

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,
МИНИСТЕРСТВО ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИННОВАЦИЙ КЫРГЫЗСКОЙ
РЕСПУБЛИКИ

МОО ВО Кыргызско-Российский Славянский университет
имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина

УТВЕРЖДАЮ
и.о.декана ФАДиС _____ Лоцев Г.В.

25.08.2025 г.

МОДУЛЬ: ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Компьютерная графика

аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Художественного проектирования изделий
Учебный план	b540303_24_1 икт.plx Направление 54.03.03 - РФ, 570700 - КР Искусство костюма и текстиля Профиль "Художественное проектирование костюма"
Квалификация	бакалавр
Форма обучения	очная

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр р на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
Неделя	16			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Практические	32	32	32	32
Контактная работа в период теоретического обучения	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе инт.	4	4	4	4
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32,2	32,2	32,2	32,2
Сам. работа	63,8	63,8	63,8	63,8
Итого	96	96	96	96

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	В курсе изучения дисциплины «Компьютерная графика» студенты должны приобрести умения в работе с графическими программами, теоретические и практические навыки создания, редактирования, преобразования, пересылки, печати графических объектов. Так же ставится цель обучить бакалавров искусства костюма различным приемам и методам работы в графических программах разного уровня сложности для продуктивного обучения саморазвития и совершенствования знаний
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.О.11
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Цветоведение и колористика
2.1.2	Основы композиции
2.1.3	Костюмографика
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Художественное проектирование костюма
2.2.2	Информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности Конструктивное
2.2.3	моделирование в условиях САПР

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Знать:

Уровень 1	роль и значение информации и информационных технологий в развитии современного общества; основные термины и понятия в области информационных технологий;
Уровень 2	классификацию и критерии классификации информационных технологий;
Уровень 3	характеристики базовых информационных процессов сбора, передачи, обработки, хранения и представления информации а также средства реализации базовых информационных процессов.

Уметь:

Уровень 1	осуществлять обоснованный выбор инструментальных средств информационных технологий для решения профессиональных задач, выбирать и применять современные программные средства;
Уровень 2	работать с информацией в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах; использовать системы поиска профессиональной информации в глобальных сетях;
Уровень 3	применять навыки работы в локальных и глобальных сетях при решении научных и исследовательских задач;
Уровень 4	применять программные средства обеспечения безопасности данных на автономном ПК и в интерактивной

Владеть:

Уровень 1	основными методами, способами и средствами получения, хранения и переработки информации;
Уровень 2	навыками организации межпрограммного взаимодействия для решения прикладных задач конечного пользователя;
Уровень 3	навыками работы с различными программными продуктами, используемыми для решения экономических задач;
Уровень 4	навыками применения видеоконференций, электронной почты, использования социальных сетей.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
Методические основы обработки графической информации с применением информационных технологий аппаратно-программные средства для выполнения графических проектов; основные стандарты и форматы данных	
3.2	Уметь:
Выбирать современные среды разработки графических приложений; осуществлять обработку графической информации с применением специализированных аппаратно-программных средств; обеспечивать взаимодействие между графическими программами	
3.3	Владеть:
Навыками работы с двумерными векторными и растровыми изображениями в современных графических редакторах	