

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

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



УТВЕРЖДАЮ

И.о. декана Факультета

Лоцев Г.В.

10.11.2025 г.

# МОДУЛЬ: ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

## Компьютерная графика

### аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Художественного проектирования изделий
Квалификация	бакалавр
Учебный план	b540303_25_1 икт.plx Направление 54.03.03 - РФ, 570700 - КР Искусство костюма и текстиля Профиль "Художественное проектирование костюма"
Форма обучения	очная

Программу составил(и): к.т.н., доцент, зав. кафедрой, Максудова Максат Ташболотовна

#### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
	18			
Неделя	18			
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	75,8	75,8	75,8	75,8
Итого	108	108	108	108

**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
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>	
2.1.1	Цветоведение и колористика	
2.1.2	Основы композиции	
2.1.3	Костюмографика	
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>	
2.2.1	Художественное проектирование костюма	
2.2.2	Информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности	
2.2.3	Конструктивное 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:**

роль и значение информации и информационных технологий в развитии современного общества; основные термины и понятия в области информационных технологий;

**Уметь:**

осуществлять обоснованный выбор инструментальных средств информационных технологий для решения профессиональных задач, выбирать и применять современные программные средства;

**Владеть:**

основными методами, способами и средствами получения, хранения и переработки информации;

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
роль и значение информации и информационных технологий в развитии современного общества; основные термины и понятия в области информационных технологий;	
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
осуществлять обоснованный выбор инструментальных средств информационных технологий для решения профессиональных задач, выбирать и применять современные программные средства;	
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
основными методами, способами и средствами получения, хранения и переработки информации;	