

ПОЛТАВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ЕКОНОМІКИ І ТОРГІВЛІ

Кафедра педагогіки та суспільних наук

ЗАТВЕРДЖУЮ
завідувач кафедри

доц.
К.К.Пивоварська

«2» вересня 2024 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА

навчальної дисципліни	«Віртуалістика»
освітня програма/ спеціалізація	 <small>(назва)</small>
спеціальність	 <small>(код, назва спеціальності)</small>
галузь знань	03 Гуманітарні науки <small>(код, назва галузі знань)</small>
ступінь вищої освіти	бакалавр <small>(молодший бакалавр, бакалавр, магістр, доктор філософії)</small>

Робоча програма навчальної дисципліни «Віртуалістика» схвалена та рекомендована до використання в освітньому процесі на засіданні кафедри педагогіки та суспільних наук

Протокол від 2 вересня 2024, № 1

ПОЛТАВА – 2024

Розробники /укладачі програми:

Пивоварська К.К. – к.філос.н., доцент, зав.каф. педагогіки та суспільних наук Полтавського університету економіки і торгівлі»

ЗМІСТ

Розділ 1.	Опис навчальної дисципліни	4
Розділ 2.	Перелік компетентностей, які забезпечує навчальна дисципліна, програмні результати навчання	5
Розділ 3.	Програма навчальної дисципліни	7
Розділ 4.	Тематичний план вивчення навчальної дисципліни	9
Розділ 5.	Система оцінювання знань студентів	22
Розділ 6.	Інформаційні джерела	23
Розділ 7.	Програмне забезпечення навчальної дисципліни	24

Розділ 1. Опис навчальної дисципліни

Таблиця 1 – Опис навчальної дисципліни «Віртуалістика»

Мова викладання	Українська
Статус дисципліни: вибіркова	
Курс/семестр вивчення	4/1
Кількість кредитів ЄКТС/кількість модулів	5
Денна форма навчання:	
Кількість годин: 150	
– лекції: 20	
– практичні заняття: 40	
– самостійна робота: 90	
– вид підсумкового контролю: ПМК (залік)	
Заочна форма навчання:	
Кількість годин: 90	
– лекції: 2	
– практичні заняття: 4	
– самостійна робота: 84	
– вид підсумкового контролю: ПМК (залік)	

Розділ 2. Перелік компетентностей, які забезпечує навчальна дисципліна, програмні результати навчання

Мета навчальної дисципліни «Віртуалістика» - набуття майбутніми фахівцями теоретичних знань і практичних навичок роботи, спілкування, організації діяльності у віртуальних просторах; формування здатності долати труднощі, які виникають у їх професійній діяльності із залученням віртуальних технологій

Основними завданнями вивчення навчальної дисципліни «Віртуалістика» є:

- оволодіння майбутніми фахівцями знаннями щодо особливостей функціонування віртуальної реальності;
- уміння працювати та спілкуватися в віртуальному просторі;
- сприяння формуванню інформаційної культури майбутніх фахівців.

Таблиця 2 – Перелік компетентностей, які забезпечує навчальна дисципліна «Віртуалістика», програмні результати навчання

Компетентності, якими повинен оволодіти студент	Програмні результати навчання
<ul style="list-style-type: none"> • ЗК 04. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій • ЗК 08. Навички здійснення безпечної діяльності • ЗК 10. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях • СК 04. Здатність формувати та реалізовувати ефективні зовнішні та внутрішні комунікації на підприємствах сфери гостинності, навички взаємодії • СК 08. Здатність розробляти, просувати, реалізовувати та організовувати споживання готельних та ресторанних послуг для різних 	<ul style="list-style-type: none"> • РН 04. Аналізувати сучасні тенденції розвитку індустрії гостинності та рекреаційного господарства • РН 07. Організувати процес обслуговування споживачів готельних та ресторанних послуг на основі використання сучасних інформаційних, комунікаційних і сервісних технологій та дотримання стандартів якості і норм безпеки • РН 10. Розробляти нові послуги (продукцію), використовуючи сучасні технології виробництва та обслуговування споживачів • РН 11. Застосовувати

сегментів споживачів	<p>сучасні інформаційні технології для організації роботи закладів готельного та ресторанного господарства</p> <ul style="list-style-type: none">• РН 18. Презентувати власні проекти і розробки, аргументувати свої пропозиції• щодо розвитку бізнесу• РН 20. Розуміти вимоги до діяльності за спеціальністю, зумовлені необхідністю забезпечення сталого розвитку України, її зміцнення як демократичної, соціальної, правової держави
----------------------	--

Розділ 3. Програма навчальної дисципліни

Модуль 1. . Теоретичні основи віртуалістики

Тема 1. Історія виникнення віртуального простору. Комп'ютери і мережі

Віртуалістика як науковий напрям. Напрями віртуалістики. Історія виникнення комп'ютерних мереж. Перші розробки в США, СРСР, Європі. Виникнення Інтернету, його попередники. Інтернет в Україні. Комп'ютери і мережі. Мережевий принцип організації системи. Мережа та ієрархія. Веб 1.0 і Веб 2.0, відмінності між ними.

Історія створення комп'ютерів. Історія розвитку соціальних мереж. Можливості державного додатку «Дія»

Тема 2. Онтологічні основи віртуальності

Походження та значення терміну «віртуальна реальність». Поняття віртуального. Віртуальність як симулякр і як реальність. Принцип поліонтизму. Особливості віртуальної реальності. Симулякри та симуляція як організація віртуального. Декларація незалежності кіберпростору: аналіз відповідно до сучасності

Тема 3. Суб'єкт віртуальності

Проблема ідентичності. Актор мережі. «Прайвесі парадокс». Фейкова ідентичність, мультиідентичність, тролінг. Способи забезпечити анонімність в Інтернеті. Проблема інтернет-адикції. Проблема ескапізму

Тема 4. Культурні особливості віртуального простору

Гіперкультура. Основні особливості культурного простору віртуальних соціальних мереж. Меми і меметика. Міфологія мереж. «Парадокс Барбари Стрейзанд» та видалене фото Бейонс. Фанфікшен, фанфіки, фандоми: сучасна активність. Діджитал-арт як нова форма мистецтва

Тема 5. Віртуалізоване суспільство

Вплив техніки. Мережеве суспільство. Діалектичний і постмодерний характер мережевого суспільства. Вплив віртуальності на соціальні групи та зв'язки. «Інтернет речей». Технології доповненої реальності: минуле, сучасне, майбутнє. Теорія мережевого суспільства Мануеля Кастельса. «Глобальне село» Маршала Маклюєна

Модуль 2. Практичні аспекти діяльності в віртуальному просторі

Тема 6. Соціально-політичний вплив мережевого і віртуального простору.

Вплив віртуальності на соціальні групи та зв'язки. Політичний потенціал віртуальності. Боти, ботоводи, ботоферми. Кліктивізм і слактивізм. Електронна демократія та її робота в Україні. Сила слабких зв'язків. Самоорганізація за допомогою віртуального простору.

Тема 7. Віддалена робота за допомогою мережевих сервісів

Правові основи дистанційної роботи. Віддалена робота за допомогою мережевих сервісів. Особливості віддаленої роботи. Майданчики пошуку віддаленої роботи. Мережевий етикет

Тема 8. Основи кібербезпеки

Поняття кібербезпеки. Правові основи. Безпечне поводження у мережі. Злочини в Інтернеті, Інтернет-шахрайство. Способи забезпечити свою діяльність у мережі.

Тема 9. Особливості використання віртуального простору в професійній сфері

Особливості використання віртуального простору в професійній сфері. Використання мережевих сервісів для освіти та самоосвіти. Сервіси штучного інтелекту, їх види та використання в робочій діяльності. Використання віртуальної реальності в навчанні

Розділ 4 – Тематичний план навчальної дисципліни

Таблиця 4.1 – Тематичний план навчальної дисципліни «Віртуалістика»

Назва теми (лекції) та питання теми (лекції)	Кількість годин	Назва теми та питання практичного заняття	Кількість годин	Завдання самостійної роботи в розрізі тем	Кількість годин
Модуль 1. Теоретичні основи віртуалістик					
Тема 1. Історія виникнення віртуального простору. Комп'ютери і мережі					
Лекція 1 1. Віртуалістика як науковий напрям. 2. Історія виникнення комп'ютерних мереж. 3. Комп'ютери і мережі. Мережа та ієрархія. Веб 1.0 і Веб 2.0. 4. Інтернет в Україні.	3	Практичне заняття 1 1. Віртуалістика як науковий напрям. Напрямки віртуалістики 2. Історія виникнення комп'ютерних мереж. 3. Комп'ютери і мережі. Мережа та ієрархія. 4. Веб 1.0 і Веб 2.0. 5. Інтернет в Україні, його історія та сучасний стан.	6	Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно 1. Історія створення комп'ютерів. 2. Історія розвитку соціальних мереж. 3. Можливості державного додатку «Дія»	10
Тема 2. Онтологічні основи віртуальності					

Лекція 2 1. Поняття віртуального. 2. Віртуальність як симулякр і як реальність. Симулякри та симуляція як організація віртуального. 3. Особливості віртуальної реальності.	3	Практичне заняття 2 1. Поняття віртуального. 2. Віртуальність як симулякр і як реальність. Симулякри та симуляція як організація віртуального. 3. Особливості віртуальної реальності.	6	Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно 1. Походження та значення терміну «віртуальна реальність». 2. Принцип поліонтизму. 3. Декларація незалежності кіберпростору: аналіз відповідно до сучасності	10
Тема 3. Суб'єкт віртуальності					
Лекція 3 1. Проблема ідентичності. Актор мережі. 2. «Прайвесі парадокс». Фейкова ідентичність, мультиідентичність, тролінг. 3. Проблема інтернет-адикції. Проблема ескапізму	2	Практичне заняття 3 1. Проблема ідентичності. Актор мережі. 2. «Прайвесі парадокс». Фейкова ідентичність, мультиідентичність, тролінг. 3. Проблема інтернет-адикції. Проблема ескапізму	4	Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно 1. Способи забезпечити анонімність в Інтернеті.	10
Тема 4. Культурні особливості віртуального простору					

Лекція 4 1. Гіперкультура. Основні особливості культурного простору віртуальних соціальних мереж. 2. Мемі і меметика. Міфологія мереж. 3. Діджитал-арт як нова форма мистецтва	2	Практичне заняття 4 1. Гіперкультура. Основні особливості культурного простору віртуальних соціальних мереж. 2. Мемі і меметика. Міфологія мереж. 3. Діджитал-арт як нова форма мистецтва	4	Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно 1. «Парадокс Барбари Стрейзанд» та видалене фото Бейонс. 2. Фанфікшен, фанфіки, фандоми: сучасна активність.	10
Тема 5. Віртуалізоване суспільство					
Лекція 5 1. Вплив техніки на суспільство. 2. Мережеве суспільство. Теорія мережевого суспільства Мануеля Кастельса. «Глобальне село» Маршала Маклюєна 3. Вплив віртуальності на соціальні групи та зв'язки.	2	Практичне заняття 5 1. Вплив техніки на суспільство. 2. Мережеве суспільство. Теорія мережевого суспільства Мануеля Кастельса. «Глобальне село» Маршала Маклюєна 3. Вплив віртуальності на соціальні групи та зв'язки.	4	Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно 1. Діалектичний і постмодерний характер мережевого суспільства. 2. «Інтернет речей». 3. Технології доповненої реальності: минуле, сучасне, майбутнє.	10
Модуль 2. Практичні аспекти діяльності в віртуальному просторі					
Тема 6. Соціально-політичний вплив мережевого і віртуального простору					

<p>Лекція 5</p> <p>1. Вплив віртуальності на соціальні групи та зв'язки. Політичний потенціал віртуальності.</p> <p>2. Кліктивізм і слактивізм. Електронна демократія та її робота в Україні.</p> <p>3. Сила слабких зв'язків. Самоорганізація за допомогою віртуального простору.</p>	2	<p>Практичне заняття 6</p> <p>1. Вплив віртуальності на соціальні групи та зв'язки. Політичний потенціал віртуальності.</p> <p>2. Кліктивізм і слактивізм. Електронна демократія та її робота в Україні.</p> <p>3. Сила слабких зв'язків. Самоорганізація за допомогою віртуального простору</p>	4	<p>Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно</p> <p>1. Боти, ботоводи, ботоферми.</p>	10
<p>Тема 7. Віддалена робота за допомогою мережевих сервісів</p>					
<p>Лекція 7</p> <p>1. Правові основи дистанційної роботи.</p> <p>2. Віддалена робота за допомогою мережевих сервісів.</p> <p>3. Особливості віддаленої роботи.</p> <p>4. Мережевий етикет</p>	2	<p>Практичне заняття 7</p> <p>1. Правові основи дистанційної роботи.</p> <p>2. Віддалена робота за допомогою мережевих сервісів.</p> <p>3. Особливості віддаленої роботи.</p> <p>4. Мережевий етикет</p>	4	<p>Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно</p> <p>1. Майданчики пошуку віддаленої роботи.</p>	10
<p>Тема 8. Основи кібербезпеки</p>					

Лекція 8 1. Поняття кібербезпеки. Правові основи. 2. Безпечне поводження у мережі. 3. Злочини в Інтернеті, Інтернет-шахрайство.	2	Практичне заняття 8 1. Поняття кібербезпеки. Правові основи. 2. Безпечне поводження у мережі. 3. Злочини в Інтернеті, Інтернет-шахрайство.	4	Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно 1. Способи убезпечити свою діяльність у мережі.	10
Тема 9. Особливості використання віртуального простору в професійній сфері					
Лекція 9 1. Особливості використання віртуального простору в професійній сфері. 2. Сервіси штучного інтелекту, їх види та використання в робочій діяльності. 3. Використання віртуальної реальності в навчанні	2	Практичне заняття 9 1. Особливості використання віртуального простору в професійній сфері. 2. Сервіси штучного інтелекту, їх види та використання в робочій діяльності. 3. Використання віртуальної реальності в навчанні	4	Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно 1. Використання мережевих сервісів для освіти та самоосвіти.	10
Разом	20		40		90

Таблиця 4.2 – Тематичний план навчальної дисципліни «Віртуалістика» для студентів заочної форми навчання

Назва теми (лекції) та питання теми (лекції)	Кількість годин	Назва теми та питання практичного заняття	Кількість годин	Завдання самостійної роботи в розрізі тем	Кількість годин
Модуль 1. Теоретичні основи віртуалістик					
Тема 1. Історія виникнення віртуального простору. Комп'ютери і мережі					
Лекція 1 1. Віртуалістика як науковий напрям. 2. Поняття віртуального. 3. Проблема ідентичності. Актор мережі. 4. Гіперкультура. Основні особливості культурного простору віртуальних соціальних мереж.	2	Практичне заняття 1 1. Віртуалістика як науковий напрям. Напрямки віртуалістики 2. Історія виникнення комп'ютерних мереж. 3. Комп'ютери і мережі. Мережа та ієрархія. 4. Веб 1.0 і Веб 2.0. 5. Інтернет в Україні, його історія та сучасний стан.	2	Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно 4. Історія створення комп'ютерів. 5. Історія розвитку соціальних мереж. 6. Можливості державного додатку «Дія»	9
Тема 2. Онтологічні основи віртуальності					

		Практичне заняття 2 1. Поняття віртуального. 2. Віртуальність як симулякр і як реальність. Симулякри та симуляція як організація віртуального. 3. Особливості віртуальної реальності.	2	Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно 1. Походження та значення терміну «віртуальна реальність». 2. Принцип поліонтизму. 3. Декларація незалежності кіберпростору: аналіз відповідно до сучасності	9
Тема 3. Суб'єкт віртуальності					
		-		Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно 1. Проблема ідентичності. Актор мережі. 2. «Прайвесі парадокс». Фейкова ідентичність, мультиідентичність, тролінг. 3. Проблема інтернет-адикції. Проблема ескапізму 4. Способи забезпечити анонімність в Інтернеті.	9
Тема 4. Культурні особливості віртуального простору					

-		-	<p>Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Гіперкультура. Основні особливості культурного простору віртуальних соціальних мереж. 2. Меми і меметика. Міфологія мереж. 3. Діджитал-арт як нова форма мистецтва 4. «Парадокс Барбари Стрейзанд» та видалене фото Бейонс. 5. Фанфікшен, фанфіки, фандоми: сучасна активність. 	9
Тема 5. Віртуалізоване суспільство				

-		-	<p>Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вплив техніки на суспільство. 2. Мережеве суспільство. Теорія мережевого суспільства Мануеля Кастельса. «Глобальне село» Маршала Маклюена 3. Вплив віртуальності на соціальні групи та зв'язки. 4. Діалектичний і постмодерний характер мережевого суспільства. 5. «Інтернет речей». 6. Технології доповненої реальності: минуле, сучасне, майбутнє. 	9
Модуль 2. Практичні аспекти діяльності в віртуальному просторі				
Тема 6. Соціально-політичний вплив мережевого і віртуального простору				

-		-	<p>Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вплив віртуальності на соціальні групи та зв'язки. Політичний потенціал віртуальності. 2. Кліктивізм і слактивізм. Електронна демократія та її робота в Україні. 3. Сила слабких зв'язків. Самоорганізація за допомогою віртуального простору 4. Боти, ботоводи, ботоферми. 	9
Тема 7. Віддалена робота за допомогою мережевих сервісів				

-		-		<p>Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Правові основи дистанційної роботи. 2. Віддалена робота за до-помогою мережових сервісів. 3. Особливості віддаленої роботи. 4. Мережовий етикет 5. Майданчики пошуку віддаленої роботи. 	9
Тема 8. Основи кібербезпеки					
-		-		<p>Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Поняття кібербезпеки. Правові основи. 2. Безпечне поведіння у мережі. 3. Злочини в Інтернеті, Інтернет-шахрайство. 4. Способи убезпечити свою діяльність у мережі. 	9
Тема 9. Особливості використання віртуального простору в професійній сфері					

-		-	<p>Перелік питань, що вивчаються студентом самостійно</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Особливості використання віртуального простору в професійній сфері. 2. Сервіси штучного інтелекту, їх види та використання в робочій діяльності. 3. Використання віртуальної реальності в навчанні 4. Використання мережових сервісів для освіти та самоосвіти. 	12
Разом	2		4	84

Розділ 5. Система оцінювання знань студентів

Таблиця 5. Розподіл балів за результатами вивчення навчальної дисципліни

Види робіт	Максимальна кількість балів
Модуль 1 (теми 1-4): відвідування занять, участь у дискусіях, самоаналіз, самопрезентація, індивідуальні та творчі завдання, презентації, індивідуальна активність, робота в команді, підготовка кейсів, дебати.	50
Модуль 2 (теми 5-9): відвідування занять, участь у дискусіях, самоаналіз, самопрезентація, індивідуальні та творчі завдання, презентації, індивідуальна активність, робота в команді, підготовка кейсів, дебати.	50
ПМК (залік)	
Разом	100

Таблиця 6 – Шкала оцінювання знань здобувачів вищої освіти за результатами вивчення навчальної дисципліни

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка за шкалою ЄКТС	Оцінка за національною шкалою
90-100	A	Відмінно
82-89	B	Дуже добре
74-81	C	Добре
64-73	D	Задовільно
60-63	E	Задовільно достатньо
35-59	FX	Незадовільно з можливістю проведення повторного підсумкового контролю
0-34	F	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням навчальної дисципліни та проведенням підсумкового контролю

Розділ 6. Інформаційні джерела

Основні рекомендовані джерела інформації:

1. Батюк, Г. Ю. Генеза віртуальної культури в сучасному суспільстві [Текст] / Г. Ю. Батюк // Соціальні технології : актуальні проблеми теорії та практики : зб. наук. пр. – 2011. – Вип. 51. – С. 112-118.
2. Бодріяр Ж. Симулякр і симуляція [Текст] / Жан Бодріяр / Переклад з фр. В.Ховхун. – К., Видавництво Соломії Павличко «Основи», 2004. – 230 с.
3. Дзьобань О. П. Діалектика глобалізації віртуальної реальності й суспільного розвитку / Дзьобань О. П. // Гілея: науковий вісник. Збірник наукових праць. – К., ВІР УАН, 2012. – Випуск №63(8). – С. 254–260.
4. Курбатов С. Дистанційна освіта як сутнісна складова інноваційної діяльності сучасного університету / Куратов С. // Філософія освіти. – 2011. - №1-2(10). – С. 305-312.
5. Лугуценко Т. В. та ін.. Культура віртуальної комунікації [Електронний ресурс] / Т. В. Лугуценко, Г. В. Борисенко // Філософські дослідження : зб. наук. праць. – Луганськ, 2011. - № 14. Режим доступу : http://archive.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Phd/2011_14/5_Lug.pdf (15.11.13). – Назва з екрану.
6. Пивоварська К. Втілення постмодерністської парадигми у віртуальних соціальних мережах [Текст] // Нова парадигма. – 2013. – Вип.115. – С.88-98.
7. Пивоварська К. Головні риси культури віртуальних соціальних мереж [Текст] // Філософські обрії. – 2012. - №28. – С.71-82.
8. Пивоварська К. Діалектика віртуальності [Текст] // Філософські обрії. – 2013. - №30. – С.80-89.
9. Пивоварська К. Зміна ідентичності суб'єкта у віртуальних соціальних мережах [Текст] // Мультиверсум. Філософський альманах. – 2013. – Вип.1(119). – С. 103-116.
10. Пивоварська К. Зовнішнє та внутрішнє регулювання віртуальних соціальних мереж / Пивоварська К.С. // П'ята Всеукраїнська науково-практична конференція «Соціально-економічні трансформації в епоху глобалізації». – Полтава. – 2013. – С.219-223.

11. Пивоварська К. Использование Веб 2.0 в конструировании искусственного интеллекта [Текст] // Идеи. Философско списание. – 2013. – Брой 5(15), година V. – С.18-35.
12. Пивоварська К. Меметика як метатова віртуальної соціальної мережі / Пивоварська К.С. // Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції «Творчість як спосіб пізнання дійсності: синергетична парадигма». – Київ. – 2013. – С.236-241.
13. Пивоварська К. Мультидентичність у віртуальних соціальних мережах / К. С. Пивоварська // Антропологічні виміри філософських досліджень: матеріали 1-ої міжнародної наукової конференції, Дніпропетровськ, 26-27 квітня 2012 р. - Дн.: ДНУЗТ, 2012. - С. 16-17.
14. Свириденко Д.Б. Феномен віртуальної реальності в європейській філософії на межі ХХ-ХХІ століть (соціально-філософський аналіз) : дис. ... канд. філософ. наук: 09.00.05 / Денис Борисович Свириденко. – Переяслав-Хмельницький : 2008. – 190 с.
15. Скалацький В.М. Інформаційне суспільство: сучасні теорії та моделі (соціально-філософський аналіз) : дис. ... канд. філософ. наук: 09.00.03 / В'ячеслав Михайлович Скалацький. – К. : 2006. – 181 с.

Додаткові рекомендовані джерела інформації:

1. Manuel Castells. The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business and Society. Oxford UP (2001)
2. McLuhan M. The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man. — Toronto : Univ. of Toronto Press, 1962
3. Fraser, Matthew. Throwing sheep in the boardroom: how online social networking will transform your life, work, and world / Matthew Fraser, Soumitra Dutta. - John Wiley & Sons Ltd, The Atrium, Southern Gate, Chichester, West Sussex PO19 8SQ, England. – 2008. – 332 p.
4. 265. Graham Paul. Web 2.0 [An electronic resource] / Graham Paul. - Access mode : <http://www.paulgraham.com/web20.html> (02.04.14). - Title screen.
5. 267. O'Reilly T. What is Web 2.0? [An electronic resource] / O`Reilly T.. – Access mode : <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> (02.04.14). - Title screen.

Розділ 7. Програмне забезпечення навчальної дисципліни

Загальне програмне забезпечення

Пакет програмних продуктів Microsoft Office, до якого входить програмне забезпечення для роботи з різними типами документів: текстами, електронними таблицями, презентаціями, базами даних тощо.

Основними й найбільш використовуваними складовими пакету Microsoft Office є:

1. Microsoft Word - додаток для створення й обробки документів. Цей додаток формує за замовчуванням файли з розширенням doc, хоча користувач за своїм розсудом може зберігати файли з іншими розширеннями (dot – файл шаблону, rtf – текст у спеціальному форматі, що відключає макроси, txt – тільки неформатований текст, html – формат веб-сторінок та ін.). Документи, створені цим додатком, можуть містити текст, графіку, таблиці, звук, відеокліпи.

2. Microsoft Excel – програма керування електронними таблицями загального призначення, що використовується для обчислень, організації й аналізу ділових даних.

3. Microsoft Power Point – засіб розробки демонстраційних матеріалів для електронної презентації з використанням слайдів. Створює файли з розширенням ppt. Демонстраційний матеріал може містити текст, таблиці, діаграми, графіку, анімацію, звук та інші ефекти multimedia. Виходячи з того, що Power Point є складовою частиною пакета Microsoft Office, презентацію можна досить швидко підготувати, використовуючи фрагменти документів Microsoft Word, таблиць і діаграм Excel, даних Access.

Спеціалізоване програмне забезпечення

Віртуалістика: Дистанційний курс [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www2.el.puet.edu.ua/st/course/view.php?id=2970>