

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

Компьютерная графика

аннотация дисциплины (модуля)

Разработано **Высшая школа Архитектуры, дизайна и строительства**

Учебный план **b54030330_23_1 икт.plx**
Направление 54.03.03 - РФ, 570700 - КР Искусство костюма и текстиля
Профиль "Дизайн костюма в индустрии моды"

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.&b><Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
Неделя	17			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	36	36	36	36
Контактная работа в период теоретического обучения	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе инт.	4	4	4	4
Итого ауд.	36	36	36	36
Контактная работа	36,2	36,2	36,2	36,2
Сам. работа	71,8	71,8	71,8	71,8
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
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 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 среде.

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	