

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА**

**Навчально-науковий Інститут мистецтв  
Кафедра управління соціокультурною діяльністю, шоу-бізнесу та  
івентменеджменту**



**О.І.ДУТЧАК**

**Навчально-методичний посібник**

**Діджиталізація  
в креативних індустріях**

**Івано-Франківськ -2024**

Рекомендовано до друку Вченою Радою Навчально-наукового Інституту мистецтв Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника.  
Протокол № 1 від 18 вересня 2024 р.

***Рецензенти:***

**Жук О.І.** кандидат економічних наук, доцент, завідувач кафедри публічного управління та адміністрування Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника.

**Гуменюк Г.М.** кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри туризмознавства і краєзнавства Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника.

Дутчак О.І. Діджиталізація в креативних індустріях: Навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2024. 32 с.

У навчально-методичному посібнику представлено систематизований навчальний матеріал, що включає силабус, індивідуальні завдання для закріплення та поглиблення вивченого, орієнтовні питання для самостійної підготовки студентів, а також добірку рекомендованої наукової та навчальної літератури з дисципліни «Діджиталізація в креативних індустріях».

Зміст посібника розроблено відповідно до чинних навчальних програм і охоплює ключові теми курсу, послідовно розкриваючи сутність та змістовні характеристики навчальної дисципліни, зокрема її об'єктно-предметну специфіку, принципи, методи та інструментарій управління соціокультурними проектами.

Посібник призначений для студентів закладів вищої освіти, які здобувають спеціальність у сфері менеджменту соціокультурної діяльності та готуються до професійної діяльності у сфері культури й соціальних комунікацій. Він може бути корисним викладачам університетів і педагогам, які читають курс «Діджиталізація в креативних індустріях», а також практикам – фахівцям у галузі культури та мистецтва, менеджерам проектів і дослідникам, що займаються історією, теорією та практикою соціокультурної діяльності.

© Дутчак О.І., 2024  
© Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2024

## ЗМІСТ

<b>ПЕРЕДМОВА.....</b>	<b>4</b>
<b>СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ.....</b>	<b>5</b>
<b>МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ ДО ОПРАЦЮВАННЯ ЛЕКЦІЙНОГО МАТЕРІАЛУ.....</b>	<b>12</b>
<b>ПЛАНІ СЕМІНАРСЬКИХ (ПРАКТИЧНИХ) ЗАНЯТЬ.....</b>	<b>14</b>
<b>ПИТАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ.....</b>	<b>17</b>
<b>ТЕМАТИКА ІНДИВІДУАЛЬНИХ ЗАВДАНЬ СТУДЕНТІВ.....</b>	<b>18</b>
<b>ПРОГРАМОВІ ВИМОГИ З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ.....</b>	<b>19</b>
<b>ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ.....</b>	<b>21</b>
<b>РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА.....</b>	<b>24</b>
<b>СЛОВНИК ТЕРМІНІВ.....</b>	<b>26</b>

## ПЕРЕДМОВА

На сучасному етапі розвитку суспільства практично кожна установа сфери соціокультурних послуг – від невеликих локальних організацій до масштабних інституцій національного чи міжнародного рівня – реалізує нові ініціативи, які за своєю суттю виступають соціокультурними проектами. Проектна діяльність охоплює широкий спектр форм: від підготовки локальних заходів на рівні громади чи організації (наприклад, святкування ювілею або організація культурної події) до складних міжгалузевих ініціатив, що передбачають розробку інноваційних технологічних продуктів або навіть реалізацію масштабних космічних програм. Спільним у цих процесах є наявність чітко визначених цілей, часових рамок та ресурсного забезпечення, що й визначає їхню проектну природу.

Сучасний бізнес та суспільно-культурна сфера дедалі більше тяжіють до проектної логіки розвитку. Це глобальна тенденція, властива як країнам Європи та світу, так і Україні, де вже близько 50% економічної активності у різних секторах орієнтовано саме на проектний підхід. Установи соціокультурної сфери дедалі частіше спрямовують зусилля не лише на підтримання традиційних форм діяльності, а й на створення інноваційних продуктів і послуг, здатних забезпечити якісно новий рівень результативності та конкурентоспроможності.

Важливо підкреслити, що сучасний соціокультурний проект – це не просто набір технічної документації, фінансових розрахунків чи календарних планів, як це було раніше. Він не може обійтися без застосування знань з цифрової трансформації суспільства – діджиталізації.

Менеджмент у сфері креативних індустрій – це комплекс заходів, стратегій і дій, що інтегрують творчий, організаційний та управлінський потенціал установи задля досягнення конкретних соціокультурних, освітніх чи комунікативних цілей. Таким чином, успішність кожної установи соціокультурної сфери значною мірою залежить від того, наскільки ефективно вона здатна ініціювати, розробляти та впроваджувати проекти застосовуючи новітні досягнення у сфері діджиталізації.

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА**



**НН Інститут мистецтв**

Кафедра управління соціокультурною діяльністю, шоу-бізнесу та івентменеджменту

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**Діджиталізація в креативних індустріях**

---

Рівень вищої освіти – другий (магістерський)

Освітньо-професійна програма «Менеджмент соціокультурних проектів та креативних індустрій»

Спеціальність 028 «Менеджмент соціокультурної діяльності»

Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»

Затверджено на засіданні кафедри управління соціокультурною діяльністю, шоу-бізнесу та івентменеджменту  
Протокол № 1 від “30” серпня 2024 р.

м. Івано-Франківськ – 2024

## ЗМІСТ

1. Загальна інформація
2. Анотація до курсу
3. Мета та цілі курсу
4. Результати навчання (компетентності)
5. Організація навчання курсу
6. Система оцінювання курсу
7. Політика курсу
8. Рекомендована література

<b>1. Загальна інформація</b>	
<b>Назва дисципліни</b>	Діджиталізація в креативних індустріях
<b>Викладач</b>	Дутчак Олена Іванівна, доцент кафедри управління соціокультурною діяльністю, шоу-бізнесу та івентменеджменту
<b>Контактний телефон викладача</b>	+380980623468
<b>Е-mail викладача</b>	olena.dutchak@pnu.edu.ua
<b>Формат дисципліни</b>	очний/заочний
<b>Обсяг дисципліни</b>	6 кредитів ECTS, 180 год.
<b>Посилання на сайт дистанційного навчання</b>	<a href="https://d-learn.pnu.edu.ua">https://d-learn.pnu.edu.ua</a>
<b>Консультації</b>	Консультації проводяться відповідно до графіку консультацій, розміщеному на інформаційному стенді кафедри
<b>2. Анотація до навчальної дисципліни</b>	
<p>Даний курс покликаний надати студентам уявлення про сутність цифрової трансформації, основні компоненти цифрової економіки, загальну оцінку масштабів діджиталізації, цифрові тренди, процеси діджиталізації в Україні, роль держави в діджиталізації, ініціативи та проекти для досягнення КРІ, індустрію 4.0, ризики діджиталізації, окремих аспектів кібербезпеки, оцінки макроефектів від діджиталізації для ключових стейкхолдерів, сценарії розвитку цифрової економіки України, діджиталізацію бізнесу та промисловості, цифровізацію соціокультурної сфери.</p>	
<b>3. Мета та цілі навчальної дисципліни</b>	
<p><b>Мета</b> викладання навчальної дисципліни «Діджиталізація в креативних індустріях» - формування у студентів знань та комплексу професійних компетенцій щодо розвитку процесів діджиталізації у економіці України, зокрема у сфері креативних індустрій.</p> <p><b>Завданнями</b> вивчення дисципліни «Діджиталізація в креативних індустріях» є теоретична та практична підготовка студентів спеціальності «Менеджмент соціокультурної діяльності» з питань:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- сутність цифрової трансформації,</li> <li>- основні компоненти цифрової економіки,</li> <li>- загальна оцінка масштабів діджиталізації,</li> <li>- цифрові тренди,</li> <li>- діджиталізація в Україні,</li> <li>- роль держави в діджиталізації,</li> <li>- ініціативи та проекти для досягнення КРІ,</li> <li>- індустрія 4.0,</li> <li>- ризики діджиталізації,</li> <li>- кібербезпека,</li> <li>- оцінка макроефектів від діджиталізації для ключових стейкхолдерів,</li> <li>- сценарії розвитку цифрової економіки України,</li> <li>- діджиталізація бізнесу та промисловості,</li> <li>- цифровізація соціокультурної сфери.</li> </ul>	
<b>4. Програмні компетентності та результати навчання</b>	
<p><b>Інтегральна компетентність.</b> Здатність розв'язувати складні задачі і проблеми менеджменту соціокультурної діяльності або у процесі навчання, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризуються невизначеністю умов і вимог.</p>	

<b>Загальні компетентності</b>			
ЗК6. Здатність працювати у міжнародному контексті			
<b>Спеціальні (фахові, предметні) компетентності</b>			
СК2. Здатність до практичної адаптації науково-обґрунтованих соціокультурних практик в їх глобальному і локальному вимірах.			
СК5. Здатність організовувати та реалізовувати науково-дослідні, науково-виробничі, соціокультурні проекти.			
СК6. Здатність здійснювати експертизу та надавати консультаційну допомогу у розробленні соціокультурних проектів і програм.			
СК9. Здатність працювати з високим ступенем автономії, оцінювати потенційні результати, обмеження та ризики, брати відповідальність за планування і реалізацію соціокультурного проекту.			
<b>Програмні результати навчання</b>			
ПРН7. Розуміти і застосовувати сучасні світові соціокультурні практики.			
ПРН11. Організовувати конструктивний діалог між зацікавленими стейкхолдерами соціокультурних трансформацій задля досягнення спільно визначеної мети (місії).			
<b>5. Організація навчання</b>			
Обсяг навчальної дисципліни – 180 год.			
Вид заняття		Загальна кількість годин	
лекції		24	
семінарські заняття / практичні / лабораторні		36	
самостійна робота		120	
Ознаки курсу			
Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибіркового
1	028 «Менеджмент соціокультурної діяльності»	1	Нормативний (цикл загальної підготовки)
Тематика навчальної дисципліни			
Тема	кількість год.		
	лекції	заняття	сам. роб
Тема 1. Сутність цифрової трансформації	2	2	18
Тема 2. Основні компоненти цифрової економіки	2	2	9
Тема 3. Загальна оцінка масштабів діджиталізації	2	2	9
Тема 4. Цифрові тренди	2	2	8
Тема 5. Діджиталізація в Україні: місія, визначення КРІ на 2030Е	2	2	8
Тема 6. Роль держави в діджиталізації	4	4	8
Тема 7. Ініціативи та проекти для досягнення КРІ	2	2	8
Тема 8. Індустрія 4.0	4	4	8
Тема 9. Ризики діджиталізації	2	2	8
Тема 10. Кібербезпека та медіаграмотність.	2	2	8

Тема 11. Оцінка макроефектів від діджиталізації для ключових стейкхолдерів	2	4	8
Тема 12. Сценарії розвитку цифрової економіки України	2	2	8
Тема 13. Трендотчинг.	2	2	8
Тема 14. Цифровізація соціокультурної сфери	2	2	8
ЗАГ.	<b>24</b>	<b>36</b>	<b>120</b>

## 6. Система оцінювання навчальної дисципліни

Загальна система оцінювання курсу	<p>Форми контролю знань студентів:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• поточний;</li> <li>• підсумковий семестровий (підсумкова контрольна робота).</li> </ul> <p>Оцінювання знань студентів здійснюється за 100-бальною шкалою, яка переводиться у відповідну національну шкалу («відмінно», «добре», «задовільно», «незадовільно») та шкалу європейської кредитно-трансферної системи (ЄКТС – А, В, С, D, E, FХ, F).</p> <p><b>Поточний контроль</b> проводиться на кожному практичному занятті та за результатами виконання завдань самостійної роботи. Він передбачає оцінювання теоретичної підготовки студентів із зазначеної теми (у тому числі, самостійно опрацьованого матеріалу) під час роботи на практичних заняттях. Оцінки у національній шкалі («відмінно» – 5, «добре» – 4, «задовільно» – 3, «незадовільно» – 2), отримані студентами, виставляються у журналах обліку відвідування та успішності академічної групи (питома вага оцінки – 40%).</p> <p><b>Підсумковий семестровий контроль</b> – це підсумкове оцінювання результатів навчання здобувача вищої освіти за семестр, що здійснюється в університеті у формі письмової контрольної роботи. На підсумковий семестровий контроль виносяться питання, що передбачають перевірку розуміння студентами програмного матеріалу дисципліни в цілому та рівня сформованості відповідних компетентностей після опанування курсу. Підсумковий семестровий контроль оцінюється від 0 до 30 балів.</p>
Вимоги до письмової роботи	<p>Письмова робота включає 3 блоки завдань за тематикою курсу.</p> <p>Студенти денної форми навчання завершують її виконання і здають на 9-му занятті практичного курсу. Студенти заочної форми – за 10 днів до початку сесії. Робота виконується у електронному вигляді.</p>
Практичні заняття	<p>Поточні оцінки, які отримуються під час практичних занять, сумуються.</p>

Умови допуску до підсумкового контролю	Студентам, які мають пропуски, дозволяється ліквідувати академічну заборгованість відповідно до графіку ліквідації академзаборгованості за встановленими правилами.
<b>7. Політика навчальної дисципліни</b>	
Академічна доброчесність	Очікується, що студенти будуть дотримуватися принципів академічної доброчесності, усвідомлюючи наслідки її порушення, що визначається Положенням про запобігання академічному плагіату в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника ( <a href="https://pnu.edu.ua/wp-content/uploads/2022/10/Нова-редакція-Положення-про-запобігання-академічному-плагіату.pdf">https://pnu.edu.ua/wp-content/uploads/2022/10/Нова-редакція-Положення-про-запобігання-академічному-плагіату.pdf</a> ).
Відвідування занять	Відвідування занять є важливою складовою навчання. Дозволяється вільне відвідування лекцій. Пропуски практичних занять відпрацьовуються в обов'язковому порядку на консультаціях.
Неформальна освіта	Зараховуються як підсумковий контроль, результати онлайн курсів на платформах Coursera, Prometheus, які відповідають програмі навчальної дисципліни.
<b>8. Рекомендована література</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Божидарнік Т. В., Василик Н.М. Креативний менеджмент: навч. посіб. Рек. МОН. Херсон: ОЛДІ-ПЛЮС, 2014.498 с.</li> <li>2. Бондарчук О. Г Розвиток поняття «діджиталізація» та її вплив на різні сфери економіки. Науковий вісник Одеського національного економічного університету. № 7-8 (320-321), 2024. С. 31-40. URL: <a href="http://n-visnik.oneu.edu.ua/collections/2024/320-321/pdf/31-40.pdf">http://n-visnik.oneu.edu.ua/collections/2024/320-321/pdf/31-40.pdf</a></li> <li>3. Власенко, Т., Позняк, М. (2020). Діджиталізація в креативній індустрії для розвитку особистості. Молодий вчений, 2020 10 (86), 14-17. URL: <a href="https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-10-86-3">https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-10-86-3</a></li> <li>4. Дудкевич В. І., Шотурма Н.В. Діджитальна комунікація як один із механізмів взаємодії з громадськістю. Вісник Прикарпатського університету. Політологія. 2019. Т. 1. №13. С. 86-93. URL: <a href="http://hdl.handle.net/123456789/12985">http://hdl.handle.net/123456789/12985</a></li> <li>5. Дутчак О. Діджиталізація в креативних індустріях: Навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2024. 32 с.</li> <li>6. Економіка бізнесу: виклики діджиталізації та стратегії розвитку: збірник тез доповідей студентської науково-практичної конференції ( 22 квітня 2021 року, м. Тернопіль).2021. 118с.</li> <li>7. Міхровська М. Діджиталізація, діджиталізація, цифрова трансформація: зміст та особливості. Граааль науки, 2021. URL: <a href="https://www.researchgate.net/publication/349715623_DIDZITIZACIA_DIDZITALIZACIA_CIFROVA_TRANSFORMACIA_ZMIST_TA_OSOBLIVOSTI">https://www.researchgate.net/publication/349715623_DIDZITIZACIA_DIDZITALIZACIA_CIFROVA_TRANSFORMACIA_ZMIST_TA_OSOBLIVOSTI</a></li> <li>8. Підприємницька освіта в креативних індустріях в Україні. URL: <a href="https://www.britishcouncil.org.ua/sites/default/files/creative_education_-_final_report_-_ukr_1_0.pdf">https://www.britishcouncil.org.ua/sites/default/files/creative_education_-_final_report_-_ukr_1_0.pdf</a></li> <li>9. Самокиш О. В. Креативний менеджмент: навч. Посібник. Київ: Кондор-Видавництво, 2018. 204 с.</li> <li>10. Свидрук І. І. Креативний менеджмент: навч. Посібник. Рек. МОН. Київ: ЦУЛ, 2012. 224 с.</li> </ol>	

11. Свінцицька О.М., Ткачук В.О. Креативна економіка та креативні індустрії : навч. посібн. [Електронне видання]. Житомир : Державний університет «Житомирська політехніка», 2020. 218. URL: <https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi71/0051578.pdf>
12. Семенчук Т.Б., Боняр С.М., Осипова Є.Л. та ін. Менеджмент креативних індустрій: навчальний посібник. Київ: ДУІТ, 2024. 330 с. URL: [https://files.duit.edu.ua/uploads/%D0%A1%D0%B0%D0%B9%D1%82/3\\_%D0%9D%D0%90%D0%A3%D0%9A%D0%90/scientific-publications/monographs/semenchuk-30-07-2024.pdf](https://files.duit.edu.ua/uploads/%D0%A1%D0%B0%D0%B9%D1%82/3_%D0%9D%D0%90%D0%A3%D0%9A%D0%90/scientific-publications/monographs/semenchuk-30-07-2024.pdf)
13. Тимошенко, О., Мисюк, А., Коцюбівська, К., Хрущ, С. Особливості процесів диджиталізації у фешн-індустрії. Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері, 2021. 4(1), 18–30. URL: <https://doi.org/10.31866/2617-796X.4.1.2021.236943>
14. Цюпак В., Боднар А., Романюк А. Впровадження цифрових технологій у управління підприємствами: можливості та виклики. Економічний аналіз. 2024 Том 34. № 2. С.465-479. URL: <file:///C:/Users/%D0%94%D1%83%D1%82%D1%87%D0%B0%D0%BA/Downloads/6088-6565683192-1-PB.pdf>

#### Інформаційні ресурси:

1. Наукова електронна бібліотека. (Книги, підручники, дисертації, автореферати.) / Режим доступу: <http://www.nbu.gov.ua/portal>
2. Національна бібліотека України імені В.І.Вернадського / Режим доступу: <http://www.nbu.gov.ua>
3. Наукова бібліотека Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника. Режим доступу: URL <http://lib.pnu.edu.ua/>

**Викладач**

**доц. Дутчак О.І.**

## **МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ ДО ОПРАЦЮВАННЯ ЛЕКЦІЙНОГО МАТЕРІАЛУ**

Лекції займають важливе місце у вивченні дисципліни «Діджиталізація в креативних індустріях» студентами. Вони є основою та інструментом, які допомагають студентам ефективно орієнтуватися у навчальному процесі, надаючи знання, необхідні для подальшого глибшого вивчення предмета, а також роз'яснюючи складні поняття та положення. Активна участь студентів у лекціях є запорукою успішного засвоєння необхідного обсягу знань, що сприятиме формуванню кваліфікованого спеціаліста з відповідним рівнем знань і навичок. На початку лекції викладач зазвичай оголошує тему, план проведення та рекомендує навчальну літературу і джерела. Під час лекції студенти повинні уважно слухати викладача, аналізувати отриману інформацію та конспектувати найважливіші моменти. Наприкінці лекції студенти мають можливість задати викладачеві питання для роз'яснення незрозумілого. Належне ведення конспекту під час лекції сприятиме збереженню необхідної інформації та надасть йому змогу в подальшому проаналізувати її. Уважне ведення конспекту під час лекції допоможе зберегти важливу інформацію та дозволить в подальшому її проаналізувати.

### **Робота над конспектами лекцій**

Під час підготовки до семінарських та практичних занять студент уважно переглядає свій конспект лекції та повторно аналізує отриману інформацію. При вивченні матеріалу лекції він порівнює викладене на лекції з тим, що він законспектував, відповідно до плану семінарського заняття, який міститься в навчально-методичному комплексі та методичних матеріалах для проведення семінарів і практичних занять з обраної дисципліни. Якщо в конспекті відсутній матеріал з окремих питань лекції, або якщо певні питання розкриті не повністю, або ж винесені на самостійне опрацювання чи написання реферату, студенту необхідно звернутися до рекомендованих підручників, навчальних посібників, статистичних даних тощо.

### **Робота з навчальною, науковою літературою, джерелами**

Працюючи з підручниками, навчальними посібниками та джерелами (матеріалами Держкомстату України, офіційними сайтами установ сфери соціокультурних послуг та інтернет-ресурсами), а також науковою і спеціалізованою літературою, важливо отримати максимальну кількість теоретичних знань і необхідних відомостей. Перш ніж почати роботу з цими джерелами, студент повинен ознайомитися з їх змістом, щоб визначити, чи варто їх опрацьовувати і чи мають вони відношення до вивченого курсу. Лише після цього можна вибрати відповідні матеріали для вивчення (глави, розділи тощо) і розпочати їх детальне вивчення. Під час опрацювання матеріалу важливо з'ясувати суть вивченого питання, не оминаючи визначення

незрозумілих чи нових слів і термінів, а також роз'яснюючи їх значення за допомогою словників, довідників або контексту речення.

При вивченні матеріалів з підручників, навчальних посібників, а також під час роботи з науковою та спеціалізованою літературою важливо аналізувати прочитане в контексті прослуханих лекцій та зроблених конспектів. Необхідно робити логічні висновки і записувати незрозумілі моменти для подальшого їх обговорення на практичних заняттях. Тому, під час опрацювання матеріалів, студентам рекомендується розробити зручну для себе систему позначок, яка може включати підкреслення, нотатки на полях книг або нормативно-правових актів, виписки, використання маркерів різних кольорів, формулювання інших авторів та посилання на різні джерела, а також запис важливих відомостей на окремих аркушах. Це допоможе ефективно фіксувати опрацьований матеріал. Окрім того, під час роботи з науковою та спеціалізованою літературою студент може знайти посилання на джерела, які не зазначені в навчально-методичному комплексі. Це, безумовно, є корисним для самостійного та глибшого вивчення правового матеріалу.

## ПЛАН ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

### **Тема 1. Сутність цифрової трансформації**

1. Історія цифровізації.
2. Діджитал економіка.
3. Поняття «цифрова трансформація» представниками бізнесу. Їх основні ознаки.
4. Поняття «цифрова трансформація» з наукової точки зору.
5. Принципи цифрової трансформації.

### **Тема 2. Основні компоненти цифрової економіки**

1. Етапи промислових революцій
- 2 Основні сегменти цифрової економіки:
  - а) Сектор інформаційно-комунікаційних технологій,
  - б)Промисловий сектор,
  - в) Електронна комерція,

### **Тема 3. Загальна оцінка масштабів діджиталізації**

1. Проблеми дефініцій цифровізації.
2. Проблеми статистичного обліку діджиталізації.
3. Переваги діджиталізації

### **Тема 4. Цифрові тренди**

- 1.Проблеми, які перешкоджають розвитку в Україні цифрових трендів.
2. Сценарії розвитку цифрової економіки України.
3. Візія цифрової економіки України 2030Е.

### **Тема 5. Діджиталізація в Україні: місія, визначення КРІ на 2030Е**

1. Місія розвитку цифрової економіки в Україні. Цілі цифровізації
2. Частка цифрової економіки у ВВП 2030Е.
3. Розвиток цифрової інфраструктури в 2030Е.
4. КРІ розвитку та проникнення цифрових навичок і компетентностей в Україні 2030Е.
5. КРІ розвитку цифровізації бізнесу та промисловості (Індустрія 4.0) до 2030Е.
6. КРІ реалізації проєктів цифрових трансформацій до 2030Е.

### **Тема 6. Роль держави в діджиталізації**

1. Держава як лідер та експериментатор.
2. Держава як регулятор і захисник.

3. Держава як популяризатор.

### **Тема 7. Ініціативи та проекти для досягнення КРІ**

1. Перелік ініціатив та проектів для досягнення КРІ. Тверда інфраструктура.
2. Перелік ініціатив та проектів для досягнення КРІ. М'яка інфраструктура.
3. Проекти цифрової трансформації в Україні.

### **Тема 8. Індустрія 4.0**

1. Термінологія.
2. Ключові фактори розвитку Індустрії 4.0 до 2030Е.
3. Цільові індустрії в Україні для реалізації відповідних ініціатив та проектів Індустрії 4.0.
4. Головні стратегічні ініціативи та напрями розвитку Індустрії 4.0.
5. Ефекти від розвитку Індустрії 4.0.

### **Тема 9. Ризики діджиталізації**

1. Головні ризики
2. Ризики діджиталізації.
3. Безробіття та конкурентноспроможність на ринку професій.

### **Тема 10. Кібербезпека: управління викликами**

1. Національна система кібербезпеки.
2. Дорожня карта реалізації стратегії розвитку цифрової економіки.
3. Програма «Цифровий спринт».
4. Стратегічні рішення щодо розвитку цифрової економіки.

### **Тема 11. Оцінка макроефектів від діджиталізації для ключових стейкхолдерів**

1. Вплив цифровізації на ВВП.
2. Ефекти від цифровізації для українського бізнесу.
3. Ефекти від цифровізації для громадян.

### **Тема 12. Сценарії розвитку цифрової економіки України**

1. Ключові сценарії розвитку цифрової економіки України можливі в найближчі 5–10 років: оптимістичний, песимістичний, інерційний, проривний тощо.
2. Фактори, що впливають на реалізацію того чи іншого сценарію цифровізації економіки.
3. Державна політика цифровізації.

### **Тема 13. Діджиталізація бізнесу та промисловості (Індустрія 4.0) до 2030Е**

1. Технології лежать в основі Індустрії 4.0 і як вони трансформують бізнес та промисловість в Україні до 2030 року

2. Галузі української промисловості є найбільш готовими до впровадження технологій Індустрії 4.0

3. Перешкоди, що заважають швидкому переходу до Індустрії 4.0 в Україні та як їх подолати.

4. Роль держави в розвитку діджиталізації бізнесу та промисловості до 2030 року.

### **Тема 14. Цифровізація соціокультурної сфери**

1. Цифрові технології, що змінюють форми збереження, поширення та сприйняття культурної спадщини та мистецтва.

2. Можливості цифровізації для розвитку освіти, медіа і творчих індустрій в Україні.

3. Вплив цифровізації на соціальну взаємодію, формування громадської думки та комунікацію в суспільстві (соцмережі, цифрові інструменти активізму, інфлюенсери, дезінформація.)

## ПИТАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

1. Що таке діджиталізація та як вона впливає на соціокультурну сферу?
2. У чому полягає різниця між поняттями «інформатизація» та «діджиталізація»?
3. Які основні чинники сприяють цифровій трансформації соціокультурних інституцій?
4. Що таке цифрова культура та які її основні ознаки?
5. Як змінюється роль культури в умовах цифрового суспільства?
6. Які цифрові інструменти використовуються сучасними музеями, театрами, бібліотеками?
7. Як використання віртуальної та доповненої реальності змінює сприйняття культурного продукту?
8. Яку роль відіграють соціальні мережі у формуванні культурного простору?
9. Як працюють цифрові архіви та бази даних у сфері культурної спадщини?
10. Яким чином цифрові технології сприяють збереженню нематеріальної культурної спадщини?
11. Як можна застосовувати мобільні додатки для популяризації культурних заходів?
12. У чому полягає ефективність цифрових комунікацій у культурному менеджменті?
13. Як відбувається організація та просування онлайн-подій у соціокультурній сфері?
14. Які цифрові платформи найчастіше використовуються для проведення онлайн-виставок або фестивалів?
15. Які є приклади успішної діджиталізації культурної установи в Україні?
16. Які основні проблеми постають перед культурними інституціями в процесі цифровізації?
17. Як впливає діджиталізація на доступність культури для різних верств населення?
18. У чому полягає загроза комерціалізації культури через цифрові платформи?
19. Які етичні питання виникають при діджиталізації культурних об'єктів?
20. Як захистити авторські права у цифровому середовищі?
21. Яке майбутнє традиційних культурних інституцій у цифрову епоху?
22. Як штучний інтелект може бути використаний у сфері культури?
23. Чи здатні цифрові технології замінити фізичну присутність у культурному просторі?
24. Як змінюється роль культурного працівника в умовах діджиталізації?
25. Які цифрові компетентності мають бути у сучасного фахівця соціокультурної сфери?
26. Які державні програми або ініціативи підтримують цифровізацію культури в Україні?
27. Як впроваджуються цифрові технології у роботу українських бібліотек, музеїв, театрів?
28. Які приклади вдалих digital-проектів у культурній сфері України вам відомі?
29. Як локальні культурні ініціативи використовують інтернет та соцмережі для комунікації з аудиторією?
30. Які напрями цифрової трансформації є пріоритетними для соціокультурної сфери України?

## ТЕМАТИКА ІНДИВІДУАЛЬНИХ ЗАВДАНЬ ДЛЯ СТУДЕНТІВ

1. Підготуйте есе на тему: «Поняття та значення діджиталізації в соціокультурній сфері».
2. Проаналізуйте позитивні й негативні наслідки цифровізації культури.
3. Проведіть порівняльний аналіз діджиталізації соціокультурної сфери в Україні та одній із країн ЄС.
4. Оцініть роль цифрових технологій у збереженні нематеріальної культурної спадщини.
5. Дослідіть вплив соціальних мереж на культурну ідентичність молоді.
6. Підготуйте аналітичну доповідь про вплив віртуальної реальності на розвиток музеїв.
7. Розкрийте суть понять «цифрова трансформація», «цифрова культура» та «медіаосвіта».
8. Поясніть взаємозв'язок між цифровою грамотністю та культурною компетентністю.
9. Проведіть огляд основних викликів і загроз цифровізації культурних інституцій.
10. Напишіть есе на тему: «Майбутнє традиційних культурних установ у цифрову епоху».
11. Проаналізуйте сайт або мобільний застосунок культурної установи (музею, бібліотеки, театру) — оцініть його функціональність, UX/UI та інформативність.
12. Розробіть концепцію віртуальної виставки або онлайн-події.
13. Проведіть міні-дослідження: як вплинула пандемія COVID-19 на цифровізацію культури у вашому регіоні?
14. Запропонуйте інноваційний цифровий проєкт для популяризації культурної спадщини.
15. Створіть презентацію про сучасні інструменти діджитал-комунікації у сфері культури.
16. Проаналізуйте статистичні дані щодо використання цифрових сервісів у бібліотеках України.
17. Оцініть впровадження електронних квиткових систем у театрах чи музеях.
18. Підготуйте міні-проєкт «Цифровий культурний маршрут моїм містом/регіоном».
19. Розробіть план інформаційної кампанії в соцмережах для популяризації культурного заходу.
20. Зробіть огляд digital-інструментів для організації онлайн-заходів (Zoom, Google Meet, StreamYard тощо).
21. Створіть відеоролик (до 3 хв) на тему: «Діджиталізація культури — виклик чи можливість?»
22. Підготуйте постер або інфографіку на тему цифровізації у сфері мистецтва.
23. Розробіть сторінку (макет) сайту культурного центру з інтерактивними сервісами.
24. Зробіть аналіз digital-кампанії відомого культурного фестивалю.
25. Запишіть подкаст або інтерв'ю з фахівцем про зміни в культурній сфері завдяки цифровим технологіям.
26. Підготуйте серію публікацій для Instagram або Facebook-акаунту культурної організації.
27. Запропонуйте ідею використання штучного інтелекту у сфері культурного менеджменту.
28. Продумайте концепт інтерактивної екскурсії з доповненою реальністю (AR).
29. Створіть онлайн-квест для молоді на тему історії або мистецтва свого регіону.
30. Розробіть чекліст «Як культурна установа може перейти в онлайн-простір».

## ПРОГРАМОВІ ВИМОГИ ДО ДИСЦИПЛІНИ

1. Історія цифровізації.
2. Діджитал економіка.
3. Поняття «цифрова трансформація» представниками бізнесу. Їх основні ознаки.
4. Поняття «цифрова трансформація» з наукової точки зору.
5. Принципи цифрової трансформації.
6. Етапи промислових революційю
7. 2 Основні сегменти цифрової економіки:
8. а) Сектор інформаційно-комунікаційних технологій,
9. б)Промисловий сектор,
10. в) Електронна комерція,
11. Проблеми дефініцій цифровізації.
12. Проблеми статистичного обліку діджиталізації.
13. Переваги діджиталізації
14. 1.Проблеми, які перешкоджають розвитку в Україні цифрових трендів.
15. Сценарії розвитку цифрової економіки України.
16. Візія цифрової економіки України 2030Е.
17. Місія розвитку цифрової економіки в Україні. Цілі цифровізації
18. Частка цифрової економіки у ВВП 2030Е.
19. Розвиток цифрової інфраструктури в 2030Е.
20. КРІ розвитку та проникнення цифрових навичок і компетентностей в Україні 2030Е.
21. КРІ розвитку цифровізації бізнесу та промисловості (Індустрія 4.0) до 2030Е.
22. КРІ реалізації проектів цифрових трансформацій до 2030Е.
23. Держава як лідер та експериментатор.
24. Держава як регулятор і захисник.
25. Держава як популяризатор.
26. Перелік ініціатив та проектів для досягнення КРІ. Тверда інфраструктура.
27. Перелік ініціатив та проектів для досягнення КРІ. М'яка інфраструктура.
28. Проекти цифрової трансформації в Україні.
29. Термінологія.
30. Ключові фактори розвитку Індустрії 4.0 до 2030Е.
31. Цільові індустрії в Україні для реалізації відповідних ініціатив та проектів Індустрії 4.0.
32. Головні стратегічні ініціативи та напрями розвитку Індустрії 4.0.
33. Ефекти від розвитку Індустрії 4.0.
34. Головні ризики
35. Ризики діджиталізації.
36. Безробіття та конкурентноспроможність на ринку професій.
37. Національна система кібербезпеки.
38. Дорожня карта реалізації стратегії розвитку цифрової економіки.
39. Програма «Цифровий спринт».
40. Стратегічні рішення щодо розвитку цифрової економіки.
41. Вплив цифровізації на ВВП.
42. Ефекти від цифровізації для українського бізнесу.
43. Ефекти від цифровізації для громадян.
44. Ключові сценарії розвитку цифрової економіки України можливі в найближчі 5–10 років: оптимістичний, песимістичний, інерційний, проривний тощо.
45. Фактори, що впливають на реалізацію того чи іншого сценарію цифровізації економіки.
46. Державна політика цифровізації.

47. Технології лежать в основі Індустрії 4.0 і як вони трансформують бізнес та промисловість в Україні до 2030 року
48. Галузі української промисловості є найбільш готовими до впровадження технологій Індустрії 4.0
49. Перешкоди, що заважають швидкому переходу до Індустрії 4.0 в Україні та як їх подолати.
50. Роль держави в розвитку діджиталізації бізнесу та промисловості до 2030 року.
51. Цифрові технології, що змінюють форми збереження, поширення та сприйняття культурної спадщини та мистецтва.
52. Можливості цифровізації для розвитку освіти, медіа і творчих індустрій в Україні.
53. Вплив цифровізації на соціальну взаємодію, формування громадської думки та комунікацію в суспільстві (соцмережі, цифрові інструменти активізму, інфлюенсери, дезінформація.)

## ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ

(зразок орієнтовних тестових завдань)

1. Цифровізація це:

- а) удосконалення комп'ютерної техніки
- б) цифрова трансформація суспільства
- в) спільне використання ресурсів
- г) автоматизація банківської діяльності

2. Хто є автором першої концепції цифрової економіки?

- а) Ніколас Негропonte
- б) Стівен Джобс
- в) Білл Гейтс
- г) Блез Паскаль

3. Що таке цифровий розрив?

- а) цифрова нерівність
- б) цифрова трансформація промисловості
- в) інтеграція цифрових технологій
- г) цифрова безпека

4. Цифровізація креативних індустрій – це:

- а) освоєння інформаційних ресурсів та знань задля їх подальшого використання у процесі виробництва
- б) комплекс методологічних та методичних підходів для діяльності підприємства, де враховано нові можливості
- в) галузь, що базується на цифрових комп'ютерних технологіях
- г) трансформація фінансових послуг

5. Поведінкова теорія ігор є перш за все:

- а) позитивна теорія
- б) намагається пояснити процес прийняття рішень на основі експериментальних даних;
- в) теорія, яка прагне описати явища;
- г) всі відповіді правильні

5. Кореляційна залежність між двома змінними величинами - це залежність, при якій:

- а) зміна значення однієї з них викликає зміну умовного середнього значення іншої
- б) кожному значенню однієї з них відповідає єдине значення іншої
- в) зміна значення однієї з них викликає зміну розподілу іншої

г) зміна значення однієї з них викликає обов'язкове зростання значення іншої

6. Що розуміють під поняттям «поведінка системи»?

а) характеристику системи в певний момент часу

б) здатність системи переходити з одного стану в інший

в) здатність системи за відсутності зовнішніх збурюючих дій зберігати свій стан як завгодно довго

г) здатність системи повертатись у стан рівноваги після виведення її з цього стану зовнішніми збурюючими чинниками.

7. Команда управління проектом – це:

а) частка проектної команди, що бере участь в управлінні проектом

б) підрозділ, прямо або що побічно відповідає за результат проекту

в) організація, співробітники якої безпосередньо залучені у виконання проектних робіт

г) група зацікавлених осіб

8. Користувач продукту проекту (User) –

а) особа усередині або поза організацією, яка використовуватиме результати проекту

б) особа (організація), яка приймає результати роботи і платить за її виконання

в) особа усередині або поза організацією, що забезпечує фінансові ресурси проекту

г) особа, яка є пасивним учасником, спостерігачем за ходом проекту

9. З яких фаз складається життєвий цикл проекту розробки програмного забезпечення:

а) концепція, проектування, налагодження устаткування, іспит, завершення

б) формулювання, планування, реалізація, завершення

в) аналіз вимог, проектування, реалізація, експлуатація і супровід

г) бізнес-план, планування, контроль, регулювання

10. Що таке файл?

а) область в оперативній пам'яті

б) послідовність каталогів

в) поійменована область на диску, в яку записано цілісну сукупність даних

г) функціональна частина операційної системи, яка забезпечує виконання операцій копіювання та переміщення даних

11. Якщо інформація спотворена навмисно, то її називають:

а) помилковою інформацією

б) нечіткою інформацією

в) залишковою інформацією

г) дезінформацією

12. Політика інформаційної безпеки – це:

- а) сукупність правил, що визначають і обмежують види діяльності об'єктів і учасників інформаційної діяльності;
- б) сукупність правил, що визначають і обмежують види діяльності об'єктів і учасників системи інформаційної безпеки;
- в) сукупність правил, що визначають зовнішній курс держави;
- г) немає правильної відповіді.

13. Об'єктами захисту інформації в інформаційно-комунікаційній системі є:

- а) апаратні рішення, використані при побудові системи
- б) інформація, що обробляється в ній, та програмне забезпечення, яке призначено для обробки цієї інформації
- в) технічні рішення, що використовуються для створення апаратури, яка утворює систему
- г) алгоритми, що використовуються для функціонування системи

14. Економічна інформація – це сукупність:

- а) пристроїв для економічних розрахунків
- б) повідомлень економічного характеру
- в) атрибутів масивів
- г) показників для рейтингової оцінки розвитку цифрової економіки

15. Ціль цифровізації в Україні:

- а) створити нові можливості для реалізації людського капіталу
- б) розвиток та збереження гуманістичних ідеалів
- в) збереження традицій
- г) розвиток окремих галузей

## РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Божидарнік Т. В., Василик Н.М. Креативний менеджмент: навч. посіб. Рек. МОН. Херсон: ОЛДІ-ПЛЮС, 2014. 498 с.
2. Бондарчук О. Г Розвиток поняття «діджиталізація» та її вплив на різні сфери економіки. Науковий вісник Одеського національного економічного університету. № 7-8 (320-321), 2024. С. 31-40. URL: <http://n-visnik.oneu.edu.ua/collections/2024/320-321/pdf/31-40.pdf>
3. Власенко, Т., Позняк, М. (2020). Діджиталізація в креативній індустрії для розвитку особистості. Молодий вчений, 2020 10 (86), 14-17. URL: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-10-86-3>
4. Дудкевич В. І., Шотурма Н.В. Діджитальна комунікація як один із механізмів взаємодії з громадськістю. Вісник Прикарпатського університету. Політологія. 2019. Т. 1. №13. С. 86-93. URL: <http://hdl.handle.net/123456789/12985>
5. Дутчак О. Діджиталізація в креативних індустріях: Навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2024. 32 с.
6. Економіка бізнесу: виклики діджиталізації та стратегії розвитку: збірник тез доповідей студентської науково-практичної конференції ( 22 квітня 2021 року, м. Тернопіль).2021. 118с.
7. Міхровська М. Діджиталізація, діджиталізація, цифрова трансформація: зміст та особливості. Грааль науки, 2021. URL: [https://www.researchgate.net/publication/349715623\\_DIDZITIZACIA\\_DIDZITALIZACIA\\_CIFROVA\\_TRANSFORMACIA\\_ZMIST\\_TA\\_OSOBLIVOSTI](https://www.researchgate.net/publication/349715623_DIDZITIZACIA_DIDZITALIZACIA_CIFROVA_TRANSFORMACIA_ZMIST_TA_OSOBLIVOSTI)
8. Підприємницька освіта в креативних індустріях в Україні. URL: [https://www.britishcouncil.org.ua/sites/default/files/creative\\_education\\_-\\_final\\_report\\_-\\_ukr\\_1\\_0.pdf](https://www.britishcouncil.org.ua/sites/default/files/creative_education_-_final_report_-_ukr_1_0.pdf)
9. Самокиш О. В. Креативний менеджмент: навч. Посібник. Київ: Кондор-Видавництво, 2018. 204 с.
10. Свидрук І. І. Креативний менеджмент: навч. Посібник. Рек. МОН. Київ: ЦУЛ, 2012. 224 с.
11. Свінцицька О.М., Ткачук В.О. Креативна економіка та креативні індустрії : навч. посібн. [Електронне видання]. Житомир : Державний університет «Житомирська політехніка», 2020. 218. URL: <https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi71/0051578.pdf>
12. Семенчук Т.Б., Боняр С.М., Осипова Є.Л. та ін. Менеджмент креативних індустрій: навчальний посібник. Київ: ДУІТ, 2024. 330 с. URL: [https://files.duit.edu.ua/uploads/%D0%A1%D0%B0%D0%B9%D1%82/3\\_%D0%9D%D0%90%D0%A3%D0%9A%D0%90/scientific-publications/monographs/semenchuk-30-07-2024.pdf](https://files.duit.edu.ua/uploads/%D0%A1%D0%B0%D0%B9%D1%82/3_%D0%9D%D0%90%D0%A3%D0%9A%D0%90/scientific-publications/monographs/semenchuk-30-07-2024.pdf)
13. Тимошенко, О., Мисюк, А., Коцюбівська, К., Хрущ, С. Особливості процесів діджиталізації у фешн-індустрії. Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері, 2021. 4(1), 18–30. URL: <https://doi.org/10.31866/2617-796X.4.1.2021.236943>

14. Цюпак В., Боднар А., Романюк А. Впровадження цифрових технологій у управління підприємствами: можливості та виклики. Економічний аналіз. 2024 Том 34. № 2. С.465-479. URL: <file:///C:/Users/%D0%94%D1%83%D1%82%D1%87%D0%B0%D0%BA/Downloads/6088-6565683192-1-PB.pdf>

#### Інформаційні ресурси:

1. Наукова електронна бібліотека. (Книги, підручники, дисертації, автореферати.) / Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua/portal>
2. Національна бібліотека України імені В.І.Вернадського / Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua>
3. Наукова бібліотека Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника. Режим доступу: URL <http://lib.pnu.edu.ua/>

## СЛОВНИК ТЕРМІНІВ

Big Data – масиви цифрових даних, що потребують спеціальних методів зберігання, аналізу та обробки.

LMS (Learning Management System): Система управління навчанням, яка дозволяє створювати та проводити онлайн-курси. Приклад: Moodle, Google Classroom.

Smart-культура – концепція застосування «розумних» технологій у соціокультурній сфері для підвищення якості послуг і взаємодії з аудиторією.

Блоги – персональні вебсайти, де автори публікують свої думки та досвід.

Вебінари – онлайн-семінари, які проводяться в режимі реального часу.

Відеохостинги – сервіси для розміщення та перегляду відео (Наприклад, YouTube).

Віртуальна реальність – комп'ютерно створене середовище, яке імітує фізичну присутність користувача у змодельованому просторі.

Гейміфікація – застосування ігрових механік у неігровому контексті, зокрема в культурних та освітніх проєктах.

Діджиталізація – процес інтеграції цифрових технологій у всі сфери суспільного життя, зокрема соціокультурну сферу.

Діджиталізація – це процес перетворення інформації та послуг у цифровий формат, що включає в себе використання комп'ютерних технологій для збільшення ефективності, доступності та обміну даними.

До них можемо віднести:

Доповнена реальність – поєднання реального світу з віртуальними елементами через цифрові пристрої.

Електронна ідентифікація — процедура використання ідентифікаційних даних особи в електронній формі, які однозначно визначають фізичну, юридичну особу або представника юридичної особи.

Електронна культура – культурні прояви, що існують виключно в електронному (цифровому) середовищі.

Електронна послуга — будь-яка послуга, що надається через інформаційно-комунікаційну систему.

Електронні бібліотеки – Онлайн-колекції книг, статей та інших матеріалів.

Ідентифікаційні дані особи — унікальний набір даних, який дає змогу однозначно встановити фізичну, юридичну особу або представника юридичної особи.

Інтерактивність – можливість користувача активно впливати на цифровий контент чи середовище.

Інтернет речей – мережа фізичних об'єктів, які обмінюються даними через інтернет.

Інформаційна грамотність – здатність знаходити, оцінювати, використовувати та створювати інформацію.

Інформаційне суспільство – тип суспільства, в якому виробництво, зберігання, передача та використання інформації є головним ресурсом.

Кіберкультура – культура, що виникає внаслідок масового використання комп'ютерних технологій і мереж.

Комунікативна грамотність – Здатність ефективно спілкуватися в цифровому середовищі.

Креативна грамотність – здатність використовувати цифрові технології для творчості та інновацій.

Креативна індустрія – сектор економіки, що базується на інтелектуальній праці та творчості, включаючи культуру, дизайн, медіа, моду.

Критичне мислення – Здатність аналізувати інформацію, виявляти помилки та упередження.

Культурна спадщина – матеріальні та нематеріальні об'єкти, що мають історичну, художню чи культурну цінність.

Медіаосвіта – навчання критичному сприйняттю медіаінформації та розумінню медіаконтенту.

Метавсесвіт – віртуальний простір, що поєднує елементи VR, AR, соцмереж, гейміфікації, де користувачі можуть взаємодіяти в реальному часі.

Мультимедійний контент – цифровий контент, що поєднує текст, зображення, звук, відео, анімацію тощо.

Онлайн-курси - структуровані навчальні програми, доступні в Інтернеті.

Онлайн-подія – форма культурної або освітньої активності, що проводиться в цифровому середовищі.

Оцифрування – процес переведення аналогового об'єкта або інформації у цифровий формат.

Соціальні медіа – онлайн-платформи для створення, обміну та поширення контенту, що забезпечують комунікацію між користувачами.

Соціальні мережі: Інтернет-платформи, що дозволяють користувачам спілкуватися, обмінюватися інформацією та створювати спільноти. Приклад: Facebook, Twitter.

Технічна грамотність – здатність використовувати різноманітні цифрові інструменти та програмне забезпечення.

Хмарні сервіси: Сервіси, які надають доступ до програмного забезпечення та даних через Інтернет. Приклад: Google Drive, Microsoft OneDrive.

Хмарні технології – моделі зберігання та обробки даних на віддалених серверах, доступних через інтернет.

Цифрова грамотність – знання та навички, необхідні для використання цифрових інструментів, критичного оцінювання інформації та створення цифрового контенту.

Цифрова ідентичність (або ідентичність онлайн) — це сукупність інформації, дані, які унікально описують особу, організацію або електронне обладнання, що існує в Інтернеті (імена користувачів і паролі, операції пошуку в Інтернеті, дата народження, соціальне забезпечення та історія покупок)

Цифрова компетентність – здатність ефективно й безпечно використовувати цифрові технології в різних сферах діяльності.

Цифрова компетентність — це впевнене, критичне і відповідальне використання та взаємодія з цифровими технологіями для навчання, професійної діяльності (роботи) та участі у суспільному житті. Вона охоплює такі поняття як, інформаційна грамотність та медіаграмотність, комунікація та співпраця,

створення цифрового контенту (включаючи програмування), безпека (включаючи захист персональних даних у цифровому середовищі та кібербезпеку), а також розв'язання різнопланових проблем і навчання впродовж життя.

Цифрова культура – сукупність форм культурного самовираження, що виникають у цифровому середовищі.

Цифрова платформа – онлайн-інфраструктура для обміну послугами, інформацією або контентом між користувачами чи організаціями.

Цифрова свобода людини — це можливість праці, тобто участі у виробничих, комунікаційних, організаційних процесах із будь-якого місця світу, за наявності відповідних цифрових засобів, технологій та доступу до цифрових інфраструктур.

Цифрова трансформація – комплексні зміни в організаціях, що відбуваються завдяки впровадженню цифрових інструментів і нових моделей взаємодії.

Цифрова трансформація (цифровізація) — це перетворення наявних аналогових (іноді електронних) продуктів, процесів та бізнес-моделей організації, в основі якої лежить ефективне використання цифрових технологій.

1) право на доступ до Інтернету — полягає в тому, що кожен має право на рівний доступ і використання вільного та безпечного Інтернету;

2) свобода вираження поглядів онлайн — означає право вільно висловлювати свої погляди, шукати, отримувати та поширювати інформацію онлайн;

3) право на приватність і захист персональних даних — кожен має право на приватність онлайн та захист персональних даних в Інтернеті (соціальних мережах, у заповненні Google-форм тощо);

4) право на свободу та особисту безпеку онлайн — реалізація цього права потребує механізму захисту від протиправних дій, тобто певні державні гарантії захисту від фізичного та психологічного насильства чи домагань, мови нетерпимості, нетолерантності та ворожнечі, дискримінації в онлайн-середовищі; держава має сприяти розвитку та функціонуванню безпечних Інтернет-технологій;

5) право на мирні зібрання, асоціації та/або використання електронних інструментів демократії — означає, що люди повинні мати свободу об'єднання та

використовувати будь-які сервіси, вебсайти чи застосунки для створення, приєднання, мобілізації та участі в соціальних групах та асоціаціях;

б) право на цифрове самовизначення, або право відключатися від онлайн, або бути забутим в онлайні — людина як користувач у системі (соціальній мережі, форумі, онлайнбговоренні) вправі сама, на власний розсуд визначити ім'я (ідентифікатор) або іншу апріорну інформацію про неї, яку вона буде використовувати в системі.

Цифрове включення – забезпечення рівного доступу до цифрових технологій для всіх соціальних груп.

Цифрове робоче місце — віртуальний еквівалент фізичного робочого місця, котрий вимагає належної організації, користування та управління, оскільки воно має стати запорукою підвищеної ефективності працівників та створення для них більш сприятливих умов праці.

Цифрове суспільство — це суспільство, яке інтенсивно та продуктивно використовує цифрові технології для власних потреб (самореалізація, робота, відпочинок, навчання, дозвілля кожного), а також для досягнення та реалізації спільних економічних, суспільних та громадських цілей.

Цифровий контент – інформація, представлена у цифровій формі: тексти, зображення, відео, аудіо тощо.

Цифровий музей – культурна установа, що надає онлайн-доступ до експозицій, колекцій, архівів тощо.

Цифровий розрив (цифрова нерівність) — нерівність у доступі до можливостей в економічній, соціальній, культурній, освітній галузях, які існують або поглиблюються в результаті неповного, нерівномірного або недостатнього доступу до комп'ютерних, телекомунікаційних та цифрових технологій.

Цифровий слід – інформація, яку залишає користувач у мережі під час взаємодії з цифровим середовищем.

Цифровий слід — це те, що ми залишаємо в мережі, користуючись інтернетом: геомітки, фото, відео, повідомлення, пошукові запити, паролі, номери карток, пости у соціальних мережах тощо.

Цифрові навички (Digital Quotient, або DQ) — це навички щодо цифрових технологій, тобто цифровий інтелект (за аналогією з IQ або EQ, які використовуються для вимірювання рівня загального та емоційного інтелекту).

Цифрові права людини — це окрема група прав людини, які пов'язані з використанням та/або реалізуються в мережі Інтернет за допомогою спеціальних пристроїв (комп'ютерів, смартфонів тощо).

Цифрові технології (згідно з аналітичними звітами Давоського економічного форуму): Інтернет речей, роботизація та кіберсистеми, штучний інтелект, великі дані, безпаперові технології, адитивні технології (3D-друк), хмарні та туманні обчислення, безпілотні та мобільні технології, біометричні технології, квантові технології, технології ідентифікації, блокчейн (перелік не є вичерпним та доповнюється).

Цифровізація (з англ. digitalization) — це впровадження цифрових технологій в усі сфери життя: від взаємодії між людьми до промислових виробництв, від предметів побуту до дитячих іграшок, одягу тощо. Це перехід біологічних та фізичних систем у кібербіологічні та кіберфізичні (об'єднання фізичних та обчислювальних компонентів). Перехід діяльності з реального світу у світ віртуальний (онлайн).

Цифровою освітою є об'єднання різних компонентів і найсучасніших технологій завдяки використанню цифрових платформ, впровадженню нових інформаційних та освітніх технологій, застосуванню прогресивних форм організації освітнього процесу та активних методів навчання, а також сучасних навчально-методичних матеріалів.

Штучний інтелект (Artificial Intelligence, AI) — системи, здатні імітувати інтелектуальні функції людини, зокрема аналіз, прогнозування, навчання.

**Навчальне видання**



**ДУТЧАК О.І.**

**ДІДЖИТАЛІЗАЦІЯ В СОЦІОКУЛЬТУРНІЙ СФЕРІ**

**Навчально–методичний посібник**

В авторській редакції  
Гарнітура Times New Roman  
Наклад 300 прим.

