

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ярошенко Николай Николаевич

Должность: проректор по учебно-методической деятельности

Дата подписания: 04.06.2026 11:24:01

Уникальный программный ключ:

25cc77c6d2a242799b1569189212ec549db4bb3f

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

Московский государственный институт культуры

УТВЕРЖДЕНО

Председатель УМС

**Библиотечно-информационного
факультета**

Боронина Н. В.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**Б1.В.ДВ.02.02 Информационные системы и информационные технологии
ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕЛА И ЦИФРОВЫЕ ЛИТЕРАТУРНЫЕ ПРОЕКТЫ**

**Направление подготовки/специальности (код, наименование): 09.03.02
Информационные системы и технологии**

**Профиль подготовки/специализация: Информационные системы и цифровые
технологии в культуре**

Квалификация (степень) выпускника: Бакалавр

Форма обучения: очная

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели:

Целью освоения дисциплины является: сформировать у студентов компетенции в области информационных систем и технологий издательского дела с акцентом на цифровизацию процессов, издательские экосистемы, применение ИИ и создание цифровых литературных проектов, включая самопубликации.

Задачи:

- изучить основы цифровизации издательского дела и книжной дистрибуции;
- освоить принципы работы издательских экосистем;
- рассмотреть возможности применения ИИ в издательском деле;
- познакомиться с новыми продуктами издательского дела и их интеграцией в креативные индустрии;
- изучить платформы самопубликаций и технологии их разработки;
- развить навыки работы с современными информационными системами в издательской сфере.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина по выбору «Информационные системы и информационные технологии издательского дела и цифровые литературные проекты» входит в состав Блока 1 «Дисциплины (модули)» и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, ОПОП по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, профиль - Информационные системы и цифровые технологии в культуре.

Дисциплина «Информационные системы и информационные технологии издательского дела и цифровые литературные проекты» изучается в седьмом семестре. Входные знания, умения и компетенции, необходимые для изучения данного курса, формируются в процессе изучения таких дисциплин, как «Управление проектами в области ИТ», «Информационные ресурсы» и «Математика». В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения следующих дисциплин и прохождения практик.

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных практических профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций (элементов следующих компетенций) в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки (специальности) 09.03.02 Информационные системы и технологии:

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю).

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
----------------------------------	------------------------	---------------------

<p>ПК-1 Способен понимать и применять в практической деятельности теоретические основы технических, социально-гуманитарных и междисциплинарных знаний, историю и прогнозы развития информационной сферы</p>	<p>ПК-1.4. Понимает и применяет в информационной деятельности междисциплинарного социально-гуманитарного знания</p>	<p>Знает:</p> <ul style="list-style-type: none"> - предметную область автоматизации – культуру, искусство, креативные индустрии, государственное управление культурой – и типовые задачи автоматизации предметной области; - теорию государственного управления, основы государственной политики в области научно-технологического развития, цифровой трансформации социально-гуманитарной сферы, государственной культурной политики, государственной информационной политики, государственной молодежной политики - нормативно-правовую базу информационной деятельности (деятельности в области информационных систем и технологий) <p>Умеет: применять междисциплинарные социально-гуманитарные знания при проектировании ИС, разработке и реализации цифровых проектов в сфере культуры, креативных индустрий</p> <p>Владеет: базовыми представлениями в области документоведения и архивоведения, библиотечно-информационной деятельности, медиалогии (в части Интернет-пространства культуры и социокультурной сферы, электронных средств массовой информации, цифровых экосистем издательской деятельности), музейного дела и выставочной деятельности, охраны памятников культуры и нематериального культурного наследия пониманием разнообразия пользователей ИС и ИТ в области культуры, креативных индустрий</p>
<p>ПК-5 Готов к созданию и управлению информационными ресурсами, продуктами и услугами в сфере культуры</p>	<p>ПК-5.3 Проектирует и интегрирует цифровую инфраструктуру сохранения культурного наследия, культурного и гуманитарного</p>	<p>Знает: нормативную и стратегическую базу цифровой трансформации культуры, современные программные средства, платформенные решения, сервисы, применяемые органами государственного и муниципального управления культурой; правовые нормы защиты персональных данных; возможности и риски внедрения</p>

	просвещения населения, управляет цифровыми проектами в сфере культуры	технологии искусственного интеллекта в цифровизацию процессов в отрасли культуры
		<p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать, развивать и эксплуатировать сервисы и проекты в рамках домена "Культура", применять типовое облачное решение "Культурный регион", платформу «ГосТех» - создавать технологическую основу и реализовывать цифровые проекты сохранения культурного наследия с учетом национальной и региональной культурной и языковой специфики, - создавать технологическую основу и реализовывать цифровые проекты культурного и гуманитарного просвещения, - создавать технологическую основу цифровой инфраструктуры чтения - создавать цифровые культурные профили посетителей и учреждений культуры, организовывать инструменты идентификации пользователей, обратную связь от посетителей культурных мероприятий; - применять для решения конкретных задач платформы создания и агрегации контента в области культуры - работать с ЕСИА для решения конкретных задач в области культуры
		Владеет: пониманием стратегического направления в области цифровой трансформации отрасли культуры Российской Федерации до 2030 года

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)

4.1 Объем дисциплины (модуля)

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Технологии искусственного интеллекта в культуре» составляет 3 з.е., 108 акад. часов, из них:

Контактных: 44 акад.ч.

СРС: 64 acad.ч.

Форма контроля: зачет.

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) в т.ч. в интерактивной форме					Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Лекции	Семинары/ практические	Консультации	ИКР	СРС	
1	Основы цифровизации издательского дела.	7	4			1	7	Экспресс-опрос
2	Цифровые форматы и стандарты издательской продукции.	7	2	5		2	12	Экспресс-опрос Проверка отчётов по практическим работам
3	Книжная дистрибуция и маркетплейсы.	7	2	5		2	12	Экспресс-опрос Проверка отчётов по практическим работам
4	Издательские экосистемы и взаимодействие участников рынка.	7	2			1	7	Экспресс-опрос
5	Применение ИИ в издательском деле.	7	4			1	7	Экспресс-опрос
6	Новые продукты издательского дела и креативные индустрии.	7	2	6		2	12	Экспресс-опрос Проверка отчётов по практическим работам
7	Самопубликации и платформы для самопубликаций.	7	2			1	7	Тестирование
	Форма итогового контроля							Зачет
	Всего 108 час		18	16		10	64	

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ

Текущий контроль выполнения заданий (контроль формирования компетенций) осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль).

Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины осуществляется при помощи опроса и тестового материала в завершении изучения каждого раздела. Система текущего контроля успеваемости служит не только оценке уровня компетентностной подготовки обучающегося и способствует в дальнейшем наиболее качественному и объективному оцениванию его в ходе промежуточной аттестации, но и самооценке обучающегося, стимулируя его усилия.

ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ

Практическая работа 1. Конвертация и подготовка цифрового издания

Задача: подготовить электронную книгу в форматах EPUB и PDF, выполнить конвертацию между форматами.

Инструменты: Calibre, Pandoc, Sigil.

Результат: файлы в двух форматах + отчёт с описанием проблем конвертации.

Практическая работа 2. Анализ каналов дистрибуции

Задача: сравнить 3–4 маркетплейса/платформы по критериям: комиссии, форматы, модели монетизации, инструменты аналитики.

Источники: Ozon, Wildberries, «ЛитРес», Amazon KDP.

Результат: сравнительная таблица + рекомендации для издательства.

Практическая работа 3. Создание аудиокниги с помощью ИИ

Задача: озвучить главу книги (5–10 страниц) с помощью Яндекс SpeechKit или Audiogram.

Шаги: разметка текста, выбор голоса, генерация аудио, постобработка в Audacity.

Результат: аудиофайл сгенерированной главы и отчёт с анализом качества синтеза речи и рекомендациями по применению ИИ в издательских процессах.

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ

Форма контроля	Компетенция	Оценка
Текущий контроль: - <i>опрос</i>	<i>ПК-1.4</i> <i>ПК-5.3</i>	<i>зачтено/не зачтено</i>
<i>Выполнение практических работ</i>		<i>зачтено/не зачтено</i>
Промежуточная аттестация <i>зачтено</i>	<i>УК-1</i> <i>ПК-3</i>	<i>Зачтено /не зачтено</i>

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>
«не зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

ТЕСТ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Вариант 1

Часть А. Закрытые вопросы (выберите один правильный ответ)

1. Какой формат электронных книг поддерживает интерактивные элементы и адаптивную верстку?
 - а) PDF;
 - б) MOBI;
 - в) EPUB;
 - г) FB2.
2. Какая модель монетизации предполагает оплату за доступ к библиотеке книг на определённый период?
 - а) разовая покупка;
 - б) подписка;

- в) freemium;
 - г) pay-what-you-want.
3. Какой инструмент используется для конвертации между форматами электронных книг?
 - а) Adobe Photoshop;
 - б) Calibre;
 - в) Microsoft Word;
 - г) Audacity.
 4. Какая технология лежит в основе создания аудиокниг с помощью ИИ?
 - а) OCR (оптическое распознавание символов);
 - б) TTS (Text-to-Speech);
 - в) NLP (обработка естественного языка);
 - г) VR (виртуальная реальность).
 5. Какая платформа является российской платформой для самопубликаций?
 - а) Amazon KDP;
 - б) Smashwords;
 - в) Ridero;
 - г) Lulu.com.

Часть В. Открытые вопросы

6. Перечислите три преимущества использования ИИ для озвучивания аудиокниг по сравнению с работой профессиональных дикторов.
7. Назовите два инструмента (сервиса) для создания аудиокниг на базе ИИ.
8. Опишите кратко этапы производства аудиокниги с помощью ИИ-платформы.
9. Что такое print-on-demand? Кратко объясните концепцию и приведите пример платформы, которая её реализует.
10. Назовите три ключевых участника издательской экосистемы и кратко опишите их роль.

Вариант 2

Часть А. Закрытые вопросы (выберите один правильный ответ)

1. Какой стандарт используется для спецификации цифровых книг?
 - а) IDPF;
 - б) JPEG;
 - в) MP3;
 - г) HTML.
2. Какая платформа предоставляет возможность авторам самостоятельно публиковать книги и управлять их дистрибуцией?
 - а) Ozon;
 - б) «ЛитРес: Самиздат»;
 - в) Яндекс Маркет;
 - г) Wildberries.
3. Что означает термин «freemium» в контексте монетизации цифровых книг?
 - а) бесплатная раздача всех книг;
 - б) платная подписка на все книги;
 - в) базовая версия книги бесплатна, расширенная — платная;
 - г) продажа книг по себестоимости.
4. Какой инструмент подходит для постобработки аудиофайлов при создании аудиокниг?

- a) Calibre;
 - б) Audacity;
 - в) Pandoc;
 - г) Sigil.
5. Что такое NFT-книга?
- а) электронная книга в формате EPUB;
 - б) цифровая коллекционная книга на блокчейне;
 - в) аудиокнига с ИИ-озвучкой;
 - г) книга, напечатанная по требованию.

Часть В. Открытые вопросы

- 6. Назовите две проблемы, которые могут возникнуть при конвертации книг между цифровыми форматами.
- 7. Перечислите три глобальные платформы для самопубликаций и укажите одну отличительную особенность каждой.
- 8. Кратко опишите, как открытые API помогают интегрировать сервисы в издательской экосистеме. Приведите один пример такого API.
- 9. Что такое кроссмедийный проект в издательском деле? Приведите пример такого проекта (книга + другой формат).
- 10. Назовите три инструмента (технологии) для разработки веб-платформ самопубликаций и кратко укажите их назначение (бэкенд, фронтенд, БД и т. д.).

Ключи к тесту

Вариант 1

Часть А:

- 1 — в;
- 2 — б;
- 3 — б;
- 4 — б;
- 5 — в.

Часть В:

- 6. Скорость производства, низкая себестоимость, масштабируемость.
- 7. Яндекс SpeechKit, Audiogram, ElevenLabs (достаточно двух).
- 8. Подготовка текста → выбор голоса → синтез речи → постобработка → монтаж.
- 9. Печать по требованию: книги печатаются только после заказа. Пример: Ridero, Amazon KDP.
- 10. Авторы (создают контент), издательства (редактируют, продвигают), платформы (распространяют, монетизируют).

Вариант 2

Часть А:

- 1 — а;
- 2 — б;
- 3 — в;
- 4 — б;
- 5 — б.

Часть В:

- 6. Потеря форматирования, проблемы с иллюстрациями, несовместимость стилей.
- 7. Amazon KDP (глобальный охват), Smashwords (дистрибуция в магазины), Lulu.com (печать по требованию).
- 8. Открытые API позволяют сервисам обмениваться данными и интегрироваться. Пример: API «ЛитРес» для автоматизации продаж.

9. Проект, объединяющий книгу с другим медиаформатом. Пример: книга + мобильная игра, книга + подкаст.
10. Django (бэкенд), React (фронтенд), PostgreSQL (база данных).

ВОПРОСЫ К ЗАЧЁТУ

1. Понятие цифровизации в издательском деле: сущность и ключевые характеристики.
2. Этапы перехода от традиционного к цифровому издательству: основные вехи и вызовы.
3. Ключевые тренды цифровой трансформации издательской отрасли в России и мире.
4. Роль информационных технологий в современной издательской деятельности.
5. Основные форматы электронных книг: EPUB, PDF, MOBI, FB2. Сравнительная характеристика.
6. Стандарты и спецификации цифровых книг: IDPF, DAISY и др.
7. Проблемы конвертации между форматами электронных книг. Инструменты для конвертации (Calibre, Pandoc и др.).
8. Особенности вёрстки цифровых изданий: различия между печатными и электронными форматами.
9. Цифровые каналы распространения книг: маркетплейсы (Ozon, Wildberries) и специализированные платформы («ЛитРес», Bookmate).
10. Модели монетизации цифровых книг: подписка, разовая покупка, freemium, pay what you want.
11. API платформ дистрибуции: назначение и возможности автоматизации продаж.
12. Особенности работы с крупными платформами дистрибуции (на примере «ЛитРес», Amazon KDP, Google Play Books).
13. Понятие издательской экосистемы: структура и ключевые участники.
14. Взаимодействие участников экосистемы: издательства, авторы, платформы, читатели, библиотеки.
15. Интеграция издательских процессов с другими индустриями (образование, медиа, игры).
16. Открытые API для интеграции сервисов в издательской экосистеме.
17. Возможности автоматизации редакционных процессов с помощью ИИ (вычитка, корректура).
18. Использование ИИ для анализа читательского спроса и прогнозирования трендов.
19. Генерация контента с помощью нейросетей: возможности и ограничения.
20. Чат боты для взаимодействия с читателями: сценарии использования.
21. Технологии производства аудиокниг с помощью ИИ: синтез речи (TTS), обработка естественного языка (NLP).
22. Инструменты для создания аудиокниг на базе ИИ (Яндекс SpeechKit, Audiogram, ElevenLabs и др.).
23. Этапы производства аудиокниги с помощью ИИ: от подготовки текста до постобработки.
24. Преимущества и ограничения ИИ озвучки по сравнению с работой профессиональных дикторов.
25. Интерактивные книги и книги с дополненной реальностью: технологии и примеры реализации.
26. Подкасты и аудиокниги как современные издательские продукты.
27. Кроссмедийные проекты: интеграция книг с играми, комиксами, анимацией.
28. NFT книги и цифровые коллекционные издания: концепция и перспективы.
29. Взаимодействие издательского дела с кино, играми, музыкой: примеры успешных коллабораций.
30. Коллаборации с художниками и дизайнерами в издательском процессе.
31. История и эволюция self publishing: от первых платформ до современных решений.

32. Глобальные платформы для самопубликаций: Amazon KDP, Smashwords, Lulu.com.
33. Российские платформы для самопубликаций: Ridero, «ЛитРес: Самиздат», Bookscripтор.
34. Технические требования к файлам для публикации (форматы, метаданные, ISBN).
35. Печать по требованию (print on demand): технологии и бизнес модели.
36. Маркетинг и продвижение самоопубликованных книг: стратегии и инструменты.
37. Инструменты разработки платформ для самопубликаций (Django/Flask, React/Vue.js, PostgreSQL/MongoDB).
38. Опишите процесс подготовки электронной книги в форматах EPUB и PDF, включая конвертацию между форматами. Какие проблемы могут возникнуть?
39. Представьте сравнительный анализ 3–4 маркетплейсов/платформ по критериям: комиссии, форматы, модели монетизации, инструменты аналитики.
40. Опишите процесс создания аудиокниги с помощью ИИ платформы: от разметки текста до постобработки аудиофайла. Оцените качество результата.