

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Минцаев Марсель Шаварович

Должность: Ректор

Дата подписания: 07.04.2026 05:00:52

Уникальный программный ключ:

236bcc35c296f119d6aafdc22836b21db52dbc07971a86865a5825f9fa4304cc

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ГРОЗНЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НЕФТЯНОЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
имени академика М.Д. Миллионщикова



«25» 06 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«Игропедагогика»

Направление подготовки

44.04.01 Педагогическое образование

Направленности (профили)

«Цифровые образовательные технологии»

Квалификация

Магистр

Год начала подготовки - 2026

Грозный – 2026

1. Цели и задачи дисциплины

Целью преподавания дисциплины «Игропедагогика» формирование у магистрантов знаний о теоретических основах и методах игропедагогике как ключевой дисциплины для разработки и внедрения игровых технологий в образовательный процесс. Подготовка магистрантов к разработке инновационных образовательных продуктов и сервисов, использующих элементы игрового подхода для повышения эффективности обучения

Задачами дисциплины являются: получение навыков проектирования и использования образовательных игр с учетом психолого-педагогических особенностей обучаемых и специфики цифровых технологий; изучение современных тенденций и подходов в области цифровых образовательных технологий с акцентом на интеграцию игровых методов в учебный процесс; исследовать возможности геймификации образовательных процессов и создание обучающих платформ, использующих игровые механики для повышения интереса и вовлеченности студентов; разработать практические навыки создания и адаптации образовательных игр с использованием цифровых технологий для различных возрастных и образовательных групп.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы:

Учебная дисциплина «Игропедагогика» является дисциплиной по выбору модуля 3. Цифровая образовательная среда и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений ФГОС ВО по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (квалификация «магистр»).

Дисциплина «Игропедагогика» является предшествующей и необходимой для выполнения и защиты выпускной квалификационной работы.

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Таблица 1

Код по ФГОС	Индикаторы достижения	Планируемые результаты обучения по дисциплине (ЗУВ)
Общепрофессиональные		
ПК-2. Способен проектировать современную цифровую образовательную среду	ПК-2.1. Знает методики и технологии проектирования современной цифровой образовательной среды	Знать: – Основные теории и концепции игропедагогике; – разновидности образовательных игр; – принципы создания и использования образовательных игр. Уметь: – Проектировать и разрабатывать образовательные игры с учетом психолого-педагогических особенностей; – интегрировать игровые технологии в образовательный процесс; – использовать цифровые платформы и инструменты для создания образовательных
	ПК-2.2. Проектирует современную цифровую образовательную среду	

	ПК-2.3. Использует инструменты и технологии при проектировании современной цифровой образовательной среды	игр; – применять подходы геймификации в учебных курсах. Владеть: – Навыками проектирования и реализации образовательных игр; – цифровыми инструментами для создания и анализа образовательных игр.
--	---	---

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Таблица 2

Вид учебной работы		Всего часов/ зач. ед.		Семестры	
		ОФО	ЗФО	ОФО	ЗФО
				3	3
Аудиторные занятия (всего)		39/1,1	12/0,33	39/1,1	12/0,33
В том числе:					
Лекции		13/0,37	4/0,11	13/0,37	4/0,11
Лабораторные работы		26/0,74	8/0,22	26/0,74	8/0,22
Самостоятельная работа (всего)		69/1,9	96/2,67	69/1,9	96/2,67
В том числе:					
Проект		36/1	36/1	36/1	36/1
Подготовка к лабораторным работам		20/0,62	30/0,835	20/0,62	30/0,835
Подготовка к зачету		10/0,28	30/0,835	10/0,28	30/0,835
Вид отчетности		зачет	зачет	зачет	зачет
Общая трудоемкость дисциплины	ВСЕГО в часах	108	108	108	108
	ВСЕГО в зач. ед.	3	3	3	3

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

№ п/п	Наименование раздела дисциплины по семестрам	Лекц. зан. часы		Лаб.зан. часы		Всего часов	
		ОФО	ЗФО	ОФО	ЗФО	ОФО	ЗФО
3 семестр							
1.	Основы игропедагогики	6	2	12	4	18	6
2.	Игропедагогики в образовательных технологиях	7	2	14	4	21	6
	Итого	13	4	26	8	39	12

5.2. Лекционные занятия

Таблица 4

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	Основы игропедагогики	Основы игропедагогики. Теоретические концепции и подходы: • История и эволюция игропедагогики как научной дисциплины. • Теоретические концепции использования игр в обучении. • Классификация образовательных игр. • Психолого-педагогические основы игропедагогики. • Роль игры в процессе формирования ключевых компетенций. Цифровые образовательные игры: возможности и технологии: • Современные цифровые образовательные игры и их классификация. • Образовательные платформы и приложения для создания и распространения образовательных игр. • Преимущества и ограничения цифровых образовательных игр. • Психологические и педагогические эффекты цифровых игр.
2.	Игропедагогики в образовательных технологиях	Геймификация образовательного процесса: подходы и стратегии. • Понятие и принципы геймификации в образовании. • Игровые элементы и механики, используемые в образовательном контексте (баллы, уровни, достижения, миссии). • Стратегии геймификации в традиционном и цифровом обучении.

5.4. Лабораторные занятия

Таблица 5

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Наименование лабораторных работ
1.	Основы игропедагогики	Лабораторное занятие 1. Разработка образовательных игр: от идеи до прототипа Лабораторное занятие 2. Использование цифровых инструментов для создания образовательных игр
2.	Игропедагогики в образовательных технологиях	Лабораторное занятие 3. Разработка элементов геймификации для образовательных курсов

5.4. Практические (семинарские) занятия: нет

Таблица 6

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	-	-

6. Самостоятельная работа студентов по дисциплине

Способ организации самостоятельной работы: разработать концепцию и прототип образовательной игры с элементами геймификации для выбранной дисциплины или учебного курса.

Темы с/р:

1. Разработка образовательной игры для изучения иностранных языков через геймификацию.
2. Игровая платформа для обучения математике в старших классах.
3. Разработка онлайн-игры для формирования навыков критического мышления у студентов.
4. Мобильная игра для обучения истории через игровые квесты.
5. Геймификация процесса обучения основам программирования для школьников.
6. Образовательная игра для развития soft skills у студентов: коммуникация, работа в команде и лидерство.
7. Настольная игра для обучения экологии и устойчивому развитию.
8. Разработка игры для подготовки к экзаменам по психологии: теория и практика.

Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы студентов:

1. Захарова И.Ю. Игровая педагогика: таблица развития, подбор и описание игр / Захарова И.Ю., Моржина Е.В. — Москва: Теревинф, 2019. — 152 с. — Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/89933.html>(ЭБС «IPRbooks»).
2. Недоповз И.И. Педагогика и методика игровой деятельности / Недоповз И.И. — Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2021. — 95 с.— Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/135720.html> (ЭБС «IPRbooks»).

7. Оценочные средства

7.1. Вопросы к текущему контролю

Часть 1:

1. История и основные этапы развития игропедагогики как научной дисциплины.
2. Основные теоретические концепции использования игр в обучении.
3. Влияние игр на образовательный процесс согласно теории игрового обучения.
4. Классификация образовательных игр по типам и целям использования.
5. Психолого-педагогические аспекты применения игр в обучении.
6. Роль игры в развитии когнитивных и метакогнитивных навыков обучаемых.
7. Влияние игр на развитие критического мышления и творческих способностей.
8. Классификация цифровых образовательных игр и их особенности.

Часть 2:

1. Роль цифровых образовательных игр в современной образовательной среде.
2. Популярные платформы и приложения для создания образовательных игр.
3. Преимущества использования цифровых игр в образовательном процессе.
4. Ограничения и риски внедрения цифровых образовательных игр в обучение.
5. Психологические эффекты цифровых образовательных игр на обучаемых.
6. Влияние цифровых образовательных игр на мотивацию и вовлеченность студентов.
7. Принципы геймификации в образовательном процессе и их применение.
8. Основные игровые механики и их использование в образовательных контекстах (баллы, уровни, достижения).

7.2. Вопросы к зачету

1. История и основные этапы развития игропедагогики как научной дисциплины.
2. Основные теоретические концепции использования игр в обучении.
3. Влияние игр на образовательный процесс согласно теории игрового обучения.
4. Классификация образовательных игр по типам и целям использования.
5. Психолого-педагогические аспекты применения игр в обучении.
6. Роль игры в развитии когнитивных и метакогнитивных навыков обучаемых.
7. Влияние игр на развитие критического мышления и творческих способностей.
8. Классификация цифровых образовательных игр и их особенности.
9. Роль цифровых образовательных игр в современной образовательной среде.
10. Популярные платформы и приложения для создания образовательных игр.
11. Преимущества использования цифровых игр в образовательном процессе.
12. Ограничения и риски внедрения цифровых образовательных игр в обучение.
13. Психологические эффекты цифровых образовательных игр на обучаемых.
14. Влияние цифровых образовательных игр на мотивацию и вовлеченность студентов.
15. Принципы геймификации в образовательном процессе и их применение.
16. Основные игровые механики и их использование в образовательных контекстах (баллы, уровни, достижения).

Образец билета к зачету:

Грозненский Государственный Нефтяной Технический Университет им. акад. М.Д. Миллионщикова Кафедра «Информационные технологии» Дисциплина «Игропедагогика»	
Группа:	Семестр: 3
Билет №	
1. История и основные этапы развития игропедагогики как научной дисциплины 2. Психологические эффекты цифровых образовательных игр на обучаемых	
Подпись преподавателя _____	Подпись заведующего кафедрой _____

7.3. Текущий контроль

Образец типового задания для лабораторных занятий

Лабораторная работа 1: «Разработка образовательных игр: от идеи до прототипа»

Цель: познакомиться с процессом разработки образовательных игр, начиная с концептуализации и заканчивая созданием простого прототипа игры.

Задачи:

Разработка концепции образовательной игры для конкретной учебной дисциплины.

Применение базовых принципов игропедагогики для создания игры.

Подготовка прототипа игры с использованием простых инструментов (карты, карточки, настольные игры и др.).

Задание:

1. Определить целевую аудиторию игры
2. Описать образовательные цели игры. Какие навыки и знания должны быть усвоены или закреплены с помощью игры?
3. Создать концепцию игры, которая отвечает учебным целям и привлекает целевую аудиторию. Определить формат игры и ее основные механики (система баллов, уровни сложности, элементы взаимодействия между игроками).
4. Разработать прототип игры, включающий:
 - Правила игры, включая описание игровых механик (система баллов, уровни, достижения).
 - Визуальные элементы: оформление карт, поле, фишки и т.д.

При разработке игры должны быть учтены принципы игропедагогики:

1. Принцип вовлеченности: игра должна быть интересной и мотивирующей для студентов.
2. Принцип обучения через действие: игроки учат и закрепляют знания на практике, выполняя игровые задания или решая проблемы.
3. Принцип безопасности и доступности: игра должна быть доступна по уровню сложности для целевой аудитории и не вызывать разочарования или излишнего стресса.
4. Принцип обратной связи: игра должна обеспечивать возможность для самокоррекции и оценки прогресса, например, через систему баллов или миссий.
5. Принцип адаптивности: игра должна быть гибкой и адаптироваться к разным уровням знаний участников.

Для разработки можно использовать следующие сервисы:

- Scratch
- Kahoot!
- Quizlet

7.4. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкалы оценивания

Таблица 7

Планируемые результаты освоения компетенции	Критерии оценивания результатов обучения				Наименование оценочного средства
	менее 41 баллов (неудовлетворительно)	41-60 баллов (удовлетворительно)	61-80 баллов (хорошо)	81-100 баллов (отлично)	
ПК-2. Способен проектировать современную цифровую образовательную среду					
Знать: – Основные теории и концепции игропедагогики; – разновидности образовательных игр; – принципы создания и использования образовательных игр.	Фрагментарные знания	Неполные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	Комплект заданий для выполнения лабораторных работ, темы докладов с презентациями, вопросы по темам / разделам дисциплины
Уметь: – Проектировать и разрабатывать образовательные игры с учетом психолого-педагогических особенностей; – интегрировать игровые технологии в образовательный процесс; – использовать цифровые платформы и инструменты для создания образовательных игр; – применять подходы геймификации в учебных курсах.	Частичные умения	Неполные умения	Умения полные, допускаются небольшие ошибки	Сформированные умения	
Владеть: – Навыками проектирования и реализации образовательных игр; – цифровыми инструментами для создания и анализа образовательных игр.	Частичное владение навыками	Несистематическое применение навыков	В систематическом применении навыков допускаются пробелы	Успешное и систематическое применение навыков	

8. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся созданы фонды оценочных средств, адаптированные для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе. Форма проведения текущей аттестации для студентов-инвалидов устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.). При тестировании для слабовидящих студентов используются фонды оценочных средств с укрупненным шрифтом. На экзамен приглашается сопровождающий, который обеспечивает техническое сопровождение студенту. При необходимости студенту-инвалиду предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на экзамене (или зачете). Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья и обучающиеся инвалиды обеспечиваются печатными и электронными образовательными ресурсами (программы, учебные пособия для самостоятельной работы и т.д.) в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

1) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья **по зрению:**

- **для слепых:** задания для выполнения на семинарах и практических занятиях оформляются рельефно-точечным шрифтом Брайля или в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением для слепых, либо зачитываются ассистентом; письменные задания выполняются на бумаге рельефно-точечным шрифтом Брайля или на компьютере со специализированным программным обеспечением для слепых либо надиктовываются ассистенту; обучающимся для выполнения задания при необходимости предоставляется комплект письменных принадлежностей и бумага для письма рельефно-точечным шрифтом Брайля, компьютер со специализированным программным обеспечением для слепых;

- **для слабовидящих:** обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс; обучающимся для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств; задания для выполнения заданий оформляются увеличенным шрифтом;

2) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья **по слуху:**

- **для глухих и слабослышащих:** обеспечивается наличие звукоусиливающей аппаратуры коллективного пользования, при необходимости обучающимся предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования; предоставляются услуги сурдопереводчика;

- **для слепоглухих** допускается присутствие ассистента, оказывающего услуги тифлосурдопереводчика (помимо требований, выполняемых соответственно для слепых и глухих);

3) для лиц с тяжелыми нарушениями речи, глухих, слабослышащих лекции и семинары, проводимые в устной форме, проводятся в письменной форме;

4) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, **имеющих**

нарушения опорно-двигательного аппарата:

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата, нарушениями двигательных функций верхних конечностей или отсутствием верхних конечностей: письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением или надиктовываются ассистенту; выполнение заданий (тестов, контрольных работ), проводимые в письменной форме, проводятся в устной форме путем опроса, беседы с обучающимся.

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

1. Захарова И.Ю. Игровая педагогика: таблица развития, подбор и описание игр / Захарова И.Ю., Моржина Е.В. — Москва: Теревинф, 2019. — 152 с. — Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/89933.html>(ЭБС «IPRbooks»).

2. Недоповз И.И. Педагогика и методика игровой деятельности / Недоповз И.И. — Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2021. — 95 с.— Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/135720.html> (ЭБС «IPRbooks»).

10. Материально-техническое обеспечение дисциплины

10.1. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Перечень материально-технических средств учебной аудитории для проведения занятий по дисциплине:

- учебная аудитория, доска;
- стационарные компьютеры;
- мультимедийный проектор;
- настенный экран.

10.2. Помещения для самостоятельной работы

Учебная аудитория для самостоятельной работы – 4-02а.

Методические указания по освоению дисциплины «Игропедагогика»

1. Методические указания для обучающихся по планированию и организации времени, необходимого для освоения дисциплины.

Изучение рекомендуется начать с ознакомления с рабочей программой дисциплины, ее структурой и содержанием разделов (модулей), фондом оценочных средств, ознакомиться с учебно-методическим и информационным обеспечением дисциплины.

Дисциплина «Игропедагогика» состоит из 2 связанных между собою разделов, обеспечивающих последовательное изучение материала.

Обучение по дисциплине «Игропедагогика» осуществляется в следующих формах:

1. Аудиторные занятия (лекции, лабораторные занятия).
2. Самостоятельная работа студента (подготовка к лекциям, лабораторным занятиям, проектам и иным формам письменных работ, индивидуальная консультация с преподавателем).
3. Интерактивные формы проведения занятий (коллоквиум, лекция-дискуссия и др. формы).

Учебный материал структурирован и изучение дисциплины производится в тематической последовательности. Каждой лабораторно работе и самостоятельному изучению материала предшествует лекция по данной теме. Обучающиеся самостоятельно проводят предварительную подготовку к занятию, принимают активное и творческое участие в обсуждении теоретических вопросов, разборе проблемных ситуаций и поисков путей их решения. Многие проблемы, изучаемые в курсе, носят дискуссионный характер, что предполагает интерактивный характер проведения занятий на конкретных примерах.

Описание последовательности действий обучающегося:

При изучении курса следует внимательно слушать и конспектировать материал, излагаемый на аудиторных занятиях. Для его понимания и качественного усвоения рекомендуется следующая последовательность действий:

1. После окончания учебных занятий для закрепления материала просмотреть и обдумать текст лекции, прослушанной сегодня, разобрать рассмотренные примеры (10 – 15 минут).
2. При подготовке к лекции следующего дня повторить текст предыдущей лекции, подумать о том, какая может быть следующая тема (10 - 15 минут).
3. В течение недели выбрать время для работы с литературой в библиотеке (по 1 часу).
4. При подготовке к лабораторному занятию основные понятия по теме, изучить примеры. Решая конкретную ситуацию, - предварительно понять, какой теоретический материал нужно использовать. Наметить план решения, попробовать на его основе решить 1 - 2 практические ситуации (лаб. работы).

2. Методические указания по работе обучающихся во время проведения лекций.

Лекции дают обучающимся систематизированные знания по дисциплине, концентрируют их внимание на наиболее сложных и важных вопросах.

Конспект лекции лучше подразделять на пункты, соблюдая красную строку. Этому в большой степени будут способствовать вопросы плана лекции, предложенные преподавателям. Следует обращать внимание на акценты, выводы, которые делает преподаватель, отмечая наиболее важные моменты в лекционном материале замечаниями «важно», «хорошо запомнить» и т.п. Можно делать это и с помощью разноцветных маркеров или ручек, подчеркивая термины и определения.

Целесообразно разработать собственную систему сокращений, аббревиатур и символов. Однако при дальнейшей работе с конспектом символы лучше заменить

обычными словами для быстрого зрительного восприятия текста.

Работая над конспектом лекций, необходимо использовать не только основную литературу, но и ту литературу, которую дополнительно рекомендовал преподаватель. Именно такая серьезная, кропотливая работа с лекционным материалом позволит глубоко овладеть теоретическим материалом.

Тематика лекций дается в рабочей программе дисциплины.

3. Методические указания обучающимся по подготовке к практическим/семинарским занятиям.

На лабораторных занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных ситуаций, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике семинарских занятий.

Студенту рекомендуется следующая схема подготовки к семинарскому занятию:

1. Ознакомление с планом лабораторного занятия, который отражает содержание предложенной темы;
2. Проработать конспект лекций;
3. Прочитать основную и дополнительную литературу.

В процессе подготовки к лабораторным занятиям, необходимо обратить особое внимание на самостоятельное изучение рекомендованной литературы. При всей полноте конспектирования лекции в ней невозможно изложить весь материал из-за лимита аудиторных часов. Поэтому самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной литературой, материалами периодических изданий и Интернета является наиболее эффективным методом получения дополнительных знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у студентов отношение к конкретной проблеме.

4. При затруднениях сформулировать вопросы к преподавателю.

Результат такой работы должен проявиться в способности студента свободно ответить на теоретические вопросы практикума, выступать и участвовать в коллективном обсуждении вопросов изучаемой темы, правильно выполнять практические задания и иные задания, которые даются в фонде оценочных средств дисциплины.

4. Методические указания обучающимся по организации самостоятельной работы.

Цель организации самостоятельной работы по дисциплине «Игропедагогика» — это углубление и расширение знаний в разработке образовательных видеоигр; формирование навыка и интереса к самостоятельной познавательной деятельности.

Самостоятельная работа обучающихся является важнейшим видом освоения содержания дисциплины, подготовки к практическим занятиям и к контрольной работе. Сюда же относятся и самостоятельное углубленное изучение тем дисциплины. Самостоятельная работа представляет собой постоянно действующую систему, основу образовательного процесса и носит исследовательский характер, что послужит в будущем основанием для написания выпускной квалификационной работы, практического применения полученных знаний.

Организация самостоятельной работы обучающихся ориентируется на активные методы овладения знаниями, развитие творческих способностей, переход от поточного к индивидуализированному обучению, с учетом потребностей и возможностей личности.

Правильная организация самостоятельных учебных занятий, их систематичность, целесообразное планирование рабочего времени позволяет студентам развивать умения и навыки в усвоении и систематизации приобретаемых знаний, обеспечивать высокий уровень успеваемости в период обучения, получить навыки повышения профессионального уровня.

Самостоятельная работа реализуется:

- непосредственно в процессе аудиторных занятий - на лекциях, лабораторных занятиях;
- в контакте с преподавателем вне рамок расписания - на консультациях по учебным вопросам, в ходе творческих контактов, при ликвидации задолженностей, при выполнении индивидуальных заданий и т.д.
- в библиотеке, дома, на кафедре при выполнении обучающимся учебных и практических задач.

Виды СРС и критерии оценок

1. Подготовка к лабораторным занятиям
2. Выполнение проекта на заданную тему
3. Работа с литературой

Темы для самостоятельной работы прописаны в рабочей программе дисциплины. Эффективным средством осуществления обучающимся самостоятельной работы является электронная информационно-образовательная среда университета, которая обеспечивает доступ к учебным планам, рабочим программам дисциплин (модулей), практик, к изданиям электронных библиотечных систем.

Составители:

Ст. преподаватель кафедры
«Информационные технологии»

/Шабазов И. М./

СОГЛАСОВАНО:

Зав. выпускающей кафедры
«Информационные технологии»

/Усамов И.Р./

Руководитель направления
магистерской подготовки

/Алисултанова Э.Д./

Директор ДУМР

/ Магомаева М.А./