

Аннотация дисциплины Б.1.1.18 Дисциплина. Цифровая экономика

Дисциплина "Цифровая экономика" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Финансы и кредит" направления подготовки "38.03.01 Экономика".

Дисциплина изучается в 3, 4 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 108/3 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 балльно-рейтинговый контроль, без контрольной акции.

Целью изучения дисциплины является формирование следующих компетенций:

1. ОПК-5 Способен использовать современные информационные технологии и программные средства при решении профессиональных задач
2. ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Сущность и экономическое содержание цифровой экономики
Предмет, метод и принципы цифровой экономики. Механизм реализации экономических отношений в условиях цифровой трансформации
Цифровая трансформация экономики: ключевые перспективы и скорость цифровизации
2. Аналитическая система цифровой экономики: понятие, принципы, структурная перестройка. Открытые данные. Технологии работы с массивами данных. OLAP-технологии. Технологии представления аналитических данных. Риски работы с данными.
Понятие и значение государственного стратегического аудита. Система управления отношениями G2C. G2B. G2P. Цифровые сервисы налогово-бюджетного регулирования
3. Обеспечение безопасности в условиях цифровой трансформации.

Основными стратегическими образовательными технологиями являются: дискуссионные, лекционные занятия, процедуры самообучения, тренинговые, практические занятия.

В рамках указанных технологий применяются тактические образовательные технологии: деловая игра, задания, информационные, лекция с элементами мозгового штурма, мини-проекты, проблемная лекция.