


МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего  
образования  
«Санкт-Петербургский государственный университет  
аэрокосмического приборостроения»

УТВЕРЖДАЮ  
Руководитель направления 51.03.01  
проф., д.ф.н.  
  
(подпись) П.М. Колычев  
(инициалы, фамилия)

«10» декабря 2025 г.

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА**  
**образовательной программы высшего образования**

Укрупненная группа направлений подготовки: 51.00.00 Культуроведение и  
социокультурные проекты

Уровень высшего образования: бакалавриат

Направление подготовки: 51.03.01 Культурология

Направленность: Цифровая культура и цифровое искусство

Санкт-Петербург 2025

## **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

### **1.1. Общие сведения об образовательной программе (ОП)**

Образовательная программа по направлению подготовки 51.03.01 «Культурология» направленности «Цифровая культура и цифровое искусство» разработана в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 51.03.01 Культурология (приказ Минобрнауки России от 06.12.2017 № 1177 (ред. от 27.02.2023), а также нормативными правовыми актами Российской Федерации и локальными актами ГУАП.

Образовательная программа разработана с учетом:

- профессиональных стандартов, соответствующих профессиональной деятельности выпускников, перечень которых приведен в Приложении 1;
- Распоряжение Правительства РФ от 11.12.2023 № 3550-р «Об утверждении стратегического направления в области цифровой трансформации отрасли культуры Российской Федерации на период до 2030 года»;
- паспорта федерального проекта «Цифровизация услуг и формирование информационного пространства в сфере культуры» («Цифровая культура») который входит в состав Паспорта национального проекта «Культура» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16);
- ГОСТ Р 54604-2022. Национальный стандарт Российской Федерации. Туризм и сопутствующие услуги. Экскурсионные услуги. Общие требования (утв. и введен в действие Приказом Росстандарта от 29.12.2022 № 1704-ст).

Выпускнику, освоившему образовательную программу, присваивается квалификация: «бакалавр».

Обучение по образовательной программе осуществляется в очной форме. Срок получения образования в очной форме обучения – 4 года.

Объем образовательной программы - 240 зачетных единиц.

Язык, на котором осуществляется образовательная деятельность: русский.

### **1.2. Цель образовательной программы**

Целью образовательной программы является формирование у выпускника:

- универсальных и общепрофессиональных компетенций в соответствии с ФГОС ВО;
- профессиональных компетенций, установленных ГУАП, на основе профессиональных стандартов, соответствующих профессиональной деятельности выпускников, а также на основе анализа требований к профессиональным компетенциям, предъявляемых к выпускникам на рынке труда, обобщения отечественного и зарубежного опыта, проведения консультаций с ведущими работодателями, объединениями работодателей отрасли, в которой востребованы выпускники, приведенных в разделе 2 настоящего документа.

### **1.3. Структура образовательной программы**

Структура образовательной программы включает следующие блоки: Блок 1 "Дисциплины (модули)"; Блок 2 "Практика"; Блок 3 "Государственная итоговая аттестация".

В рамках образовательной программы выделяется обязательная часть, установленная ФГОС ВО, и часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Объем обязательной части, без учета объема государственной итоговой аттестации, составляет не менее 50 процентов общего объема образовательной программы.

## **2. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВЫПУСКНИКОВ**

### **2.1. Общее описание профессиональной деятельности выпускников**

Области профессиональной деятельности и сферы профессиональной деятельности, в которых выпускники, освоившие программу, могут осуществлять профессиональную деятельность:

- 04 Культура, искусство (в сферах: реализации культурно-просветительской деятельности, проектной деятельности; создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике);

- сфера реализации государственной культурной политики, координации межкультурных коммуникаций, осуществления межнационального и международного культурного сотрудничества;

- 06 Связь, информационные и коммуникационные технологии (в сферах: создания (модификации) информационных ресурсов, в том числе мультимедийных; описание в технической документации культурного продукта; проведения юзабилити-тестирования; разработки виртуальной и дополненной реальности в сфере цифровой культуры и цифрового искусства; оказания информационно-консультационных услуг населению в области развития цифровой грамотности; в сфере продвижения продукции средств массовой информации, включая печатные издания, телевизионные и радиопрограммы, онлайн-ресурсы, а также интернет-маркетинга).

Выпускники, освоившие образовательную программу, готовы решать задачи профессиональной деятельности следующих типов:

- проектно-аналитический;
- культурно-просветительский;
- организационно-управленческий.

## 2.2. Перечень основных задач и объектов (или областей знаний) профессиональной деятельности (ПД) выпускников

Область ПД (по Реестру Минтруда)	Типы задач ПД	Задачи ПД	Объекты ПД (или области знания)
Сфера реализации государственной культурной политики, координации межкультурных коммуникаций, осуществления межнационального и международного культурного сотрудничества  04 Культура, искусство	культурно-просветительский	разработка социокультурных проектов в области культурной политики, межкультурной коммуникации, международного культурного сотрудничества	социокультурное взаимодействие; культурная политика и управление в социокультурной сфере; координация межкультурных коммуникаций, международное культурное сотрудничество
		разработка различных проектов в области культуры и искусства, сохранения и освоения культурного и природного наследия	социокультурное проектирование; сфера культурного досуга; культурное и природное наследие; культурный и образовательный туризм; методы искусственного интеллекта в профессиональной деятельности
	проектно-аналитический	Осуществление деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	Визуальные эффекты в анимационном кино и компьютерной графике

06- Связь, информационные и коммуникационные технологии	проектно-аналитический	<p>Описание в технической документации культурного продукта с точки зрения инженера или разработчика продукции в сфере информационных технологий, управления технической информацией</p> <p>Описание технологических и деловых процессов в сфере цифровой культуры и искусства в технической документации автоматизированных систем</p>	Продукция в сфере информационных технологий, управления технической информацией, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства
		<p>Создание (модификация) и сопровождение информационных ресурсов, создание объектов визуальной информации, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p> <p>ИР (мультимедийных приложений), в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p>	Информационные ресурсы, объекты визуальной информации, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства
		Предоставлять консультационные услуги по вопросам применения информационно-коммуникационных технологий в сфере цифровой культуры и цифрового искусства	Информационно-коммуникационных технологии в сфере цифровой культуры и цифрового искусства
		<p>Разработка сценария юзабилити-тестирования</p> <p>Формирование гипотезы юзабилити-тестирования</p>	Графические пользовательские интерфейсы (виртуальная и дополненная реальность), в том числе в сфере культуры и цифрового искусства
		<p>Эвристическая оценка графического пользовательского интерфейса</p> <p>Разработка требований и проектирование программного обеспечения</p>	Виртуальная и дополненная реальности, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства

	организационно-управленческий.	Подбор каналов и формирование системы показателей эффективности продвижения в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" Исследование поведения пользователей в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"	Контент, информационный материал, веб-сайт передаваемый в сети Интернет и адресованный разным целевым группам
--	--------------------------------	---	---

### 3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОП

#### 3.1 Универсальные компетенции выпускников и индикаторы их достижения (УК)

Категория (группа) УК	Код и наименование УК	Код и наименование индикатора достижения УК
Системное и критическое мышление	УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<p>УК-1.3.1 знать методики поиска, сбора и обработки информации, в том числе с использованием информационных технологий, включая интеллектуальные;</p> <p>УК-1.3.2 знать методики системного подхода для решения поставленных задач;</p> <p>УК-1.У.1 уметь применять методики поиска, сбора и обработки информации, в том числе с использованием искусственного интеллекта;</p> <p>УК-1.У.2 уметь осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, для решения поставленных задач;</p> <p>УК-1.У.3 уметь оценивать информацию на достоверность; сохранять и передавать данные с использованием цифровых средств;</p> <p>УК-1.В.1 владеть навыками критического анализа и синтеза информации, в том числе с помощью цифровых инструментов;</p> <p>УК-1.В.2 владеть навыками системного подхода для решения поставленных задач;</p> <p>УК-1.Д.1. осуществляет анализ ситуации в реальных социальных условиях для выявления актуальной социально-значимой задачи/проблемы, требующей решения;</p> <p>УК-1.Д.2. производит постановку проблемы путем фиксации ее содержания, выявления субъекта проблемы, а также всех заинтересованных сторон в данной ситуации;</p> <p>УК-1.Д.3. определяет требования и ожидания заинтересованных сторон с учетом социального контекста.</p>
Разработка и реализация проектов	УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<p>УК-2.3.1 знать виды ресурсов и ограничения для решения поставленных задач;</p> <p>УК-2.3.2 знать действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность;</p> <p>УК-2.3.3 знать возможности и ограничения применения цифровых инструментов для решения поставленных задач;</p> <p>УК-2.У.1 уметь проводить анализ поставленной цели и формулировать задачи, которые необходимо решить для ее достижения;</p> <p>УК-2.У.2 уметь использовать нормативную и правовую документацию;</p>

		<p>УК-2.У.3 уметь выдвигать альтернативные варианты действий с целью выбора оптимальных способов решения задач, в том числе с помощью цифровых средств;</p> <p>УК-2.В.1 владеть навыками выбора оптимального способа решения задач с учетом действующих правовых норм;</p> <p>УК-2.В.2 владеть навыками выбора оптимального способа решения задач с учетом имеющихся условий, ресурсов и ограничений;</p> <p>УК-2.В.3 владеть навыками использования цифровых средств для решения поставленной задачи;</p> <p>УК-2.Д.1. вырабатывает гипотезу решения в целях реализации проекта в условиях ресурсных, нормативных и этических ограничений, регулярного проведения рефлексивных мероприятий для развития гражданственности и профессионализма участников проекта;</p> <p>УК-2.Д.2. разрабатывает паспорт проекта с учетом компетенций студенческой команды, имеющихся ресурсов, а также самоопределения участников проекта по отношению к решаемой проблеме;</p> <p>УК-2.Д.3. целенаправленно использует академические знания и умения для достижения целей социально-ориентированного проекта и общественного развития.</p>
Командная работа и лидерство	УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	<p>УК-3.3.1 знать основы социального взаимодействия;</p> <p>УК-3.У.1 уметь применять нормы социального взаимодействия для реализации своей роли в команде, в том числе использовать технологии цифровой коммуникации;</p> <p>УК-3.В.1 владеть навыками эффективного социального взаимодействия;</p> <p>УК-3.Д.1. определяет свою позицию по отношению к поставленной в проекте проблеме, осознанно выбирает свою роль в команде;</p> <p>УК-3.Д.2. проявляет в своем поведении способность к совместной проектной деятельности на благо общества, отдельных сообществ и граждан;</p> <p>УК-3.Д.3. учитывает в рамках реализации проекта социальный контекст и действует с учетом своей роли в команде для достижения целей общественного развития.</p>
Коммуникация	УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	<p>УК-4.3.1 знать принципы построения устного и письменного высказывания на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах); правила и закономерности деловой устной и письменной коммуникации, в том числе в цифровой среде;</p> <p>УК-4.У.1 уметь осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах), в том числе с использованием цифровых средств;</p> <p>УК-4.В.1 владеть навыками деловых коммуникаций в устной и письменной форме на русском и иностранном языке(ах), в том числе с использованием цифровых средств.</p>
Межкультурное взаимодействие	УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	<p>УК-5.3.1 знать закономерности и особенности социально-исторического развития различных культур в этическом и философском контексте;</p> <p>УК-5.У.1 уметь анализировать социально-исторические факты;</p> <p>УК-5.У.2 уметь систематизировать представления о социокультурном разнообразии общества;</p> <p>УК-5.В.1 владеть навыками интерпретации межкультурного разнообразия общества в этическом и философском контекстах;</p>

		<p>УК-5.Д.1. демонстрирует толерантное восприятие социальных и культурных различий, уважительное и бережное отношение к историческому наследию и культурным традициям;</p> <p>УК-5.Д.2. находит и использует необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими людьми информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп;</p> <p>УК-5.Д.3. проявляет в своём поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира;</p> <p>УК-5.Д.4. сознательно выбирает ценностные ориентиры и гражданскую позицию; аргументировано обсуждает и решает проблемы мировоззренческого, общественного и личностного характера;</p> <p>УК-5.Д.5. выражает свою гражданскую идентичность – принадлежность к государству, обществу, культурному и языковому пространству страны, осознает принятие на себя ответственности за будущее страны;</p> <p>УК-5.Д.6. выражает приверженность традиционным российским ценностям, проявляет активную гражданскую позицию и гражданскую солидарность;</p> <p>УК-5.Д.7. эффективно применяет рефлексивные практики для осмысления результатов и присвоения опыта реализации социально-ориентированных проектов; осознания взаимосвязей между академическими знаниями, гражданственностью и позитивными социальными изменениями.</p>
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	<p>УК-6.3.1 знать основные приемы эффективного управления собственным временем; основные методики самоконтроля, саморазвития и самообразования;</p> <p>УК-6.3.2 знать образовательные Интернет-ресурсы, возможности и ограничения образовательного процесса при использовании цифровых технологий;</p> <p>УК-6.У.1 уметь управлять своим временем; ставить себе образовательные цели под возникающие жизненные задачи;</p> <p>УК-6.У.2 уметь использовать цифровые инструменты в целях самообразования;</p> <p>УК-6.В.1 владеть навыками саморазвития и самообразования;</p> <p>УК-6.В.2 владеть навыками использования цифровых инструментов для саморазвития и самообразования.</p>
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	<p>УК-7.3.1 знать виды физических упражнений; роль и значение физической культуры в жизни человека и общества; научно-практические основы физической культуры, профилактики вредных привычек и здорового образа и стиля жизни;</p> <p>УК-7.У.1 уметь применять средства физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья и психофизической подготовки;</p> <p>УК-7.В.1 владеть навыками организации здорового образа жизни с целью поддержания должного уровня физической подготовленности для обеспечения полноценной деятельности.</p>
Безопасность жизнедеятельности	УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для	<p>УК-8.3.1 знать классификацию и источники чрезвычайных ситуаций природного и техногенного происхождения; причины, признаки и последствия опасностей, способы защиты от чрезвычайных ситуаций; принципы организации безопасности труда на предприятии и рационального природопользования;</p> <p>УК-8.У.1 уметь поддерживать безопасные условия жизнедеятельности; выявлять признаки, причины и</p>

	сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	условия возникновения чрезвычайных ситуаций; оценивать вероятность возникновения потенциальной опасности техногенного и природного характера и принимать меры по ее предупреждению; УК-8.В.1 владеть навыками применения основных методов защиты в условиях чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов.
Экономическая культура, в том числе финансовая грамотность	УК-9 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-9.3.1 знать основы экономической теории, необходимые для решения профессиональных задач; УК-9.У.1 уметь обосновывать принятие экономических решений, использовать методы экономического планирования для достижения поставленных целей; УК-9.В.1 владеть навыками принятия обоснованных экономических решений в различных областях жизнедеятельности.
Гражданская позиция	УК-10 Способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности	УК-10.3.1 знать действующие правовые нормы, обеспечивающие противодействие коррупции, проявлениям экстремизма и терроризма в различных областях жизнедеятельности; меры по профилактике коррупции, экстремизма, терроризма; УК-10.У.1 уметь определять свою гражданскую позицию и формировать нетерпимое отношение к проявлениям коррупции, экстремизма и терроризма; УК-10.В.1 владеть навыками противодействия проявлениям коррупции, экстремизма, терроризма в профессиональной деятельности.

### 3.2 Общепрофессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения (ОПК)

Код и наименование ОПК	Код и наименование индикатора достижения ОПК
ОПК-1. Способен применять полученные знания в области культуроведения и социокультурного проектирования в профессиональной деятельности и социальной практике.	ОПК-1.3.1. Знать: теоретические основы культурологии и проектного подхода, принципы и правила практической реализации проекта в конкретной социокультурной среде. ОПК-1.У.1. Уметь: применить теоретические знания в области культурологии и социокультурного проектирования в практической деятельности для решения конкретных задач. ОПК-1.В.1. Владеть: навыками прикладных исследований; навыками практической реализации проектных разработок.
ОПК-2. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-2.3.1. Знать: основные возможности, предоставляемые современными информационно-коммуникационными технологиями, в том числе интеллектуальными для решения стандартных задач профессиональной деятельности с учетом основных требований информационной безопасности. ОПК-2.У.1 Уметь: применять информационно-коммуникационные технологии, в том числе интеллектуальные с учетом основных требований информационной безопасности в соответствии с поставленными задачами. ОПК-2.В.1. Владеть: навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности с применением информационно-коммуникационных технологий, в том числе интеллектуальных с учетом основных требований информационной безопасности.
ОПК-3. Способен соблюдать требования профессиональных стандартов и нормы профессиональной	ОПК-3.3.1.



этики	<p>Знать: содержание документов, регламентирующих профессиональную деятельность, требования профессиональных стандартов; этику и нормы профессиональной этики. ОПК-3.У.1.</p> <p>Уметь: соблюдать требования профессиональных стандартов и норм профессиональной этики. ОПК-3.В.1.</p> <p>Владеть: навыками анализа регламентирующих профессиональное поведение документов; самооценки и критического анализа своего профессионального поведения.</p>
ОПК-4. Способен ориентироваться в проблематике современной государственной культурной политики Российской Федерации	<p>ОПК-4.3.1.</p> <p>Знать: теоретические концепции культурной политики, механизмы практической реализации культурной политики, основы современной государственной культурной политики Российской Федерации, направления, стратегии, программы реализации государственной культурной политики на федеральном и региональном уровнях. ОПК-4.У.1.</p> <p>Уметь: анализировать основные проблемы, цели, задачи, стратегии, региональные программы культурной политики. ОПК-4.В.1.</p> <p>Владеть: навыками анализа нормативных и иных документов в области государственной культурной политики; навыками разработки стратегии и программ культурной политики.</p>

3.3 Профессиональные компетенции (ПК) выпускников и индикаторы их достижения на основе профессиональных стандартов (ПС) (обобщенных трудовых функций (ОТФ)/трудоустрой (ТФ)), анализа опыта и пр.:

Задача ПД	Объект или область знания	Код и наименование ПК	Код и наименование индикатора достижения ПК	Основание (ПС(ТФ/ОТФ), анализ опыта)
<b>Тип задач профессиональной деятельности: культурно-просветительский</b>				
разработка социокультурных проектов в области культурной политики, межкультурной коммуникации, международного культурного сотрудничества; разработка различных проектов области культуры и искусства, сохранения и освоения культурного и природного наследия	социокультурное взаимодействие; культурная политика и управление в социокультурной сфере; социокультурное проектирование; сфера культурного досуга; культурное и природное наследие; культурный и образовательный туризм; методы искусственного интеллекта в профессиональной деятельности	ПК-1. Готов к проектной работе в различных сферах социокультурной деятельности, способен разрабатывать социокультурные проекты с учетом конкретных заданных параметров	ПК-1.3.1 знать технологии, границы и специфику применения проектного подхода в различных сферах социокультурной деятельности. ПК-1.3.2 знать специфику современных культурных процессов ПК-1.У.1 уметь разработать социокультурный проект с учетом конкретных заданных параметров - экономических, правовых, социальных, культурных ПК-1.В.1 владеть проектными технологиями в социокультурной сфере.	Анализ опыта
		ПК-2. Способен разрабатывать различные типы проектов в сфере экскурсионных услуг, в том числе при реализации цифровой трансформации культуры и искусства	ПК-2.3.1 знать законы и иные нормативные правовые акты Российской Федерации и субъекта Российской Федерации в сфере туризма, экскурсионного дела, защиты прав потребителей; отраслевые правила и стандарты; локальные нормативные акты организации, устанавливающие правила разработки и проведения экскурсий; правила	ПС 04.005 (ТФ D/01.6 E/02.7)

			<p>обслуживания на пешеходном, транспортном и комбинированных маршрутах экскурсий, правила поведения экскурсантов (туристов) на транспортных средствах;</p> <p>ПК-2.3.2 знать туристские ресурсы Российской Федерации; особенности субъекта Российской Федерации (географические, историко-культурные, экономические и туристские); приоритетные направления развития туризма в Российской Федерации и в регионе, в том числе в сфере цифровой трансформации культуры и искусства</p> <p>ПК-2.3.3 знать методику разработки и проведения экскурсий, в том числе в сфере цифровой трансформации культуры и искусства; современные информационные технологии в сфере туризма; деловой протокол и этикет;</p> <p>ПК-2.3.4 знать организацию маркетинговой и рекламной деятельности экскурсионного отдела музея, экскурсионной организации (подразделения), в том числе в сфере цифровой трансформации культуры и искусства; знать основы психологии; теорию формирования потребностей и межличностного общения; технику публичных выступлений</p> <p>ПК-2.У.1 уметь разрабатывать различные экскурсионные маршруты и программы; рассчитывать стоимость экскурсионных маршрутов и программ; составлять технологическую карту экскурсии с учетом вида туризма, транспорта, продолжительности и мест остановок, основных тем информационно-экскурсионной деятельности; осуществлять контроль предоставления экскурсионных услуг; определять методические приемы проведения экскурсии; корректировать экскурсионную программу в связи с непредвиденными обстоятельствами; применять знания психологии в работе с группой</p> <p>ПК-2.У.2 уметь определять перспективные направления</p>	
--	--	--	--	--

			<p>деятельности экскурсионной организации (подразделения), в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства; учитывать требования заинтересованных стран при формировании содержания экскурсионных услуг и выборе направления их продвижения на рынке</p> <p>ПК-2.В.1 владеть навыком оформления экскурсионной документации и техникой ведения экскурсии, в том числе для объектов цифровой культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-2.В.2 владеть навыком разработки стратегии и планирования развития экскурсионной организации (подразделения), в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p>	
		ПК-3. Готовность использовать знание основных методов искусственного интеллекта в последующей профессиональной деятельности	<p>ПК-3.3.1 знать основные направления в области систем искусственного интеллекта, в том числе в цифровой культуре и цифровом искусстве.</p> <p>ПК-3.У.1 уметь взаимодействовать с системами искусственного интеллекта в сфере цифровой культуры и цифрового искусства.</p> <p>ПК-3.В.1 владеть навыком обращения к системам искусственного интеллекта для решения задач профессиональной деятельности</p>	Анализ опыта (письма Минобрнауки России от 02.07.2021 № МН-5/2657 и от 25.08.23 № МН-5/198137)
<b>Тип задач профессиональной деятельности: проектно-аналитический</b>				
<p>Описание в технической документации культурного продукта с точки зрения инженера или разработчика продукции в сфере информационных технологий, управления технической информацией</p> <p>Описание технологических и деловых процессов в сфере цифровой культуры и искусства в технической</p>	Продукция в сфере информационных технологий, управления технической информацией, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства	ПК-4 Способен разрабатывать техническую документацию на продукцию в сфере информационных технологий, управления технической информацией, которая изложена в соответствии с возможностями и потребностями в сфере цифровой культуры и цифрового искусства	<p>ПК-4.3.1 знать основные типы текстовых материалов, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства, их особенности; средства подготовки слайд-шоу; разновидности и методы инфографики; основы типографики и полиграфической культуры; средства подготовки графических схем, средства визуального описания бизнес-процессов в сфере цифровой культуры и цифрового искусства;</p> <p>ПК-4.3.2 знать архитектурные решения, применяемые при проектировании программных средств и компьютерных систем различного назначения; стандарты в области системной и программной инженерии;</p>	Анализ опыта ПС 06.019 (ТФ C/01.6 D/01.6 D/02.6 D/03.6 D/04.6 D/05.6)

<p>документации автоматизированных систем</p>			<p>ПК-4.3.3 знать основные типы документов, адресованных разработчикам продукции в сфере информационных технологий, в том числе применяемых в сфере цифровой культуры и цифрового искусства; общие требования к структуре технического документа и основные стандарты оформления технической документации; основные форматы электронных документов и особенности их использования;</p> <p>ПК-4.3.4 знать системы управления контентом веб-сайтов, в том числе связанные с культурой и искусством, их основные функциональные возможности и технические характеристики;</p> <p>ПК-4.У.1 уметь компоновать документ на основе заданных источников; подготавливать графические схемы; описывать бизнес-процессы в сфере цифровой культуры и цифрового искусства с помощью графических нотаций;</p> <p>ПК-4.У.2 уметь анализировать техническую документацию и научно-техническую литературу в сфере цифровой культуры и цифрового искусства, извлекать сведения, необходимые для решения поставленной задачи; составлять обобщенные описания явлений, процессов, объектов управления в сфере цифровой культуры и цифрового искусства;</p> <p>ПК-4.У.3 уметь в сфере цифровой культуры и цифрового искусства разрабатывать требования к техническому документу и к комплексу технической документации; разрабатывать технические задания и спецификации требований; составлять календарный план выполнения полученного задания; разрабатывать описание системной или программной архитектуры; разрабатывать руководства пользователя;</p> <p>ПК-4.У.4 уметь анализировать целевую аудиторию комплекта технической документации в сфере цифровой культуры и цифрового искусства;</p>	
---	--	--	---	--

			<p>ПК-4.В.1 владеть навыками разработки концепции и составления текста рекламного материала, подготовки иллюстраций, разработки слайд-шоу в сфере цифровой культуры и цифрового искусства.</p> <p>ПК-4.В.2 владеть навыками изучения целевой аудитории документа, выяснение ее задач, потребностей в информации, уровня подготовки; изучения документируемой продукции с точки зрения всех целевых аудиторий и с учетом их информационных потребностей.</p> <p>ПК-4.В.3 владеть навыками разработки концепции технической статьи, составления ее текста и подготовки иллюстраций.</p>	
Создание (модификация) и сопровождение информационных ресурсов, создание объектов визуальной информации, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства	<p>Информационные ресурсы, объекты визуальной информации, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p> <p>Информационные ресурсы (мультимедийных приложений), в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p>	ПК-5 Способен выполнять работы по созданию (модификации) и сопровождению информационных ресурсов, создавать объекты визуальной информации, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства	<p>ПК-5.3.1 знать архитектуру, устройство и принцип функционирования вычислительных систем; основы современных систем управления базами данных, в том числе особенности в сфере цифровой культуры и цифрового искусства; основы информационной безопасности web-ресурсов;</p> <p>ПК-5.3.2 знать сетевые протоколы и основы web-технологий; современные технологии и компьютерные средства разработки web и мультимедийных приложений, в том числе интерактивных; основы web-дизайна; компьютерную графику; теорию композиции; цветоведение и колористику; типографику; фотографику; мультипликацию; основы трехмерного моделирования объектов; основы компьютерной обработки изображений</p> <p>ПК-5.3.3 знать типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны, классы объектов, используемые при разработке информационных ресурсов, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-5.3.4 знать типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, в том числе в</p>	ПС 06.035 (ТФ С/01.6 С/02.6 С/03.6 С/04.6 С/05.6)

		<p>сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-5.3.5 знать компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства;</p> <p>технические средства, используемые в дизайне, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-5.У.1 уметь производить анализ исполнения требований; вырабатывать варианты реализации требований; выбирать средства реализации требований к информационным ресурсам, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства; производить оценку и обоснование рекомендуемых решений;</p> <p>ПК-5.У.2 уметь применять методы и средства проектирования информационных ресурсов, структур данных, баз данных, программных интерфейсов, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-5.У.3 уметь использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-5.В.1 владеть навыками разработки web- и мультимедийных и интерактивных информационных ресурсов; проектирования интерфейсов, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-5.В.2 владеть навыками проектирования баз данных, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-5.В.3 владеть навыками использования специальных компьютерных программ для разработки объектов визуальной информации, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p>	
--	--	--	--

			ПК-5.В.4 владеть навыками проведения презентации проектов в сфере цифровой культуры и цифрового искусства; компьютерной обработки изображений для реализации поставленной задачи, и трехмерного моделирования объектов, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства	
Осуществление деятельности по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	Визуальные эффекты в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-6 Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	<p>ПК-6.3.1 знать технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>ПК-6.3.2 знать производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>ПК-6.3.3 знать основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга</p> <p>ПК-6.3.4 знать основы композиции, цвета и света</p> <p>ПК-6.У.1 уметь разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>ПК-6.У.2 уметь применять языки программирования и языки написания сценариев для ускорения и стандартизации процесса работы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике,</p> <p>ПК-6.У.3 уметь использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения и постановки задач на создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике,</p> <p>ПК-6.У.4 уметь применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.</p> <p>ПК-6.В.1 владеть навыком применения специализированного инструментария, необходимого</p>	ПС 04.009 (ТФ С/01.6 С/02.6)

			<p>для оформления документации на разработанное художественно-техническое решение для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.</p> <p>ПК-6.В.2 владеть навыком создания эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>ПК-6.В.3 владеть навыком определения сроков разработки художественно-технического решения для создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	
Предоставлять консультационные услуги по вопросам применения информационно-коммуникационных технологий в сфере цифровой культуры и цифрового искусства	Информационно-коммуникационные технологии в сфере цифровой культуры и цифрового искусства	ПК-7 Способен предоставлять консультационные услуги по вопросам применения информационно-коммуникационных технологий в сфере цифровой культуры и цифрового искусства.	<p>ПК-7.3.1 знать виды и основные пользовательские характеристики мобильных устройств, приложений информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" и способы организации доступа к услугам информационно-коммуникационных технологий, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-7.3.2 знать принципы и механизмы работы поисковых систем, функциональные возможности популярных сервисов поиска в сфере культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-7.3.3 знать сведения об организациях и специалистах, содействующих в коммуникации с людьми с ограниченными возможностями здоровья, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-7.3.4 знать законодательство Российской Федерации о персональных данных</p> <p>ПК-7.У.1 уметь планировать индивидуальные и групповые консультации с учетом возрастных и индивидуальных особенностей граждан, уровня их цифровой грамотности в сфере культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-7.У.2 уметь проводить объяснения, сопровождая демонстрацией алгоритма применения персональных компьютеров, информационно-</p>	ПС 06.044 (ТФ В/02.2)



			<p>телекоммуникационной сети "Интернет", онлайн-сервисов, мобильных устройств в сфере культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-7.У.3 уметь организовывать консультирование в сфере цифровой культуры и цифрового искусства для лиц с ограниченными возможностями здоровья с привлечением специалистов</p> <p>ПК-7.У.4 уметь проводить консультации непосредственно и с использованием электронных средств связи в сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-7.В.1 владеть навыком проведением групповых и индивидуальных консультаций по вопросам применения информационно-коммуникационных технологий в сфере цифровой культуры и цифрового искусства</p>	
<p>Разработка сценария юзабилити-тестирования</p> <p>Формирование гипотезы юзабилити-тестирования</p>	<p>Графические пользовательские интерфейсы (виртуальная и дополненная реальность), в том числе в сфере культуры и цифрового искусства</p>	<p>ПК-8. Способен проектировать сложные графические пользовательские интерфейсы (виртуальная и дополненная реальность), в том числе в сфере культуры и цифрового искусства</p>	<p>ПК-8.3.1 знать методы и технологии проектирования графических пользовательских интерфейсов, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства; критерии оценки юзабилити и эргономических характеристик; стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек – система; тенденции в проектировании интерфейсов, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства; основные концепции цифровых реальностей, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства; современные программные и аппаратные средства реализации цифровых реальностей, проектные и технические процессы их создания, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства.</p> <p>ПК-8.У.1 уметь составлять проектную документацию; формировать перечень задач юзабилити-исследования, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства; прототипировать графические пользовательские интерфейсы, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства; разрабатывать требования и архитектуру приложений на базе систем цифровых реальностей, выбирать</p>	<p>ПС 06.025 (Е/05.6 Е/01.6)</p>

			<p>технологии и инструменты их реализации, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства</p> <p>ПК-8.В.1 владеть проработкой технических и эргономических требований к графическому пользовательскому интерфейсу, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства; установкой предельных и целевых эргономических показателей, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства; концептуальным дизайном и прототипированием графического пользовательского интерфейса, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства; навыками разработки прикладных систем цифровых реальностей с использованием современных аппаратных и программных средств, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства.</p>	
<p>Эвристическая оценка графического пользовательского интерфейса</p> <p>Разработка требований и проектирование программного обеспечения</p>	<p>Виртуальная и дополненная реальность, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства</p>	<p>ПК-9. Разработка виртуальной и дополненной реальности, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства</p>	<p>ПК-9.3.1 знать основные понятия в области виртуальной и дополненной реальности, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства; основные сенсомоторные и психологические характеристики человека, включаемые в системы виртуальной и дополненной реальности; виды и классификации систем виртуальной и дополненной реальности; этапы создания и средства проектирования и программирования систем виртуальной и дополненной реальности, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства; основные стандарты, используемые при разработке систем виртуальной и дополненной реальности; области и примеры использования виртуальной и дополненной реальности, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства.</p> <p>ПК-9.У.1 уметь составлять ТЗ на приложения на базе систем виртуальной и дополненной реальности, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства; реализовывать этапы проектирования приложений на базе систем виртуальной и дополненной реальности; разрабатывать алгоритмы и</p>	<p>ПС 06.001 ОТФ D ПС 06.025 ОТФ D Компетенция будущего «Разработка виртуальной и дополненной реальности»</p>

			<p>компьютерные программы приложений на базе систем виртуальной и дополненной реальности, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства; составлять техническую документацию на разработку, испытания и использование приложений на базе систем виртуальной и дополненной реальности, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства; применять стандарты при создании приложений на базе систем виртуальной и дополненной реальности, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства.</p> <p>ПК-9.В.1 владеть навыками составления технической документации на разработку, испытания и использование приложений на базе систем виртуальной и дополненной реальности, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства; навыками использования основных стандартов при создании приложений на базе систем виртуальной и дополненной реальности, в том числе в сфере культуры и цифрового искусства.</p>	
<b>Тип задач профессиональной деятельности: организационно-управленческий</b>				
Подбор каналов и формирование системы показателей эффективности продвижения в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" Исследование поведения пользователей в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"	Контент, информационный материал, веб-сайт передаваемый в сети Интернет и адресованный разным целевым группам.	ПК-10. Интернет-маркетинг	<p>ПК-10.3.1 знать особенности поведения пользователей в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" и влияние поведенческих факторов на показатели эффективности продвижения веб-сайта; принципы, приемы и методы проведения анализа эффективности маркетинговой активности в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (веб-аналитика); особенности функционирования современных социальных медиа, контекстно-медийных рекламных систем</p> <p>ПК-10.У.1 уметь использовать методы, программы и сервисы анализа поведения целевой аудитории для привлечения трафика и повышения посещаемости и конверсии его в целевые действия в интернет-маркетинге; сегментировать целевую аудиторию для разных задач и продуктов;</p>	<p>Компетенция будущего</p> <p>ПС 06.043 (ТФ I/01.6, ТФ H/02.6)</p> <p>Анализ опыта (комплект оценочной документации и (КОД) по компетенции Интернет-маркетинг</p>

			обосновывать выбор целевой аудитории; создавать стратегию продвижения в социальных сетях; составлять систему показателей эффективности продвижения в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"; различать виды текстов; писать посты для социальных сетей по контент-плану ПК–10.В.1 владеть навыками организации работ по привлечению трафика на площадки и конверсии его в целевые действия в интернет-маркетинге; навыками составления информационно-аналитической справки; навыками разработки рекламных модулей, e-mail-рассылок, лендингов на цифровой платформе, уникального торгового предложения; навыками разработки контент-плана, навыками ведения аккаунтов/сообществ в социальных сетях	
--	--	--	---	--

#### **4 ХАРАКТЕРИСТИКА РЕСУРСНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

##### **4.1 Общесистемные требования к реализации образовательной программы**

4.1.1 ГУАП располагает на праве собственности или ином законном основании материально-техническим обеспечением образовательной деятельности (помещениями и оборудованием) для реализации образовательной программы в соответствии с учебным планом. Материально-техническое обеспечения, в том числе специализированное оборудование и помещения, указанные во ФГОС, указывается в рабочих программах дисциплин (модулей), программах практик и программе ГИА.

4.1.2. Каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечивается индивидуальным неограниченным доступом к электронной информационно-образовательной среде «pro.guap.ru» (далее - ЭОС ГУАП) из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), как на территории ГУАП, так и вне ее.

4.1.3. При реализации образовательной программы возможно применение электронного обучения и/или дистанционных образовательных технологий.

4.1.4. Предусмотрена возможность реализации ОП в сетевой форме.

##### **4.2 Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение ОП**

4.2.1. Помещения представляют собой учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных ОП, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения, перечень и состав которых определяется в рабочих программах дисциплин (модулей), программах практик. Допускается замена оборудования его виртуальными аналогами.

Перечень помещений для самостоятельной работы обучающихся, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в ЭОС ГУАП, указывается в рабочих программах дисциплин (модулей).

4.2.2. ГУАП обеспечен необходимым комплектом лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства (состав определяется в рабочих программах дисциплин (модулей) и подлежит обновлению при необходимости).

4.2.3. При использовании в образовательном процессе печатных изданий библиотечный фонд укомплектован печатными изданиями из расчета не менее 0,25 экземпляра каждого из изданий, указанных в рабочих программах дисциплин (модулей), практик, на одного обучающегося из числа лиц, одновременно осваивающих соответствующую дисциплину (модуль), проходящих соответствующую практику.

4.2.4. Обучающимся обеспечен доступ (удаленный доступ), в том числе в случае применения электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам, в том числе электронно-библиотечным системам, состав которых определяется в рабочих программах дисциплин (модулей) и подлежит обновлению (при необходимости).

4.2.5. Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ОВЗ обеспечены печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

#### 4.3 Кадровые условия реализации ОП

4.3.1. Реализация ОП обеспечивается педагогическими работниками ГУАП, а также лицами, привлекаемыми ГУАП к реализации ОП на иных условиях.

4.3.2. Квалификация педагогических работников отвечает квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках и (или) профессиональных стандартах.

4.3.2. Не менее 70 процентов численности педагогических работников, участвующих в реализации ОП, и лиц, привлекаемых к реализации ОП на иных условиях (исходя из количества замещаемых ставок, приведенного к целочисленным значениям), ведут научную, учебно-методическую и (или) практическую работу, соответствующую профилю преподаваемой дисциплины (модуля).

4.3.3. Не менее 5 процентов численности научно-педагогических работников ГУАП, участвующих в реализации ОП, и лиц, привлекаемых ГУАП к реализации ОП на иных условиях (исходя из количества замещаемых ставок, приведенного к целочисленным значениям), является руководителями и (или) работниками иных организаций, осуществляющими трудовую деятельность в профессиональной сфере, соответствующей профессиональной деятельности, к которой готовятся выпускники (иметь стаж работы в данной профессиональной сфере не менее 3 лет).

4.3.4. Не менее 60 процентов численности педагогических работников и лиц, привлекаемых к образовательной деятельности на иных условиях (исходя из количества замещаемых ставок, приведенного к целочисленным значениям), имеют ученую степень (в том числе ученую степень, полученную в иностранном государстве и признаваемую в Российской Федерации) и (или) ученое звание (в том числе ученое звание, полученное в иностранном государстве и признаваемое в Российской Федерации).

#### 4.4 Оценка качества подготовки обучающихся по ОП ВО

Качество образовательной деятельности и подготовки обучающихся по ОП ВО определяется в рамках системы внутренней оценки, а также системы внешней оценки. Порядок проведения внутренней и внешней оценки качества образовательной деятельности установлен локальным нормативным актом ГУАП.

### 5 ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Сторонами договора о сетевой форме реализации образовательной программы являются:

ГУАП - базовая организация, осуществляющая образовательную деятельность, в которую обучающийся будет принят на обучение в соответствии со статьей 55 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" и которая несет ответственность за реализацию сетевой образовательной программы, осуществляет контроль за участием организаций-участников в реализации сетевой образовательной программы;

организации-участники, принимающие участие в реализации сетевой образовательной программы:

организация, осуществляющая образовательную деятельность (далее - образовательная организация-участник),

научная организация, организация культуры, или иная организация, обладающая ресурсами для осуществления образовательной деятельности по сетевой образовательной программе (далее - организация, обладающая ресурсами).

Сетевая образовательная программа в соответствии с договором о сетевой форме утверждается базовой организацией самостоятельно либо совместно с образовательной организацией-участником (образовательными организациями-участниками).

Прохождение производственных практик обучающихся производится на базе:

- СПб ГБУК «ЦВЗ Манеж»,
- СПб ГБУК «Государственный литературно-мемориальный музей Анна Ахматовой в Фонтанном доме».

ответственный з ОП ВО

ч. проф., д. ф. н.,

Алексей Колычев П.М.

**Перечень профессиональных стандартов, соответствующих профессиональной  
деятельности выпускников**

N п/п	Код ПС	Наименование области профессиональной деятельности. Наименование профессионального стандарта
<b>04 Культура, искусство</b>		
1	04.009	Профессиональный стандарт «Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 31.07.2020 N 457н
2	04.005	Приказ Минтруда России от 24.12.2021 N 913н "Об утверждении профессионального стандарта "Экскурсовод (гид)"
<b>06 Связь, информационные и коммуникационные технологии</b>		
3	06.044	Приказ Минтруда России от 31.10.2018 N 682н "Об утверждении профессионального стандарта "Консультант в области развития цифровой грамотности населения (цифровой куратор)"
4	06.035	Приказ Минтруда России от 18.01.2017 N 44н "Об утверждении профессионального стандарта "Разработчик Web и мультимедийных приложений
5	06.019	Приказ Минтруда России от 03.10.2022 N 609н "Об утверждении профессионального стандарта "Технический писатель (специалист по технической документации в области информационных технологий)
6	06.001	Профессиональный стандарт "Программист", утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 20.07.2022 № 424н
7	06.025	Профессиональный стандарт "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов", утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 сентября 2020 года N 671н
8	06.043	Профессиональный стандарт «Специалист по интернет-маркетингу», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 19 февраля 2019 года № 95н