

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



**МОДУЛЬ ЦИФРОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ
(DIGITAL)
Информатика**

аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Прикладной математики и информатики**
Учебный план b070301_25_1 арх.plx
Направление 07.03.01 - РФ, 750100 - КР Архитектура
Форма обучения **очная**

Программу составил(и): к.ф.-м.н., доцент, Нарматова Махабат Жунусовна ; к.п.н., Доцент, Джаналиева Ж.Р.

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	18			
Неделя	18			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	16	16
Практические	32	32	32	32
Контактная работа в период теоретического обучения	0,1	0,1	0,1	0,1
В том числе инт.	8		8	
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48,1	48,1	48,1	48,1
Сам. работа	23,9	23,9	23,9	23,9
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Формирование у будущих архитекторов и дизайнеров цифровой компетентности — системы знаний, умений и навыков, позволяющих эффективно использовать современные информационные и компьютерные технологии (ИКТ) как на всех этапах профессиональной деятельности (от концепции до презентации), так и для решения задач визуализации, моделирования, композиционного анализа и управления проектной информацией.
1.2	Задачи освоения дисциплины:
1.3	Теоретические: Сформировать понимание роли ИКТ в современном архитектурном и дизайнерском проектировании;
1.4	изучить базовые принципы компьютерной графики (растровой, векторной, 3D), цветовых моделей, цифрового макетирования.
1.5	Практические: Выработать устойчивые навыки работы с ключевыми типами профессионального программного обеспечения:
1.6	Для 2D-графики и презентации (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign / Figma).
1.7	Для 3D-моделирования и визуализации (на выбор: SketchUp, ArchiCAD, Revit, 3ds Max + Corona/V-Ray, Blender).
1.8	Для организации проектной работы (облачные сервисы, Trello, Miro).
1.9	Методологические: Научить студентов выбирать оптимальный цифровой инструмент в зависимости от решаемой проектной задачи (эскиз, рабочий чертеж, фотореалистичный рендер, интерактивная презентация, портфолио).

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:		Б1.О.1.11
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Школьный курс информатики (базовый уровень).	
2.1.2	Желательны навыки пользователя ПК.	
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Информатика является непосредственной основой для всех последующих проектных и специальных дисциплин, где требуется цифровое воплощение идеи: «Архитектурное проектирование», «Начертательная геометрия и архитектурная графика», «Современные строительные материалы и технологии», «Ландшафтное проектирование».	

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.2	Уметь:
3.3	Владеть: