

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Байханов Ибрагим Бауыржанович  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 13.07.2025 15:12:55  
Уникальный программный ключ:  
442c337cd125e1d014f63698e0d813e502697764

## **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ): «ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»**

**1. Целью освоения** дисциплины «Цифровые технологии в дизайне» являются: формирование профессионального мышления, закрепление и расширение знаний в области инженерной графики, а также навыков использования программного обеспечения для работы с двух- и трехмерной графикой, что является необходимым условием для профессиональной деятельности дизайнера.

### **2. Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина Б1.О.02.04 «Цифровые технологии в дизайне» относится к базовым дисциплинам образовательной программы 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн костюма». Данная дисциплина изучается в 3-ем семестре. Знания и умения, полученные при изучении дисциплины, необходимы обучающимся для освоения общепрофессиональных компетенций.

Дисциплина «Цифровые технологии в дизайне» образовательной программы 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн костюма» 2023 год набора.

### **3. Требования к результатам освоения дисциплины(модуля):**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование общепрофессиональных компетенций:

ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

#### **Знать:**

- о целях, задачах содержания, формах, методах средствах и результатах процесса проектирования объектов дизайна костюма.

#### **Уметь:**

- осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач;  
- находить и применять новые художественные средства, образно-пластические решения для воплощения творческой концепции.

#### **Владеть:**

- опытом проведения необходимых предпроектных исследований в практике проектирования различных объектов графического дизайна.

**4. Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 3 зачетных единицы (108 часов).**

### **5. Основные разделы дисциплины (модуля):**

1. Введение в информатику как науку.
2. Компьютерные технологии в проектной, научной и образовательной деятельности дизайнера.
3. Аппаратное обеспечение компьютера.
4. ИТ перевода изображений и документов в цифровой формат.
5. Устройства ввода-вывода данных.
6. Программное обеспечение.
7. Свойства, преимущества и недостатки растровой и векторной графики.

8. Знакомство с программными продуктами AdobePhotoshop и CorelDraw.

**6. Формы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации:**  
семестр 3, форма аттестации – экзамен.

**7. Автор:** К.б.н., доцент Джамалдинова М.А.

Преподаватель Кунтаева Х.М.

Программа одобрена на заседании кафедры  
протокол № 9 от «27» апреля 2023 г.

И.о. заведующего кафедрой к.б.н., доцент  Джамалдинова М.А.