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
Директор Социо-гуманитарного Института
Голобородько И.Л.
03.09.2026 г.

МОДУЛЬ: ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
Компьютерный дизайн
аннотация дисциплины (модуля)

Разработано **Высшая школа Коммуникаций и медиа**

Учебный план b420302_26_1 жур.plx
Направление 42.03.02 - РФ, 530600-КР Журналистика
Профиль "Международная журналистика"

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
Недель	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.	8	8	8	8
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32,2	32,2	32,2	32,2
Сам. работа	39,8	39,8	39,8	39,8
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Цель освоения дисциплины оснастить студентов знаниями в области компьютерного дизайна

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.О.09
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Визуальный контент СМИ
2.1.2	Интегрированные коммуникации (часть 2)
2.1.3	Введение в профессию
2.1.4	Техника и технология СМИ
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Технология создания телепередачи
2.2.2	Модуль: Введение в информационные технологии

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	Знать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
Уровень 2	Знать виды современных информационных технологий и использование их для решения задач профессиональной деятельности
Уровень 3	Знать некоторые особенности современных информационных технологий и использования их для решения задач профессиональной деятельности
Уметь:	
Уровень 1	Уметь выделять принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
Уровень 2	Уметь выделять основные принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
Уровень 3	Уметь выделять базовые принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
Владеть:	
Уровень 1	Владеть способностью использовать в работе современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности
Уровень 2	Владеть способностью частично использовать в работе современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности
Уровень 3	Владеть способностью использовать некоторые возможности современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
1. Что такое диджитал-технологии 2. Поисковые системы; 3. Контекстная реклама 4. Реклама на баннерах; 5. SMM и блоги; 6. Реклама в мобильных приложениях; 7. Реклама в видеоконтенте; 8. Вирусная реклама. 9. Тизерная реклама 10. Графические редакторы 11. Растровые редакторы. 12. CorelDraw - Объекты векторной графики 13. Интерактивные инструменты в CorelDraw 14. Технологии создания баннера. 15. Виды буклетов	

3.2	Уметь:
1. Создавать, ведение и продвижение сайтов, 2. Создавать дизайн. 3. Разработку стратегии развития компании, ее информационное окружение. 4. Работать в онлайн-сообществах, 5. Работать в группах, 6. Работать в блогах, 7. Работать в социальных сетях, 8. Работать на форумах и специальных площадках. 9. Уметь применять в CorelDraw Эффекты: Линза, PowerClip, тень 10. Работать с кривой Безье, прямое выделение. 11. Работать с кривой через две точки. 12. Уметь рисовать инструментом перо. 13. Уметь проводить трассировку объектов в CorelDraw 14. Уметь обрисовывать графические объекты CorelDraw 15. Уметь создавать анимацию	
3.3	**Владеть:**
1. Владеть технологией создания портфолио 2. Владеть опытом создания визиток 3. Владеть опытом создания буклетов. 4. Владеть технологией проектирования логотипов 5. Владеть способностью конструирования баннеров 6. Владеть умением разработки рекламного персонажа 7. Владеть навыком создания открыток	