

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



## Факультатив по информатике аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Прикладной математики и информатики**

Учебный план b200302\_25\_1 киввр.plx  
Направление 20.03.02 - РФ, 761000 - КР Природообустройство и водопользование  
Профиль "Комплексное использование и охрана водных ресурсов"

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	2	2	2	2
Контактная работа в период теоретического обучения	0,1	0,1	0,1	0,1
Итого ауд.	2	2	2	2
Контактная работа	2,1	2,1	2,1	2,1
Сам. работа	69,9	69,9	69,9	69,9
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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	ФТД
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Курс информатики (базовый уровень).
2.1.2	Желательны навыки пользователя ПК.
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
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**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>