

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
Квалификация

**Прикладной математики и информатики
бакалавр**

Учебный план

b230303_24_2 этк.plx
Направление 23.03.03 - РФ, 670200 - КР Эксплуатация транспортно-
технологических машин и комплексов
Профиль "Автомобильный сервис"

Форма обучения

очная

Программу составил(и):

к.ф.-м.н., доцент, Нарматова Махабат Жунусовна;- , ст.преподаватель, Шаршекеев
Улукбек Женишбекович

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр р на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
	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
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48,1	48,1	48,1	48,1
Сам. работа	59,9	59,9	59,9	59,9
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Формирование 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	

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: «Автоматизация управления транспортными процессами»; "Информационные технологии в логистике"; "Прикладное программирование"

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.2	Уметь:
3.3	Владеть: