

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

Директор
Политехнического института

Г.В. Лоцев

2026 г.

**МОДУЛЬ: ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАЦИОННЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ**

**Информационно-коммуникационные технологии в
профессиональной деятельности**

аннотация дисциплины (модуля)

Разработано	Высшая школа Архитектуры, дизайна и строительства
Учебный план	b540303_23_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 на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
Неделя	16			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Практические	32	32	32	32
Контактная работа в период экзаменационной сессии	0,3	0,3	0,3	0,3
В том числе инт.	4	4	4	4
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32,3	32,3	32,3	32,3
Сам. работа	28	28	28	28
Часы на контроль	35,7	35,7	35,7	35,7
Итого	96	96	96	96

(<Курс>. <Семестр на курсе>)	5 (3.1)	Итого	
---------------------------------	---------	-------	--

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Сформировать навыки использования современных информационных и коммуникационных технологий в
1.2	профессиональной деятельности

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:		Б1.О.11
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Художественное проектирование костюма	
2.1.2	Компьютерная графика	
2.1.3	Выполнение проекта в материале	
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Художественное проектирование костюма	
2.2.2	Конструктивное моделирование в условиях САПР	
2.2.3	Выполнение проекта в материале	

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	Различные способы сбора, обработки и представления информации с учетом современных требований к уровню защиты информации;
Уровень 2	приводить сравнительную характеристику

Уметь:

Уровень 1	Использовать различные информационные и коммуникационные технологии для решения однотипных квалификационных профессиональных задач;
Уровень 2	работать с информацией в глобальных компьютерных сетях с учетом основных требований информационной безопасности, работать с традиционными носителями информации

Владеть:

Уровень 1	Навыками использования информационно-коммуникационными технологиями для синтеза информации в среде электронных профессиональных продуктов;
Уровень 2	навыками работы с программными продуктами в сфере информационной безопасности.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
особенности развития профессионального мышления дизайнера в контексте информатизации общества, основы безопасного и эффективного использования ресурсно-информационных баз	
3.2	Уметь:
определять необходимые аппаратные и программные ресурсы для решения профессиональных задач, анализировать результаты проектной деятельности дизайнера и профессиональный опыт, опубликованный в информационной среде	
3.3	Владеть:
навыками использования сетевых ресурсов для задач художественного проектирования, навыки систематизации профессиональной информации и анализа развитых тенденций в сфере дизайна	