ, указанных в разделе 4.

В ходе изучения дисциплины осуществляется текущий контроль в форме технологии рейтингового контроля в соответствии с технологической карты дисциплины, размещенной на электронном курсе, а также промежуточный контроль в форме зачет.

Целью изучения дисциплины является формирование следующих компетенций:

1. ПК-1 Способен осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с нормативно-правовыми актами в сфере образования и нормами профессиональной этики
2. ПК-3 Способен к организационно-управленческой работе в сфере молодежной политики
3. ПК-7 Способен применять социальные технологии (в том числе инновационные) по работе с молодежью и при осуществлении работы по организации мероприятий в сфере молодежной политики

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Социально-экономическая сущность и содержание категории «инновация». Функции инноваций в цифровой экономике.
2. Жизненный цикл инноваций.
3. Стимулы и барьеры инновационной деятельности молодежи.
4. Цели и задачи государственного регулирования инновационной деятельности молодежи.
5. Институциональная среда инновационной деятельности молодежи.
6. Региональная инновационная политика. Инновационные кластеры.

Основными стратегическими образовательными технологиями являются: игровые процедуры, имитационное моделирование, исследовательские, лекционные занятия, практические занятия, процедуры самообучения.

В рамках указанных технологий применяются тактические образовательные технологии: case-study, задания, игровое проектирование, информационные, классическая лекция, лекция с элементами мозгового штурма, мини-проекты.