МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И ИННОВАЦИЙ КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ КОМПЛЕКС

«ЖАЛАЛ-АБАДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Б. ОСМОНОВА»

“Рассмотрено и	**УТВЕРЖДАЮ**
Одобрено” Ученым Советом ЖАГУ	**Ректор ЖАГУ им. Б. Осмонова, профессор**
Протокол № 1	_____ **К. Ж.Усенов**
От « 10 **»** 09 **2026 г.**	**«** 13 **»** 09 **2026 г.**

ОСНОВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Направление **570400 ДИЗАЙН**

Профиль подготовки:

Графический дизайн

Квалификация:

Бакалавр

МАНАС, 2026

Основная образовательная программа (ООП) составлена с учетом требований образовательного стандарта по направлению 570400 Дизайн (профиль математика) (квалификация: бакалавр) высшего профессионального образования 2026 года, разработанного ЖАГУ, на основании приказа Министерства Образования и науки КР от № 1372/1, 04.09.2024 о реализации постановления Кабинета Министров Кыргызской Республики «Об утверждении Макета государственного образовательного стандарта начального, среднего и высшего профессионального образования Кыргызской Республики» от 8 июля 2024 года № 371.

ООП рассмотрена и утверждена на заседании кафедры АСУ от _____ 2026г., протокол №__

Разработчики:

1. Ажыкулов С.М. – зав.кафедрой к.п.н., доцент, руководитель ООП;
2. Батырова Ы.М. – старший преподаватель;
3. Шеркулов Р.Р. – старший преподаватель;
4. Момбаев А.С. –преподаватель;
5. Нарматова Н.Т. – преподаватель;
6. Коңурова Ш.Т. – преподаватель;
7. Батырбекова Н.К. – ассистент-преподаватель.

Представители из группы работодателей:

Омурзакова Ж. - Художник-график. Член Союза художников КР:

Жолоев М.- Художник-график:

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Общие положения …….....	4
1.1.	Определение основной образовательной программы ВПО…….….....	4
1.2.	Нормативные документы для разработки ООП ……..…….….....	4
1.3.	Основные термины и определения.....……..….....	6
2.	Область применения ООП...…….…...…….....	9
3.	Общая характеристика ООП ВПО…….…….....	9
3.1.	Цель (миссия) ООП специалиста……...…….....	9
3.2.	Ожидаемые результаты обучения……..…….....	11
3.3.	Нормативный срок освоения ООП……..….....	12
3.4.	Общая трудоемкость освоения ООП……..…….....	12
3.5.	Характеристика профессиональной деятельности выпускника ООП….....	12
3.6.	Компетенции выпускника, формируемые в результате освоения ООП….....	14
4.	Требования к условиям реализации ООП.....	18
4.1.	Общие требования к правам и обязанностям ЖАГУ при реализации ООП.....	18
4.2.	Общие требования к правам и обязанностям студента при реализации ООП.....	22
4.3.	Требования к структуре ООП подготовки специалиста…….....	23
4.4.	Кадровое обеспечение учебного процесса…….....	25
4.5.	Учебно-методическое и информационное обеспечение учебного процесса.....	26
4.6.	Материально-техническое обеспечение учебного процесса…….....	27
4.7.	Оценка качества подготовки выпускников…….....	28
4.8.	Общие требование к условиям проведения практики…….…….....	29
4.9.	Рекомендации по исследованию образовательных технологий…….....	30
5.	Документы, регламентирующие содержание и организацию образовательного процесса при реализации ООП ……...	31
6.	Требования к итоговой государственной аттестации……..….....	33
6.1.	Общие требования……..….....	33
6.2.	Междисциплинарный экзамен по профилю……..…….....	34
7.	Требования к выпускающей квалификационной работе.....	34
8.	Научно-исследовательская и проектная деятельность студентов (НИРС).....	35
9.	Трудоустройство и востребованность выпускников.....	36
	Критерии оценки ООП физико-математического образования по профилю математика.....	36
	Приложения….....	39

Раздел 1. Общие положения

1.1. Определение основной образовательной программы ВПО

Основная образовательная программа высшего профессионального образования (далее **ООП ВПО**), реализуемая в ЖАГУ имени Б. Осмонова по направлению **570400 Дизайн** (профиль: Графический дизайн), представляет собой комплекс документов, разработанный и утвержденный университетом с учетом требований **рынка труда** на основе образовательного стандарта, утвержденного ЖАГУ.

Выпускник, освоивший основную образовательную программу по направлению 570400 «Дизайн» (квалификация – бакалавр), готов к профессиональной деятельности в области дизайна. Он имеет право:

1. **Занимать должности художника-графика, графического дизайнера, веб-дизайнера, иллюстратора, специалиста по брендингу и визуальной коммуникации.**
2. **Осуществлять проектную, творческую, художественно-конструкторскую деятельность** в организациях, связанных с разработкой визуальных продуктов.
3. **Работать в рекламных агентствах, издательствах, студиях дизайна, IT-компаниях, типографиях, медиаорганизациях.**
4. **При наличии педагогической подготовки** — занимать должности преподавателя дисциплин художественно-графического профиля (дизайн, черчение, композиция, компьютерная графика и др.).
5. **Продолжать обучение в магистратуре** по направлениям: дизайн, искусство, медиа, коммуникации.
6. **Заниматься научно-исследовательской деятельностью** в области дизайна, визуальной коммуникации и художественного проектирования.

Данная ООП регламентирует цели, ожидаемые результаты, содержание, условия и технологии реализации образовательного процесса, оценку качества подготовки выпускника по данному направлению и включает в себя:

а) Учебный план;
б) Рабочий учебный план;
в) Карта компетенций ООП;
г) Аннотации программ базовых дисциплин учебного плана;
д) Аннотации программ дисциплин вузовского компонента (элективных курсов);
е) Аннотации программ педагогических (производственных) практик;
ж) Требования к итоговой государственной аттестации;
з) Модель выпускника;
и) Путеводитель студента.

1.2. Нормативные документы для разработки ООП

Нормативную базу разработки ООП бакалавриата составляют:

1. Закон КР от 11 августа 2023 года № 179 “Об образовании” *(В редакции Законов КР от 30 декабря 2024 года № 208, 30 января 2025 года № 32, 18 апреля 2025 года № 78)*
2. Постановление Кабинета Министров КР № 590 от 27 сентября 2024 года Об утверждении нормативных правовых актов, регулирующих деятельность образовательных организаций высшего профессионального образования.
3. **ПОСТАНОВЛЕНИЕ КАБИНЕТА МИНИСТРОВ КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ** от 5 февраля 2024 года № 45 **О внесении изменений в некоторые постановления Правительства Кыргызской Республики, Кабинета Министров Кыргызской Республики по приданию особого статуса государственным высшим учебным заведениям** *(В редакции постановления Кабинета Министров Кыргызской Республики от 8 июля 2024 года № 371, 12 июня 2024 года № 304, 10 июня 2025 года № 329)*
4. Постановление Кабинета Министров КР от 8 июля 2024 года № 371 Об утверждении Макета государственного образовательного стандарта начального, среднего и высшего профессионального образования Кыргызской Республики.
5. **ПОСТАНОВЛЕНИЕ КАБИНЕТА МИНИСТРОВ КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**

от 22 мая 2024 года № 258 **О некоторых вопросах в сфере высшего и среднего профессионального образования**; **ПОЛОЖЕНИЕ об итоговой государственной аттестации выпускников образовательных организаций высшего профессионального образования Кыргызской Республики** **приложение 1** ***(к постановлению Кабинета Министров Кыргызской Республики от 22 мая 2024 года № 258)***

6. Приказ МОиН КР от № 1372/1, 04.09.2024 О реализации постановления Кабинета Министров Кыргызской Республики «Об утверждении Макета государственного образовательного стандарта начального, среднего и высшего профессионального образования Кыргызской Республики» от 8 июля 2024 года № 371.
7. Положение об организации учебного процесса образовательных организациях высшего профессионального образования с применением академических кредитов.
8. Положение о текущем экзамене и промежуточной аттестации студентов ЖАГУ;
9. Положение об образовательной организации высшего и послевузовского профессионального образования Кыргызской Республики;
10. Положение о государственных образовательных стандартах высшего и среднего профессионального образования Кыргызской Республики.
11. Положение о факультете и кафедре образовательной организации высшего профессионального образования Кыргызской Республики.
12. Положение об итоговой государственной аттестации выпускников высшего и среднего профессионального образования ЖАГУ;

- Устав ЖАГУ;
- Положение об организации учебного процесса по кредитной технологии обучения высшего и среднего профессионального образования;
- Положение о рабочей программе дисциплины (модуля);
- Положение о силлабусе дисциплины;
- Положение об учебно-методическом комплексе (УМК) ЖАГУ;
- Положение о порядке проведения производственной практики;
- Положение ЖАГУ “Об итоговой организации государственных аттестаций выпускников высшего профессионального образования”
- Положение о мониторинге качества образования в ЖАГУ”
- Положение ЖАГУ “О текущем контроле и промежуточной аттестации студентов”
- Положение ЖАГУ «О учебно-методическом совете факультета»
- Положение ЖАГУ «Положение о порядке формирования фонда оценочных средств»
- Положение ЖАГУ «О рейтинге образовательных программ Жалал-Абадского государственного университета»
- Положение о внутренней аккредитации ООП высшего и среднего профессионального образования ЖАГУ;
- Положение ЖАГУ «О системе менеджмента качества»
- Положение об организации летнего семестра;
- Положение ЖАГУ «Об академической мобильности»
- Положение ЖАГУ «Правила внутреннего распорядка ЖАГУ»
- Положение ЖАГУ «Политика в области качества образования ЖАГУ»
- Положение ЖАГУ «О воспитательной работе ЖАГУ»
- Положение ЖАГУ «О порядке перевода, отчисления и восстановления студентов в ЖАГУ
- Положение о кураторах учебных групп Жалал-Абадского государственного университета имени Б. Осмонов
- Положение ЖАГУ “Об основной образовательной программы высшего и среднего профессионального образования ЖАГУ имени Б.Осмонова” утвержденного ректором ЖАГУ от 26.06.2023г прот №11;
- Положение об организации самостоятельной работы студентов (СРС) высшего и среднего

профессионального образования;
- Положение о модульно-рейтинговой системы оценки успеваемости студентов и качества образования;
- Положение о порядке допуска студентов к модулям экзаменационной сессии и ликвидации академических задолжностей;
- Положение о выполнении и защите выпускных квалификационных работ;
- Нормы времени планирования и учета учебной нагрузки;
- Положение о выборе элективных дисциплин;
- Положение о правилах создания модулей, тестовых заданий для сдачи экзаменов и загрузки на портале "AVN"

1.3. Основные термины и определения

В настоящей основной образовательной программе высшего профессионального образования используются термины и определения в соответствии с Законом Кыргызской Республики "Об образовании" и международными документами в сфере высшего профессионального образования, принятыми Кыргызской Республикой в установленном порядке:

- ***академический кредит*** — единица измерения трудоёмкости учебной работы обучающегося, выражающая объём учебной нагрузки (1 кредит = 30 академических часов).
- ***базовый учебный план*** – каталог дисциплин полного периода обучения, осуществляющих подготовку студента к профессии по направлению или специальности (далее - учебный план). Учебный план включает обязательный компонент, определяет количество кредитов, выделяемых на обучение обязательным дисциплинам и дисциплинам по выбору студентов, устанавливает сроки и виды практики;
- ***бакалавр*** – уровень квалификации высшего профессионального образования, дающий право для поступления в магистратуру и осуществления профессиональной деятельности;
- **двойная квалификация** - квалификация, полученная в процессе реализации образовательной программы на стыке образовательных стандартов двух направлений (профилей) /специальностей;
- **государственный образовательный стандарт (ГОС ВПО)** — нормативный документ, устанавливающий требования к структуре, условиям реализации и результатам освоения образовательных программ высшего образования.
- - ***дистантная форма образования*** – форма самообразования (дистанционного обучения) с помощью информационных технологий;
- **Дисциплина (учебный предмет)** — часть образовательной программы, направленная на формирование определённых знаний, умений и компетенций.
- ***дисциплины по выбору*** – учебные дисциплины, отражающие индивидуальную подготовленность студента, включенные в компонент по выбору в рамках кредитов, установленных образовательными организациями с учетом особенностей социально-экономического развития и потребностей того или иного региона;
- ***индивидуальный учебный план студента*** *(ИУПС)* – определяет учебную программу студента на семестр, формируется на основе учебных дисциплин, предлагаемых на семестр;
- ***индикатор компетенции*** — конкретный, измеряемый показатель сформированности компетенции у обучающегося.
- **качество образования** — степень соответствия реальных результатов обучения установленным требованиям и ожиданиям общества.
- ***квалификационная рамка*** — система, описывающая уровни образования через результаты обучения и компетенции.
- ***компетенция*** – заранее заданное социальное требование (норма) к образовательной подготовке обучающегося, необходимой для его эффективной, продуктивной деятельности в определенной сфере;
- ***кредитная технология обучения*** – обучение на основе самостоятельного выбора и планирования последовательности изучения дисциплин студента путем накопления кредитов;

- ***навыки STEM –*** математика, современные технологии, техника, инженерия, использование данных и управление ими;
- ***направление подготовки*** – совокупность образовательных программ для подготовки кадров с высшим профессиональным образованием (бакалавров, магистров, специалистов) различных профилей, интегрируемых на основании общности фундаментальной подготовки;
- ***основная образовательная программа***– совокупность учебно-методической документации, регламентирующей цели, ожидаемые результаты, содержание, организацию и реализацию образовательного процесса по соответствующему направлению подготовки;
- ***общепрофессиональные компетенции*** — компетенции, отражающие готовность выпускника к профессиональной деятельности в сфере образования независимо от профиля подготовки.
- ***педагогическая практика*** — вид практики, обеспечивающий формирование умений преподавания учебных предметов в школе.
- ***профессиональные компетенции*** — компетенции, определяющие способность выполнять профессиональные задачи в рамках конкретного профиля подготовки.
- ***профиль –*** направленность основной образовательной программы на конкретный вид и (или) объект профессиональной деятельности;
- ***результат обучения*** - компетенции, приобретенные в результате обучения по основной образовательной программе/модулю;
- ***самостоятельная работа студента (СРС)*** — часть учебного процесса, выполняемая без непосредственного участия преподавателя.
- ***семестровый учебный план*** – учебный план, служащий для организации учебного процесса в определенный академический период (расчет трудоемкости учебной деятельности преподавателей за семестр);
- ***учебный план*** — нормативный документ, определяющий перечень дисциплин, их объём в кредитах и последовательность изучения.
- ***форма отраслевого образования*** – реализация образовательной программы несколькими образовательными организациями;
- **действующие нормативные внутренние положения** – нормативные внутренние положения, действующие при разработке настоящего Положения;
- ***онлайн форма образования -*** дистанционное образование с использованием информационных технологий в режиме реального времени;
- ***самостоятельно разработанные компетенции –*** компетенции, введенные разработчиками стандарта;
- **ECTS –** Европейская система перевода и накопления кредитов;
- ***soft skills (гибкие навыки) –*** эмоциональный и творческий интеллект, деловое общение и самодисциплина, творческий и критический подход в нестандартных ситуациях;
- ***STEM-образование*** — междисциплинарный подход к обучению, интегрирующий науку, технологии, инженерию и математику.

В настоящей основной образовательной программе высшего профессионального образования используются следующие сокращения:

ГОС - Государственный образовательный стандарт;
ОП - образовательная программа;
ВПО - высшее профессиональное образование;
СПО - среднее профессиональное образование;
СРОС – самостоятельно разработанный образовательный стандарт;
ООП - основная образовательная программа;
УМО - учебно-методические объединения;
ОК - общепрофессиональные компетенции;
ПК - профессиональные компетенции;
ППС – профессорско-преподавательский состав;

ИУПС – индивидуальный учебный план студента;
ЦД ООП - цикл дисциплин основной образовательной программы;
ИКТ – информационно- коммуникационные технологии;
ЦПП – целостный педагогический процесс;
ТСО – технические средства обучения;
ВР – внеклассная работа;
КТП – календарно-тематический план;
НИРС – научно-исследовательская работа студента;
УИРС – учебно-исследовательская работа студента;
ECTS – Европейская система перевода и накопления кредитов;
ЖАГУ - Жалал-Абадский государственный университет
ПФ – педагогический факультет имени Э.Уметова
МММ - математика и математическое моделирование
ОРТ - общереспубликанское тестирование
ЛОО - личностно-ориентированное обучение
ГСЭ – гуманитарный и социально-экономический
ВКР - выпускающая квалификационная работа

2. Область применения основной образовательной программы (ООП)

2.1. Основные Пользователи ООП

Основными пользователями Основной образовательной программы (ООП) по направлению 570400 Дизайн (профиль: Графический дизайн) являются:

- Администрация и научно-педагогический состав (профессорско-преподавательский состав, научные сотрудники) ЖАГУ, ответственные за разработку, эффективную реализацию и обновление ООП с учетом достижений науки, техники и социальной сферы.
- Студенты, ответственные за эффективную реализацию своей учебной деятельности по освоению ООП вуза по данному направлению подготовки (Бакалавриат).
- Объединения специалистов и работодателей в соответствующей сфере профессиональной деятельности (школы, колледжи, научно-исследовательские организации).
- Учебно-методические объединения и советы, обеспечивающие разработку основных образовательных программ по поручению центрального государственного органа исполнительной власти в сфере образования Кыргызской Республики.
- Государственные органы исполнительной власти, обеспечивающие финансирование высшего профессионального образования.
- Уполномоченные государственные органы исполнительной власти, обеспечивающие контроль за соблюдением законодательства в системе высшего профессионального образования.
- Аккредитационные агентства, осуществляющие аккредитацию образовательных программ и организаций, контроль качества в сфере высшего профессионального образования.

2.2. Требования к уровню подготовленности абитуриентов

Абитуриент, претендующий на освоение Основной образовательной программы (ООП) бакалавриата по направлению 570400 Дизайн , должен иметь документ государственного образца, подтверждающий образование не ниже среднего общего.
Требуемые документы:
Для поступления абитуриент должен предоставить один из следующих документов государственного образца:

- Аттестат о среднем общем образовании.
- Диплом о начальном профессиональном образовании (при наличии документа о среднем общем образовании).

- Диплом о среднем профессиональном образовании.
- Диплом о высшем профессиональном образовании.

Правила Приема:

Правила приема на направление 570400 Дизайн ЖАГУ формируются ежегодно на основе:

- Порядка приема в высшие учебные заведения Кыргызской Республики (утв. постановлением Правительства Кыргызской Республики от 30 июня 2022 года № 355).
- Ежегодно утверждаемых «Правил приема абитуриентов в ЖАГУ им. Б. Осмонова».

3. Общая характеристика ООП ВПО

В Кыргызской Республике реализуется Образовательный стандарт ЖАГУ по направлению 570400 Дизайн . При освоении Основной образовательной программы высшего профессионального образования (ООП ВПО) и успешном прохождении государственной итоговой аттестации, выпускнику в установленном порядке выдается диплом о высшем образовании с присвоением квалификации “Бакалавр”.

Выпускник по направлению 570400 Дизайн (профиль: Графический дизайн) должен быть готов:

- К педагогической деятельности
  (преподавание дисциплин художественно-графической направленности в организациях среднего и среднего профессионального образования: основы дизайна, композиция, черчение, компьютерная графика, графический дизайн, визуальная коммуникация).
- К организационно-управленческой деятельности в сфере дизайна и образования,
  включая участие в творческих, образовательных, выставочных и проектных процессах.
- К научно-исследовательской деятельности
  в области дизайна, визуальных коммуникаций, художественно-проектной деятельности и смежных направлений.
- К продолжению обучения в магистратуре
  по направлениям дизайн, искусство, медиа, педагогика искусства и другим творческим специальностям.

3.1. Цель и миссия ООП бакалавриата (исправлено для Графического дизайна)

Миссией ООП по направлению 570400 Дизайн (профиль: Графический дизайн) является:

подготовка высококвалифицированных, конкурентоспособных и социально ответственных специалистов в области графического дизайна, обладающих современными художественно-проектными, технологическими и цифровыми компетенциями, способных к созданию эффективных визуальных коммуникаций, реализации творческих и дизайн-проектов, а также готовых к непрерывному профессиональному и личностному развитию в поликультурной среде (протокол и дата №_____).

Цели ООП по циклам

В соответствии с Миссией ООП разработаны следующие цели по основным циклам образовательной программы:

Цель-1: Общая фундаментальная цикл (Блок 1, Цикл 1) (40 кредитов)

Цель: Формирование всесторонне развитой творческой личности будущего дизайнера, обладающего высоким уровнем общекультурных и профессиональных компетенций, художественно-эстетическим вкусом, гуманистическим мировоззрением, толерантностью, а также пониманием социальных, этических и правовых основ профессиональной и проектной деятельности в сфере графического дизайна.

Задачи:

- Развитие коммуникативных и лидерских навыков.
- Формирование профессиональной и гражданской ответственности.
- Овладение нормами государственного, официального и иностранного языков, навыками делового общения.
- Освоение правовых и экономических основ образовательной сферы.

Цель-2: Профессиональн0вспомогательные дисциплины (Блок 1, Цикл 2) (33 кредитов)

Цель: Формирование фундаментальной художественно-проектной и технологической

базы, а также развитие способности использовать современные информационно-коммуникационные и цифровые технологии (ИКТ), необходимые для реализации творческих, проектных и исследовательских задач в области графического дизайна.

Задачи:

• **Освоение основ рисунка, живописи, композиции, истории и теории искусства**, а также фундаментальных принципов графического дизайна и визуальных коммуникаций.

• **Понимание закономерностей формы, цвета, пространства, восприятия и композиционной организации визуальной среды**, включая традиционные и цифровые художественные средства.

• **Развитие творческого и проектного мышления, способности к визуальному анализу и интерпретации информации, а также формирование навыков безопасной и ответственной профессиональной деятельности** в сфере графического дизайна.

Цель-3: Основные профессиональные дисциплины (Блок 1, Цикл 3) (135 кредитов)

Цель: Формирование профессиональных и предметных компетенций, обеспечивающих глубокие знания в области графического дизайна, визуальных коммуникаций, компьютерной графики и художественно-проектной деятельности, а также готовность к проектированию, организации и реализации творческих и дизайн-проектов в условиях современного цифрового и медиапространства.

Задачи:

• Обеспечение теоретической и методологической подготовки в области **графического дизайна, визуальных коммуникаций, композиции, истории и теории искусства**.

• Овладение современными **творческими и проектными технологиями**, цифровыми инструментами дизайна, мультимедиа и компьютерной графики, а также основами профессионального взаимодействия в творческих коллективах.

• Развитие умений **применять творческое, аналитическое и проектное мышление** при решении профессиональных задач в области графического дизайна и визуальной коммуникации.

Цель-4: Практика (Блок 2) (24 кредитов)

Цель: Обеспечение готовности выпускника к самостоятельной профессиональной деятельности в области графического дизайна, закрепление практических навыков проектирования, разработки и реализации творческих и дизайн-проектов, а также подготовки визуальных материалов в условиях реальной профессиональной и медиасреды.

Задачи:

• Овладение практическими умениями **проектирования и реализации графических и мультимедийных дизайн-проектов**.

• Развитие навыков **взаимодействия с клиентами, коллегами и творческими командами**, включая презентацию и защиту проектов.

• Применение принципов **проектной и исследовательской деятельности** при выполнении практических заданий и творческих проектов.

• Формирование готовности к **непрерывному профессиональному развитию, творческой рефлексии и самооценке результатов своей дизайнерской деятельности**.

Цель-5: Итоговая государственная аттестация (Блок 3) (8 кредитов)

Цель: Подтверждение сформированности у выпускника необходимых **общекультурных и профессиональных компетенций** для осуществления самостоятельной деятельности в области графического дизайна, включая проектирование и реализацию дизайн-проектов, разработку визуальных коммуникаций, а также готовности к дальнейшему профессиональному развитию и обучению в магистратуре или на курсах повышения квалификации.

Задачи:

• Оценка уровня усвоения профессиональных, предметных и общекультурных компетенций в области **графического дизайна и визуальных коммуникаций**.

• Демонстрация готовности к решению комплексных **творческих и проектных задач**, включая разработку и реализацию дизайн-проектов различного уровня сложности.

• Формирование мотивации к дальнейшему **профессиональному развитию, совершенствованию творческих и цифровых навыков**, а также обучению в магистратуре и на курсах повышения квалификации.

Подготовка квалифицированных специалистов в области графического дизайна, сочетающих высокий уровень профессиональной и творческой подготовки с широким общекультурным кругозором, знанием современных цифровых и проектных технологий, способных создавать качественные визуальные коммуникации и реализовывать дизайн-проекты различной сложности.

3.2.Ожидаемые результаты

Соответственно целям ООП ВПО выделены результаты обучения (РО)

№	Описание ожидаемого результата обучения (РО)	Соответствующие компетенции
РО1	Способен использовать целостную систему знаний об искусстве, дизайне и культуре, проявлять активную гражданскую позицию, уважение к другим культурам и толерантность, анализировать социально-культурные последствия дизайнерских решений и ориентироваться в ценностях профессиональной деятельности.	ОК-1, ОК-6, ОК-7, ОПК-3
РО2	Способен логически верно и аргументированно строить устную и письменную речь на государственном, официальном и одном из иностранных языков для профессионального общения, готов к командной работе и взаимодействию с социальными и профессиональными партнерами.	ОК-2, ОК-4, ОПК-1, ОПК-2, ПК-11
РО3	Способен к приобретению новых знаний в области графического дизайна и их практическому применению с использованием современных информационных технологий, умеет ставить задачи по собственному профессиональному развитию и нести ответственность за управление этим развитием.	ОК-3, ОК-6, ОПК-5, ПК-7, ОПК-8
РО4	Способен применять ИКТ и программные средства для реализации творческих и инновационных проектов, использовать предпринимательские знания для разработки дизайнерских решений, владеть современными графическими платформами и критериями оценки качества проектов.	ОК-3, ОК-8, ОПК-4, ОПК-6, ПК-20
РО5	Готов использовать профессиональные знания по истории искусств, теории цвета, композиции и проектирования для разработки, планирования и реализации дизайн-проектов, учитывать методические аспекты и рефлексировать по итогам работы.	ПК-1, ПК-2, ПК-5, ПК-6
РО6	Способен формировать оптимальные условия для творческой деятельности, учитывать вопросы инклюзии и социальной ответственности, владеть методами социализации и создавать условия для личностного и профессионального самоопределения обучающихся или участников проектов.	ПК-3, ПК-4, ПК-18, ПК-19
РО7	Готов применять современные методики и технологии обучения, включая интерактивные формы, проводить оценку и диагностику уровня знаний и умений обучающихся или участников проектов, обеспечивать обратную связь и стимулировать творческие достижения.	ПК-8, ПК-9, ПК-10, ПК-13, ПК-14
РО8	Способен обучать самостоятельной работе с информацией и графическими инструментами, использовать результаты исследований в профессиональной практике и анализировать профессиональные ситуации для принятия обоснованных дизайнерских решений.	ПК-1, ПК-17, ОПК-6

Соответствие целей и результатов обучения								
	РО 1	*РО 2*	*РО 3*	*РО 4*	*РО 5*	*РО 6*	*РО 7*	*РО 8*
Цель 1	+	+	+	+				
Цель 2			+	+				

Цель 3					+	+	+	+
Цель 4			+	+			+	+
Цель 5	+	+	+	+	+	+	+	+

Структурная матрица формирования компетенций (Приложение №2, матрица компетенций)

3.3. Нормативный срок освоения ООП ВПО

Нормативный срок освоения ООП ВПО по направлению 570400 Дизайн по профилю "графический дизайн" на базе среднего общего образования при очной форме обучения составляет 4 года.

В случае реализации данной образовательной программы по заочной форме обучения, установленный нормативный срок освоения увеличивается на 1 (один) год относительно установленного нормативного срока освоения при очной форме обучения.

Лицам, имеющим СПО соответствующего профиля или ВПО, образовательная организация предоставляет право на освоение образовательной программы по ускоренным программам с учетом признания результатов предшествующего образования и обучения.

Соответствие профиля СПО профилю ВПО определяется образовательной организацией самостоятельно;

3.4.Общая трудоемкость ООП ВПО.

Общая трудоемкость освоения ООП ВПО подготовки бакалавров равна 240 кредитов.

Трудоемкость ООП ВПО по очной форме обучения за учебный год равна 60 кредитов.

Нормативная трудоемкость одного учебного семестра равна 30 кредитам (при двухсеместровом построении учебного процесса).

Один академический кредит равен 30 часам учебной работы обучающегося (включая аудиторную, самостоятельную работу и все виды аттестации).

Нормативная трудоемкость ООП по заочной форме обучения, а также в случае сочетания различных форм обучения и использования дистанционных образовательных технологий обучения за учебный год составляет 48 кредитов.

3.5. Общая характеристика профессиональной деятельности выпускника ООП по направлению подготовки 570400 Дизайн (профиль «Графический дизайн»).

3.5.1. Область профессиональной деятельности выпускников:

Выпускник по направлению подготовки 570400 Дизайн (профиль «Графический дизайн») осуществляет профессиональную деятельность в сфере дизайна, визуальных коммуникаций, медиапроектирования и творческих индустрий, реализуя следующие виды деятельности:

- **Творческую и художественно-проектную** – разработка графических концепций, визуальных коммуникаций, мультимедиа и цифровых проектов.
- **Проектно-аналитическую и исследовательскую** – анализ визуальной информации, исследование художественных и технологических решений, разработка дизайн-проектов различного уровня.
- **Образовательную** – преподавание дисциплин художественно-графического профиля (при наличии педагогической подготовки).
- **Культурно-просветительскую и социально-коммуникативную** – участие в выставках, проектах, медиаинициативах, формирование визуальной культуры и художественного вкуса аудитории.
- **Методическую и управленческую** – организация творческих проектов, управление процессами дизайна, подготовка образовательных и проектных материалов.

• разработку и преподавание дисциплин художественно-графического цикла в организациях среднего и среднего профессионального образования (при наличии педагогической подготовки);

• проведение фундаментальных и прикладных исследований в области графического дизайна, визуальных коммуникаций и медиапроектирования;

• разработку, анализ и применение дизайн-концепций и визуальных решений, включая использование современных цифровых технологий, компьютерной графики и мультимедиа;

• участие в творческих, научно-образовательных, методических и инновационных проектах, направленных на развитие визуальной культуры, дизайна и современных медиа-технологий.

3.5.2. Объекты профессиональной деятельности выпускников.

Объектами профессиональной деятельности выпускников по направлению подготовки 570400 Дизайн являются:

визуальные коммуникации и графические материалы;

• дизайн-концепции и проектные решения в области графического дизайна;
• цифровые и мультимедийные объекты (веб-дизайн, анимация, интерактивные интерфейсы);
• печатная и электронная продукция (полиграфия, рекламные материалы, бренд-айдентика);
• художественно-проектные системы и среды;
• визуальные средства для образовательных, культурных и коммерческих проектов;
• исследовательские и аналитические материалы в области дизайна и визуальных коммуникаций.

3.5.3. Виды профессиональной деятельности выпускников:

Творческая и художественно-проектная деятельность

- Разработка графических концепций, визуальных коммуникаций, иллюстраций, логотипов, бренд-айдентики.
- Создание мультимедийных, цифровых и печатных материалов.

Проектно-аналитическая и исследовательская деятельность

- Анализ визуальной информации и разработка проектных решений.
- Проведение исследований в области дизайна и визуальных коммуникаций.

Образовательная деятельность

- Преподавание дисциплин художественно-графического цикла (при наличии педагогической подготовки).
- Подготовка учебно-методических материалов по графическому дизайну.

Методическая и инновационная деятельность

- Разработка и внедрение новых подходов в дизайне, медиапроектировании и визуальной коммуникации.
- Участие в образовательных, культурных и выставочных проектах.

Организационно-управленческая деятельность

- Координация проектных и творческих команд.
- Управление процессами дизайна в студиях, агентствах, компаниях и образовательных учреждениях.

3.5.4 Задачи профессиональной деятельности выпускников

Проектирование и разработка визуальных решений

- Создание графических концепций, фирменного стиля, иллюстраций, рекламных и мультимедийных материалов.

Применение современных технологий и инструментов

- Использование профессиональных графических редакторов, программ 3D-моделирования, цифровых и мультимедийных средств.

Творческое и аналитическое мышление

- Разработка и обоснование оригинальных дизайн-решений, анализ визуальной информации и восприятия.

Реализация проектов и коммуникация

- Презентация и защита дизайн-проектов, взаимодействие с клиентами, заказчиками, коллегами и аудиторией.

Участие в исследовательской и инновационной деятельности

- Проведение исследований в области дизайна, разработка новых подходов, технологий и методов визуальной коммуникации.

Организационно-управленческие задачи

- Координация работы творческих команд, управление проектами, подготовка документации и материалов.

Непрерывное профессиональное развитие

- Совершенствование профессиональных навыков, освоение новых технологий, участие в

выставках, конкурсах и образовательных программах.

3.6. Компетенции выпускника, формируемые в результате освоения ООП ВПО

Выпускник направлению 570400 Дизайн с присвоением квалификации (степень) “бакалавр” в соответствии с целями ООП и задачами профессиональной деятельности, указанными в главе 6 настоящего ОС ВПО, должен обладать следующие компетенции:

Общие компетенции (ОК):

Направления	Компетенции	Результаты обучения (РО)
Языковые и коммуникативные навыки	**ОК-1**: Выступает публично с речью: выбирает стиль и тип своей речи и излагает ее; правильно и ясно выражает и доказывает свое мнение в письменной и устной форме, представляет результаты исследования в профессиональной среде на кыргызском, русском и иностранных языках.	**РО-1: О**бщается на трех языках: осуществляет речевую деятельность в профессиональной сфере на кыргызском и русском языках на уровне В2, на одном из иностранных языков на уровне В1.
Национальные и общечеловеческие ценности	**ОК-2:** В своей профессиональной деятельности критически анализирует и оценивает личностно-гражданские отношения, способен инициировать и обеспечивать реализацию идей, направленных на совершенствование философии государственности, гражданской идентичности, патриотизма, общечеловеческих и национальных ценностей на основе правовой культуры.	**РО-2:** Уважает общечеловеческие и национальные ценности, с сохранением личностной, национальной идентичности, соблюдает законность и может заботиться о развитии, распространении её, руководствуясь, проявляет личностную, гражданскую, правовую ответственность по отношению к интересам государства и социальной сферы.
Soft skills (мягкие навыки)	**ОК-4:** Умеет использовать цифровые медиатексты, инфографику, а также основные математические, инженерные и научные принципы; способен адаптироваться к новым тенденциям в различных сферах цифровой и креативной экономики.	**РО-3:** Способен генерировать идеи и критически мыслить, интегрировать и анализировать различные точки зрения, в профессиональной сфере мыслить обоснованно и конструктивно, проявлять самоконтроль, психологическую устойчивость и исследовательские навыки в нестандартных ситуациях ведения бизнеса.
STEM навыки	**ОК-4:** Умеет применять цифровые медиатексты, инфографику, а также основные математические, инженерные и научные принципы; способен адаптироваться к новым тенденциям в различных областях цифровой и креативной экономики.	**РО-4:** Использует современные информационно-телекоммуникационные технологии и математические методы, проявляет гибкость в отношении тенденций технической, цифровой и креативной экономики.

2) Общие профессиональные компетенции, индикаторы и формы оценки

Номер компетенции	Самостоятельно разработанные общепрофессиональные компетенции

ОПК – 1	Способен анализировать и интерпретировать произведения искусства и проектные решения в контексте исторических, философских и эстетических идей, используя знания по истории и теории искусства, дизайна и культуры.
ОПК – 2	Способен собирать, анализировать и обобщать информацию из различных источников, проводить исследования и участвовать в профессиональных дискуссиях, включая научно-практические конференции.
ОПК – 3	Способен выполнять эскизы и разрабатывать проектные идеи, проявляет творческий подход к решению дизайнерских задач с учётом эстетических, утилитарных и культурных потребностей.
ОПК – 4	Способен проектировать объекты, среды и системы с использованием современных технологий, графических средств и методов проектирования, с учётом принципов композиции и колористики.
ОПК – 5	Способен решать профессиональные задачи с использованием современных методов, технологий и средств графического дизайна, применять программное обеспечение для разработки проектов, анализировать потребности клиентов и целевой аудитории, а также оценивать и разрабатывать эффективные дизайнерские решения.
ОПК - 6	Способен разрабатывать и реализовывать дизайн-проекты с учётом концепции и целей клиента, а также работать с различными материалами и информационными средствами.
ОПК-7	Способен проводить экспертизу и оценку качества дизайнерских решений. Способен управлять процессом разработки и реализации дизайнерских проектов.
ОПК-8	Способен самостоятельно получать знания в области графического дизайна и повышать свою квалификацию.

3) Профессиональные компетенции (ПК)

Выпускник, освоивший ООП по направлению 570400 Дизайн , должен обладать следующими профессиональными компетенциями, соответствующими видам профессиональной деятельности:

- Профессиональная деятельность в педагогической области

Номер компетенции	**Самостоятельно разработанные профессиональные компетенции**
ПК-1	Способен применять знания в области истории искусств; теории цвета и композиции; истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; понимать значимые исторические прецеденты и стили в искусстве и дизайне в рамках культурноисторического контекста;

ПК-2	Способен создавать и разрабатывать идеи, предложения и решения, основанные на творческом подходе к решению дизайнерской задачи; проектировать, моделировать, конструировать объекты (в соответствии с профилем), удовлетворяющие утилитарные и эстетические потребности человека;
ПК-3	Способен выполнять, применяя интегрированные базовые художественные навыки владения изобразительными средствами рисунка и живописи, поисковые эскизы, разнообразные (релевантно профилю) композиции, графические изображения или объемные модели объектов проектирования в целях визуализации проектного решения или его значимого фрагмента (в т.ч. с использованием компьютерных технологий);
ПК-4	Способен к участию в вариантной разработке проектных решений и выполнению дизайн-проекта с учетом требований задания на проектирование и на основании знания современных тенденций в области индустрии отрасли, применяя базовое знание теоретических основ дизайна и смежных дисциплин, профильного дизайн-проектирования и соответствующие проектные навыки;
ПК-5	Способен осуществлять выбор материалов, инструментов и технологий для реализации своих проектов, осознавая важность воздействия результатов своей проектной деятельности на пользователей и окружающую среду;
ПК-6	Способен к подготовке и оформлению результатов проектирования, в т.ч. разработке технической документации (чертежей, схем и др.) и пояснительных записок к проектам;

- Деятельность в исследовательской и информационно-технологической области

Номер компетенции	**Самостоятельно разработанные профессиональные компетенции**
ПК-7	. Способен работать со специальными, научными и др. достоверными источниками данных; собирать, изучать и обрабатывать информацию, необходимую для проектирования, в т.ч. по отечественному и зарубежному опыту в области практического дизайна или художественного творчества;
ПК-8	Способен составлять обзоры и рефераты по тематике осуществляемых проектов;

ПК-9	Способен к участию в формировании и ведении информационных архивов, в т.ч. электронных, по проектам, образцам материалов, исследова

- Профессиональная деятельность в организационно-управленческой области

Номер компетенции	**Самостоятельно разработанные профессиональные компетенции**
ПК-10	Способен к организации работы малых коллективов исполнителей;
ПК-11	Готов к обоснованию принятия конкретного художественно-технического решения при разработке дизайн-проекта;
ПК-12	Способен к обеспечению соответствия разрабатываемых проектов и технической документации стандартам, техническим условиям и другим нормативным документам в соответствующей отрасли, а также заданию на их разработку;
ПК-13	Способен к ведению авторского надзора за реализацией дизайн – проекта;
ПК-14	Способен к внедрению результатов творческих исследований и разработок в практику;
ПК-15	Способен к осуществлению контроля качества исполнения проектных решений при внедрении в производство

4. ТРЕБОВАНИЯ К УСЛОВИЯМ РЕАЛИЗАЦИИ ООП

4.1. Общие требования к правам и обязанностям ЖАГУ при реализации ООП.

С учетом требований ГОС ВПО, с развитием науки, культуры, экономики, техники, технологий и социальной сферы, придерживаясь рекомендаций по обеспечению гарантии качества образования, которые заключаются:

1. В наличии стратегии (политики) и процедур обеспечения качества.
    - ЖАГУ имеет официально утвержденную политику и конкретные внутренние процедуры обеспечения качества: положение о политике обеспечения качества образования https://jagu.edu.kg/storage/files/33-polozenie-o-politike-obespeceniia-kacestva-obrazovaniia-048367100-1706516889.pdf и положение о мониторинге качества образования в ЖАГУ https://jagu.edu.kg/storage/files/8-polozenie-o-monitoringe-kacestva-obrazovaniia-v-zalal-abadskom-gosudarstvennom-universitete-094583400-1706516550.pdf
    - Регулярно проводится мониторинг, анализ.
2. Периодическое оценка образовательных программ.
    - В зависимости от требований, положений проводится регулярный пересмотр ООП и обновляется ООП;
    - Вовлекаем работодателей и студентов в процесс оценки и обновления программ.
3. Оценка компетенций и достижений обучающихся.
    - Разработка и применение объективных процедур и критериев для оценки уровня знаний, умений и компетенций студентов и выпускников на основе четких и согласованных стандартов.

“ЖАГУ обязуется обеспечить объективность, прозрачность и валидность оценки результатов обучения. Это достигается путем разработки и внедрения фондов оценочных средств (ФОС). ФОС базируются на четких, заранее согласованных критериях и процедурах, что позволяет

гарантировать соответствие уровня подготовки выпускников заявленным в ООП компетенциям и требованиям ГОС ВПО".

4. Обеспечение качества профессорско-преподавательского состава (ППС).
    - Создаются условия для повышения квалификации и профессионального развития ППС.
5. Наличие адекватных образовательных ресурсов.
    - Обеспечение студентов современными учебными, методическими и информационными ресурсами (библиотеки, доступ к научным базам).
    - Развитие информационно-образовательной среды университета, а также сайта кафедры.
6. Информирование общественности.
    - Обеспечение прозрачности системы качества, публикация результатов оценки программ и достижений выпускников.

Оценка качества подготовки студентов и выпускников является системным процессом, направленным на определение степени освоения обучающимися образовательной программы и достижения запланированных результатов обучения (компетенций).

Оценка включает 3 этапа: текущую, промежуточную и итоговую государственную аттестацию.

- Текущая аттестация проводится в ходе изучения дисциплин (согласно учебному плану) и фиксирует регулярные результаты учебной деятельности обучающихся.
- Промежуточная аттестация проводится по завершении изучения дисциплин и модулей в форме зачетов, экзаменов и курсовых работ.

Фонды оценочных средств (ФОС)

Фонд оценочных средств (ФОС) – это совокупность методических материалов, процедур и инструментов, предназначенных для оценивания уровня освоения студентами компетенций, сформулированных в Основной образовательной программе (ООП).

ФОС является неотъемлемой частью ООП и служит инструментом обеспечения качества образования, объективности и прозрачности оценивания.

Основные задачи ФОС:

- Установить критерии и показатели достижения общих (ОК) и профессиональных (ПК) компетенций.
- Обеспечить единые подходы к оценке учебных достижений в области математики, методики и педагогики.
- Контролировать качество подготовки обучающихся как будущих учителей математики.
- Поддерживать систему внутренней оценки качества образования в ЖАГУ.

Средства текущего контроля и промежуточной аттестации

ФОС делится на средства текущего контроля (оценка по разделам) и промежуточной аттестации (зачеты/экзамены).

Вид контроля	**Формы оценочных средств**	**Цель и примеры**
Текущий контроль (оценка по разделам)	**Тестирование (предметное)**	Проверка базовых знаний в области графического дизайна. Пример: Определить правильное сочетание цветов или выбрать подходящую композицию для макета.
	Устный опрос (собеседование)	Проверка терминологии, понимания теории и визуальных принципов. Пример: Вопросы по композиции, типографике или истории графического дизайна.

	Решение ситуационных задач (кейсы)	Проверка способности анализировать проектные и творческие задачи. Пример: Разработать визуальное решение рекламного плаката для конкретной аудитории с ограниченным бюджетом.
	Проверка практических навыков	Оценка умения работать с графическими редакторами, создавать макеты и мультимедийные материалы. Пример: Разработка логотипа или макета буклета с использованием Adobe Illustrator или Figma.
Промежуточная аттестация (зачет/экзамен)	**Комплексный тест / контрольная работа**	Оценка предметных знаний по всему разделу графического дизайна. Пример: Разбор комплексного проекта по фирменному стилю или визуальной коммуникации.
	Методический экзамен (имитация проектной работы)	Оценка профессиональных компетенций (ПК) в условиях, максимально приближенных к реальной дизайнерской деятельности. Пример: Проведение презентации дизайн-проекта для “клиента” или команды.
	Защита курсового проекта / творческой работы	Оценка способности к аналитической, исследовательской и проектной деятельности (ПК-1) и самостоятельному использованию источников информации. Пример: Исследование эффективности выбранной цветовой палитры и композиции в рекламном проекте.

Критерии оценивания

Для создания полного и актуального ФОС необходимо опираться на действующий Образовательный стандарт ВПО по направлению 570400 Дизайни рабочую программу соответствующей дисциплины.

Критерии оценивания

Вид оценки	**Критерии**
Тесты и контрольные работы (ОК-3, РО-3)	**«Отлично» (90-100%)**: Студент демонстрирует глубокие и прочные знания в области графического дизайна, выполняет сложные проектные задания, использует профессиональную терминологию корректно. **«Хорошо» (70-89%)**: Студент демонстрирует систематические знания по курсу, выполняет

	большинство заданий, включая повышенной сложности. Допускаются незначительные ошибки в композиции, цветовом решении или оформлении макета, которые не влияют на общий результат. **«Удовлетворительно» (60-69%)**: Студент знает базовые концепции и принципы графического дизайна, но допускает существенные ошибки в проектировании, композиции или техническом оформлении работы.
Практические навыки (имитация проектной работы) (ПК-6, ПК-8)	**«Зачтено»**: Студент правильно строит процесс проектирования, эффективно использует цифровые и мультимедийные инструменты, соблюдает профессиональные стандарты, готовит презентацию и обосновывает творческие решения. **«Незачтено»**: Нарушение логики проектной работы, неправильное применение инструментов, слабое обоснование дизайнерских решений, несоблюдение профессиональной этики и стандартов.
Ситуационные / методические задачи (ПК-1, ПК-2)	**«Отлично»**: Представлен обоснованный план решения проектной или творческой задачи, учтены все художественные, композиционные и технологические аспекты, предложенный подход полностью соответствует целям проекта. **«Хорошо»**: В плане решения отсутствуют критические ошибки, учтены основные аспекты дизайна, предложенный метод в целом эффективен, но могут быть незначительные упрощения или слабое обоснование отдельных этапов. **«Удовлетворительно»**: В плане решения допущены ошибки, слабое обоснование творческих и технологических решений, проект выполнен частично.

Типы оценочных средств и фокус оценки

Форма контроля	**Тип оценочного средства**	**Фокус оценки**
Текущий контроль	**Тесты: вопросы с одним/несколькими вариантами ответа**	Базовые теоретические знания и терминология в области графического дизайна, визуальных коммуникаций и цифровых инструментов. Пример: правила композиции, цветовые схемы, принципы типографики.
	Ситуационные задачи (кейсы)	Проектное мышление, способность анализировать дизайн-проблемы, разрабатывать визуальные решения, учитывать требования целевой аудитории и технические ограничения.
	Коллоквиумы / устный опрос	Углубленное понимание сложных дизайнерских концепций (например, визуальной иерархии, теории цвета, интерфейсного дизайна) и способность аргументированно объяснять выбранные решения.

Промежуточная аттестация	**Практический контроль**	Оценка профессиональных компетенций (ПК): демонстрация фрагмента проектной работы, презентация дизайн-концепции, защита визуальных материалов и макетов.
	Экзамен	Комбинированный формат: теоретический вопрос по графическому дизайну + практическое задание по разработке визуального проекта (например, создание макета, логотипа, интерфейса или рекламного материала с обоснованием выбора решений).

Принципы ФОС: валидность и надежность

В процессе оценки качества подготовки студентов по графическому дизайну особое внимание уделяется **валидности и надежности используемых методов**. Мы стремимся обеспечить, чтобы оценки действительно отражали уровень профессиональных знаний, творческих и проектных навыков, а также готовность студентов к реализации дизайн-проектов.

Основные принципы ФОС:

- **Валидность:** Объект оценивания точно соответствует поставленным целям обучения. Пример: тест по цветоведению или композиции проверяет компетенции, связанные с визуальной коммуникацией и проектированием макетов.
- **Компетентность:** Использование единых стандартов и критериев для оценки творческих и профессиональных достижений студентов.
- **Справедливость:** Создание равных возможностей для всех студентов при оценке их проектов и практических заданий.
- **Эффективность:** Результаты оценки соответствуют задачам формирования профессиональных, проектных и творческих компетенций в области графического дизайна.

Валидность наших оценочных инструментов заключается в том, что они точно измеряют те профессиональные и творческие компетенции, которые необходимы для успешной работы дизайнера. Мы разрабатываем задания, охватывающие все ключевые аспекты подготовки, от теоретических знаний по композиции, цвету и типографике до практического проектирования графических и мультимедийных решений.

Надежность оценки обеспечивается через стандартизированные методы проведения аттестаций и использование автоматизированных систем, что позволяет получать стабильные и объективные результаты. Например, наша система AVN фиксирует посещаемость и успеваемость, а также оценивает активность и самостоятельную работу (ОК-6). Таким образом, мы минимизируем субъективность и обеспечиваем постоянство результатов.

А также оценка знаний студентов проводится на основе положения о модульно-рейтинговой системе оценки ЖАГУ.

Модуль состоит из:

- Контроль посещаемости (КТ) – до 8 баллов, эти баллы набираются в зависимости от посещения занятий. Если студент пропустил 30% занятий, в электронной ведомости будет «0» баллов при выставлении баллов за посещение, учитываются посещения всех видов занятий;
- Если общий балл, выставленный за посещение, превышает 6, студент получает допуск к сдаче модулю.
- Контроль успеваемости (КУ) – до 10 баллов

- Промежуточный контроль (ПК)
- Самостоятельная работа (СРС)
- Для медицинских специальностей — объективно структурированное клиническое оценивание (ОСКЭ)

Общий порядок:

- Менее 30% пропуска — КТ = 0
- Баллы КТ автоматом ставятся в системе AVN
- КУ оценивается от 0 до 10 (в зачете — до 20)
- Общий балл <30 —студент допускается к тесту
- Модуль оценивается по шкале 0–59 баллов (для экзамена)
- Экзамен — 0–41 балл
- GPA <2.0 — студент не получает диплом

4.2.Общие требования к правам и обязанностям студента при реализации ООП

Права студентов

Студенты имеют право:

- Выбор дисциплин: В пределах объема учебного времени, отведенного на освоение дисциплин по выбору, предусмотренных ООП, выбирать конкретные учебные дисциплины.
- Индивидуальная траектория: При формировании своей индивидуальной образовательной траектории получить консультацию на кафедре по выбору дисциплин и их влиянию на будущий профиль подготовки (специализацию).

Обязанности студентов

Студенты обязаны:

- Выполнение программы: Выполнять в установленные сроки все задания, предусмотренные ООП ЖАГУ, и осваивать образовательную программу.
- Развитие компетенций: В целях достижения результатов освоения ООП, в частности ОК-1 (формирование активной гражданской позиции и ценностных ориентаций), студенты обязаны активно участвовать в развитии студенческого самоуправления, работе общественных организаций, спортивных и творческих клубов, а также научных студенческих обществ.

Нормативы учебной нагрузки и форм обучения

- Максимальная нагрузка: Максимальный объем учебной нагрузки студента устанавливается в размере 45 часов в неделю, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы.
- Объем аудиторных занятий (Очная форма): Объем аудиторных занятий в неделю при очной форме обучения определяется ГОС ВПО с учетом уровня и специфики направления подготовки в пределах 50% от общего объема часов, выделенного на изучение каждой учебной дисциплины.
- Объем занятий (Заочная/Дистанционная форма): При заочной (с применением дистанционной технологии) форме обучения студенту обеспечена возможность занятий с преподавателем в объеме 160 часов в год.
- Общий объем каникулярного времени в учебном году составляет 9-11 недель, а также две недели в зимний период. Конкретное количество недель может варьироваться по курсам (семестрам) в соответствии с утвержденным графиком учебного процесса.

Основные направления воспитательной работы в ЖАГУ включают:

- Интеллектуально-творческое развитие: Стимулирование научного мышления, развитие способности к анализу и решению нестандартных задач (РО-8).
- Художественно-эстетическое воспитание: Развитие творческих способностей и общекультурного кругозора (РО-1).
- Формирование гражданской позиции и патриотических качеств: Воспитание активной гражданской позиции и ответственности (ОК-1, РО-1).
- Воспитание толерантного отношения к представителям различных национальностей: Формирование этики межнационального общения и уважения к культурному разнообразию

(ОК-1).

- Развитие физической культуры и участие в массовом спорте: Пропаганда здорового образа жизни и устойчивого развития (ПК-3).
- Повышение качества бытовых условий в студенческих общежитиях: Создание комфортной и безопасной среды для обучения и проживания.

Организация и координация воспитательной работы, а также поддержка талантливой молодежи осуществляются проректором по государственному языку и социальной работе совместно с профильными структурными подразделениями университета:

- Студенческими организациями (включая научно-студенческие кружки по математике).
- Институтом, кафедрами и спортивным клубом.
- Студенческими общежитиями.

Деятельность в указанной сфере реализуется на основании плана воспитательной работы, утверждаемого ректором университета на учебный и календарный год.

На уровне института **Аграрно-технический** воспитательная работа организуется директором института, его заместителями, заведующими профильными кафедрами (АСУ), кураторами учебных групп и профессорско-преподавательским составом, с особым акцентом на **творческие, профессиональные и методические аспекты подготовки будущих дизайнеров**, формирование визуальной культуры, профессиональной этики и навыков работы в проектных и мультимедийных средах.

4.3.Требования к структуре ООП подготовки бакалавров по направлению 570400 Дизайн .
Структура ООП по направлению 570400 Дизайн (квалификация бакалавр) включает следующие блоки:

- Блок 1 – «Дисциплины (модули)»;
- Блок 2 – «Практика»;
- Блок 3 – «Государственная итоговая аттестация».

ООП по направлению 570400 Дизайн предусматривает изучение следующих учебных циклов с общим объемом 240 кредитов:

Цикл	Название цикла	Объем в кредитах (КР)	Комментарий
С.1	Общефундаментальный цикл	40	Включает языковые, социальные, Soft Skills и STEM-дисциплины.
С.2	Профессионально-вспомогательный цикл	33	Включает базовые психолого-педагогические и правовые основы.
С.3	Профессиональный цикл	135	Основной цикл, формирующий предметные (математика) и методические компетенции.
С.4	Практика	24 КР	Учебная, педагогическая и преддипломная практики (Блок 2).
С.5	Государственная итоговая аттестация (ГИА)	8 КР	Включает защиту Выпускной квалификационной работы (Блок 3).
Общая трудо-емкость ООП	Сумма С.1–С.5	240 кредитов	Соответствует нормативному сроку обучения (4 года).

Каждый цикл дисциплин (С.1, С.2, С.3) имеет базовую (обязательную) часть и вариативную (профильную), устанавливаемую вузом (ЖАГУ).

- Базовая часть является обязательной и обеспечивает формирование у обучающихся

установленных ГОС ВПО универсальных (ОК) и профессиональных (ПК) компетенций, соответствующих виду (видам) профессиональной деятельности, на который ориентирована образовательная программа (преимущественно Формирование у обучающихся дополнительных компетенций, установленных ЖАГУ, в целях обеспечения конкурентоспособности выпускника.

педагогическая).

Вариативная (профильная) часть направлена на:

- Расширение и (или) углубление компетенций, формируемых базовой частью (например, углубленное изучение специальных разделов математики).
- Содержание вариативной части формируется в соответствии с направленностью (профилем “Математика”) образовательной программы.

Вариативная часть состоит из двух компонентов: вузовского компонента и дисциплин по выбору студентов (Группа «С»).

Образовательная программа высшего профессионального образования по направлению 570400 Дизайн должна содержать:

1. Обязательные (базовые) дисциплины: обеспечивают формирование у обучающихся ключевых общих (ОК), общепрофессиональных (ОПК) и фундаментальных профессиональных (ПК) компетенций, необходимых для педагогической деятельности в области математики.
2. Дисциплины по выбору обучающихся: предлагаются для профессионального цикла (Группа “С”) с целью углубления предметной подготовки (специальные разделы математики) и приобретения дополнительных компетенций.

Каталог дисциплин по выбору определяется образовательной организацией с учетом потребностей рынка труда и научно-технического развития.

Распределение дисциплин на группы “А”, “В” и “С” по степени обязательности, последовательности их освоения и трудоемкости осуществляется в соответствии с положениями об организации учебного процесса ЖАГУ и Приказами МОиН КР № 1372/1 от 04.09.2024 (О реализации постановления Кабинета Министров Кыргызской Республики «Об утверждении Макета государственного образовательного стандарта...»).

Образовательная организация обновляет ООП с учетом развития науки, культуры, экономики, техники, технологий и социальной сферы, а также в соответствии с рекомендациями работодателей, не реже одного раза в 5 (пять) лет.

Обновление образовательных программ по ФМО включает:

- Разработку стратегии по обеспечению качества подготовки выпускников, в частности, в области методики преподавания математики и цифровых технологий (STEM).
- Периодический мониторинг ООП, включая анализ актуальности математических и педагогических дисциплин.
- Разработку объективных процедур оценки уровня знаний и умений, навыков обучающихся (ФОС), согласованных с требованиями к компетентности выпускников в области образования и ИТ-сфере.
- Обеспечение качества и компетентности профессорско-преподавательского состава, включая повышение квалификации в области современных педагогических и математических исследований.
- Обеспечение, реализуемой ООП, достаточными ресурсами (лаборатории, программное обеспечение, учебная литература) и контроль эффективности их использования.
- Регулярное проведение самооценки по минимальным требованиям аккредитации, установленным Кабинетом Министров Кыргызской Республики.
- Информирование общественности о результатах своей деятельности, планах и инновациях в области физико-математического образования.

Образовательная организация, реализующая ООП по направлению 570400 Дизайн , обязана:

- Сформировать социокультурную среду, способствующую интеллектуально-творческому развитию и реализации гражданско-патриотических компетенций (ОК-1) будущих педагогов-математиков.

- Создать условия, необходимые для всестороннего развития и социализации личности, включая сохранение здоровья обучающихся, обеспечивая их готовность к ответственному поведению в профессиональной среде (ОК-6).
- Способствовать развитию воспитательных/внеучебных компонентов образовательного процесса, что включает:
    - Развитие самоуправления и участие обучающихся в работе общественных организаций.
    - Поддержку спортивных и творческих клубов.
    - Активное развитие научных студенческих обществ (НСО), особенно в области математики и методики ее преподавания, для реализации исследовательских навыков (ПК-1, ПК-7).

Набор дисциплин (модулей) и их трудоемкость образовательной программы по направлению 570400 Дизайн определяют соответствующие структуры (факультеты, институты) образовательной организации.

Основные решения по содержанию учебного плана и распределению кредитов на проектирование принимаются директорами института автоматизированной системой управления профильными кафедрами. Эти решения должны соответствовать требованиям ГОС ВПО и утвержденным ЖАГУ компетенциям.

4.4.Кадровое обеспечение учебного процесса

Реализация Основной образовательной программы (ООП) подготовки бакалавров по направлению 570400 Дизайн (профиль: Графический дизайн) обеспечивается высококвалифицированными научно-педагогическими кадрами (ППС). Преподаватели имеют базовое образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины, обладают ученой степенью или достаточным опытом деятельности в соответствующей профессиональной сфере, и систематически занимаются учебно-методической и научно-исследовательской деятельностью.

Численность и состав профессорско-преподавательского состава спланированы исходя из потребностей учебного процесса и нормативов, что соответствует квалификационным требованиям и специфике образовательной программы.

Преподаватели имеют публикации в журналах, входящих в базу РИНЦ, в том числе 2 статьи в базе Scopus, и регулярно участвуют в международных конференциях.

Профессорско-преподавательский состав, обеспечивающий реализацию ОП, сформирован в соответствии с квалифицированными требованиями к лицензированию образовательной деятельности, необходимыми умениями и опытом для эффективной передачи знаний студентам, в том числе внедрению инновационных технологий в преподавание математических дисциплин. Все преподаватели, задействованные в учебном процессе института, имеют высшее профессиональное образование при приеме на работу.

Повышение квалификации ППС ЖАГУ является важной составляющей его деятельности и реализуется в плановом порядке: каждый преподаватель обязан повысить собственную квалификацию не реже одного раза в пять лет.

Преподаватели, реализующие ООП по направлению 570400 «Дизайн», систематически повышают квалификацию по профессиональным и творческим дисциплинам, методике преподавания дизайна и педагогике в **Республиканском институте повышения квалификации КР**, а также в **Институте повышения квалификации ЖАГУ**. Эффективная организация комплекса мер по развитию кадрового потенциала вуза позволяет преподавательскому составу овладеть современными технологиями графического дизайна, цифровыми инструментами и методами визуальной коммуникации, что способствует внедрению инновационных подходов в образовательный процесс и подготовке квалифицированных специалистов.

4.5.Учебно-методическое и информационное обеспечение учебного процесса ООП

Основная образовательная программа (ООП) по направлению “Графический дизайн” полностью обеспечена учебно-методической документацией и материалами по всем циклам дисциплин, предусмотренным ГОС ВПО.

- Учебно-методический комплекс (УМК) по каждой учебной дисциплине, включая рабочие программы, методические указания и оценочные средства, представлен в

локальной сети ЖАГУ.

- Содержание УМК обеспечивает необходимый уровень объема образования, включая самостоятельную работу студентов (СРС), а также предусматривает контроль качества освоения ООП в целом и отдельных ее компонентов (ФОС).
- При разработке учебно-методического обеспечения учитывается компетентностный подход. Доля практических занятий (включая лабораторные работы и семинары) составляет 40% от трудоемкости аудиторных занятий. С учетом этого предусмотрена практическая подготовка по каждой дисциплине, включая педагогические и предметные практики.

ВУЗ обеспечивает студентов гарантированным доступом к современным базам данных, широкому библиотечному фонду и интернет-ресурсам, что позволяет студентам успешно и качественно осваивать образовательную программу:

- Доступ к фондам: Реализация ООП обеспечивается доступом каждого студента к базам данных и библиотечным фондам, сформированным по полному перечню дисциплин (модулей) основной образовательной программы.
- Обеспеченность литературой: Каждый обучающийся обеспечен необходимым количеством учебных печатных или электронных изданий по каждой дисциплине.
    - На кафедре АСУ имеется электронные версии всех необходимых учебников и пособий по блоку профессиональных дисциплин.
    - Для изучения дисциплин общефундаментального цикла (ГСЭ) в библиотеке ЖАГУ имеется необходимая литература.
- Дополнительные ресурсы: Фонд дополнительной литературы включает официальные справочно-библиографические и периодические издания в расчете не менее одного экземпляра на каждые 10 студентов. Студентам обеспечен доступ к комплектам библиотечного фонда, состоящему не менее чем из 5 наименований отечественных и не менее 3 наименований зарубежных журналов из перечня.

Для студентов обеспечена возможность оперативного обмена информацией с отечественными и зарубежными вузами, предприятиями и организациями, а также доступ к современным профессиональным базам данных, информационным справочным и поисковым системам.

Все студенты имеют доступ к сети Интернет с указанием адресов электронных библиотек и иных образовательных ресурсов для самостоятельной работы. Каждый обучающийся имеет доступ в Электронную библиотеку ЖАГУ (www.jasulib.org.kg).

Обеспечен доступ к информационным справочным и поисковым системам, таким как:

- Информационно-справочные материалы www.edu.gov.kg
- Информационно-поисковая система службы по интеллектуальной собственности, патентам и товарным знакам КР.
- Базы данных и журналы по математике, физике и информатике (MathSciNet, Web of Science, Scopus, e-Library, РИНЦ).

Внеаудиторная работа студентов полностью обеспечена необходимым методическим сопровождением, включающим подробные инструкции и рекомендации, а также системой контрольных мероприятий, что способствует объективной оценке уровня усвоения материала (РО-6).

4.6.Материально-техническое обеспечение учебного процесса

Кафедра, реализующий ООП подготовки бакалавров по направлению “Дизайн» , профиль «Графический дизайн», располагает материально-технической базой, обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работы обучающихся, предусмотренных учебным планом, и соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

Материально-техническое обеспечение включает в себя:

- Компьютерные кабинеты (для изучения компьютерные программы, графические программы и др.).
- Кабинеты методики преподавания графическому дизайну с наглядными пособиями,

демонстрационным оборудованием и дидактическими материалами.

- Спортивный зал, стадион – общеуниверситетские объекты.

Информационные Ресурсы и Оснащение

Материальная база образовательного процесса включает стационарные компьютеры, интерактивную панель.

- Оснащение аудиторий: 216-аудитория оснащена экраном (интерактивной панелью).
- Наглядные пособия: модели геометрических фигур, тел вращения (например, для демонстрации геометрических фигур), таблицы, чертежные инструменты используются в аудиториях в качестве наглядных учебных пособий.
- Библиотечный фонд:
    - В читальном зале имеется достаточное количество учебников по математическому и физическому направлениям, а также по гуманитарным дисциплинам.
    - Электронная библиотека включает значительное количество электронных книг по математике, методике преподавания и смежным направлениям.

- Обеспечен доступ к научно-образовательным журналам

Для студентов обеспечена возможность оперативного обмена информацией с отечественными и зарубежными вузами, имеется доступ к современным профессиональным базам данных, информационным справочным и поисковым системам, таким как:

- Информационно-справочные материалы Министерства образования и науки КР.
- Наукометрические базы данных и электронные архивы по математике и педагогике.
- Специализированное программное обеспечение (лицензионное) для математического моделирования и обработки данных.

Соответствие и безопасность

Все аудитории и лаборатории соответствуют действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам, имеют соответствующую систему оповещения и необходимое оборудование. Университет обеспечен необходимым комплектом лицензионного программного обеспечения (включая антивирусное и специализированное ПО).

4.7. Оценка качества подготовки выпускников

Кафедра, реализующая ООП по направлению «Дизайн», профиль «Графический дизайн», обеспечивает гарантию качества подготовки выпускников путем:

Разработки стратегии по обеспечению качества подготовки с обязательным привлечением представителей работодателей и профессиональных дизайнерских сообществ.

Мониторинга и периодического рецензирования образовательных программ на предмет их соответствия современным требованиям профессионального дизайна, цифровых технологий, визуальных коммуникаций и государственным стандартам образования.

Разработки объективных процедур оценки уровня знаний и умений обучающихся, а также профессиональных и творческих компетенций выпускников.

Обеспечения качества и компетентности преподавательского состава, включая повышение квалификации в области современных дизайнерских технологий, цифровых инструментов и мультимедиа.

Информирования общественности о результатах своей деятельности, планах и инновациях, включая участие студентов и преподавателей в выставках, конкурсах и профессиональных проектах.

Процедуры оценки освоения ООП

Оценка качества освоения ООП включает в себя текущий контроль успеваемости, промежуточную аттестацию обучающихся и итоговую государственную аттестацию выпускников.

- Формы и процедуры контроля: Конкретные формы и процедуры текущего и промежуточного контроля знаний по каждой дисциплине разрабатываются ЖАГУ и доводятся до сведения обучающихся в течение первого месяца обучения.
- Фонды оценочных средств (ФОС): Созданы Фонды оценочных средств, включающие

типовые задания, контрольные работы, тесты, кейсы по решению математических задач повышенной сложности и методы контроля, позволяющие оценить знания, умения и уровень приобретенных компетенций. ФОС разрабатываются и утверждаются ЖАГУ.

- Приближение к практике: ЖАГУ создает условия для максимального приближения программ контроля к условиям будущей профессиональной деятельности. Для этого в качестве внешних экспертов активно привлекаются работодатели (опытные учителя, методисты), преподаватели, читающие смежные дисциплины, и т.п.
- Оценивание учебного процесса: Обучающимся предоставляется возможность оценивания содержания, организации и качества учебного процесса в целом, а также работы отдельных преподавателей.

4.8. Общие требования к условиям проведения практики

Конкретные виды практик определяются Основной образовательной программой (ООП) ЖАГУ. Цели и задачи, программы и формы отчетности определяются ЖАГУ по каждому виду практики.

«адаптационная, профессионально-базовая и профессионально-профильная практики» являются обязательными и представляют собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку обучающихся.

Практики:

- Закрепляют знания и умения, приобретаемые обучающимися в результате освоения теоретических курсов.
- Вырабатывают практические навыки (исследовательские, аналитические).
- Способствуют комплексному формированию общекультурных и профессиональных компетенций обучающихся.

Разделом практики может являться научно-исследовательская работа обучающихся (НИР).

Виды практик

При реализации данной ООП “Дизайн» (профиль «Графический дизайн») предусматриваются следующие виды учебных практик:

Учебно-ознакомительная практика – знакомство с организацией творческого и образовательного процесса, посещение дизайн-студий, творческих мастерских, медиа- и рекламных агентств, знакомство с современными цифровыми инструментами и методами проектирования.

Производственная практика – участие в реальных проектах, разработка графических концепций, макетов, мультимедийных материалов, проведение презентаций проектов, взаимодействие с заказчиками и командой, участие в выставках и конкурсах.

Предквалификационная практика – сбор и анализ материалов для выпускной квалификационной работы, углубление профессиональных, творческих и методических знаний, разработка комплексного графического проекта или медиапроекта.

Программы производственных практик, в которых указаны цели и задачи практик, практические навыки, компетенции, приобретаемые обучающимися, являются приложением к ООП. В программах указаны местоположение и сроки прохождения практик, количество зачетных единиц, отводимых на практики, а также формы отчётности по практикам

Оценка практики (по положению ЖАГУ о производственной практике):

-Уровень исполнения программы практики в отчете студента-------- (0-50) баллов

-Описание дневника ---------- (0-10) баллов

-Характеристика руководителей ---------- (0-30) баллов

-Особые показатели ---------- (0-10) баллов

-Итоговая сумма ---------- (100) баллов

4.9. Рекомендации по исследованию образовательных технологий

а) Формы, направленные на теоретическую подготовку:

- **Лекция** – изучение теоретических основ графического дизайна, визуальных коммуникаций, композиции, цветового решения, типографики и цифровых технологий.
- **Семинар** – решение проектных задач, обсуждение дизайнерских концепций, анализ примеров работ известных дизайнеров.
- **Самостоятельная аудиторная работа** – выполнение заданий по проектированию макетов, логотипов, мультимедийных и рекламных материалов под контролем преподавателя.
- **Самостоятельная внеаудиторная работа** – подготовка к семинарам и мастер-классам, выполнение домашних творческих заданий, изучение дополнительной литературы и цифровых инструментов.
- **Консультация** – разбор сложных проектных задач, обсуждение идей, рекомендаций по улучшению работ.

б) Формы, направленные на практическую подготовку:

- **Практическое занятие** – отработка профессиональных навыков работы с графическими редакторами, разработка макетов, визуальных концепций, презентация проектов.
- **Производственная практика** – участие в реальных дизайнерских проектах, работа с заказчиками, выполнение заданий в студиях и агентствах.
- **Учебно-исследовательская работа** – исследование современных тенденций дизайна, изучение влияния визуальных решений на восприятие, подготовка методических и проектных материалов.
- **Выпускная квалификационная работа** – разработка комплексного графического или мультимедийного проекта, включающего исследовательскую, проектную и презентационную составляющие.

Применение инновационных технологий обучения

Реализация компетентностного подхода предусматривает широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий, применение инновационных технологий обучения, а именно преимущественными методами обучения являются:

- Продвинутая лекция;
- Практикум (по решению задач);
- Деловые, ролевые игры (например, моделирование урока);
- Проблемный метод;
- Метод проектов;
- Вопросно-ответный;
- Демонстрация и иллюстрация.

Преподаватели института, реализующего подготовку по графическому дизайну, на своих занятиях применяют инновационные технологии обучения, которые активизируют студентов:

1. **Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ)**
   - Электронные образовательные платформы (Moodle, Google Classroom).
   - Интерактивные презентации и онлайн-портфолио.
   - Использование специализированного графического ПО (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, CorelDRAW) для демонстрации и практических заданий.
2. **Электронное и дистанционное обучение**
   - Виртуальные аудитории и видеоконференции (Zoom, Microsoft Teams).
   - Онлайн-курсы и мастер-классы по современным методам графического дизайна.
3. **Игровые и симуляционные технологии**
   - Образовательные и дизайнерские игры, имитация проектной деятельности.
   - Симуляции процесса работы в студии, создание макетов и рекламных материалов.
4. **Студент-ориентированное обучение**

- Проектное и проблемное обучение: студенты разрабатывают реальные или приближённые к практике дизайн-проекты (логотипы, фирменный стиль, мультимедиа).
- Формируется критическое и креативное мышление при поиске нестандартных визуальных решений.

5. **Кейс-метод**
   - Изучение и анализ конкретных профессиональных ситуаций из практики дизайнеров и студий, требующих применения теории дизайна и визуальных коммуникаций.
6. **Интерактивные технологии обучения**
   - Дискуссии, коллективный разбор проектов, дебаты о визуальных концепциях.
   - Ролевая игра («Дизайнер — клиент»), моделирование работы в команде над проектом.
7. **Технология «Перевёрнутый класс»**
   - Теория (лекции по новой теме: композиция, типографика, теория цвета) изучается дома, а в аудитории выполняются сложные практические задания и проектные работы.
8. **STEAM-технологии**
   - Интеграция искусства, технологий, инженерии и медиапроектов для комплексного подхода к визуальным коммуникациям.

Рекомендации по теоретической подготовке

Лекция: Использование различных типов лекций (вводная, мотивационная, интегрирующая). Содержание и структура должны быть направлены на формирование у студентов профессиональных и творческих компетенций, развитие креативного мышления, понимание визуальных концепций, законов композиции, теории цвета и типографики.

Самостоятельная работа: Подкрепляется учебно-методическим обеспечением и консультациями преподавателей. Включает подготовку к семинарам, анализ дизайнерских проектов, изучение современных цифровых инструментов и литературы по графическому дизайну.

Практические занятия: Направлены на практическое освоение и закрепление теоретического материала. Студенты выполняют проектные задания, создают макеты, логотипы, рекламные материалы, мультимедийные проекты. Используются при освоении базовых и профильных дисциплин профессионального цикла.

Лабораторные занятия: Фокусируются на работе с профессиональным программным обеспечением и цифровыми инструментами (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, CorelDRAW), изучении технологий печати и подготовки файлов, отработке навыков визуальной коммуникации и интерактивного проектирования.

5. Документы, регламентирующие содержание и организацию образовательного процесса при реализации ООП по направлению подготовки

Содержание и организация образовательного процесса регламентируется учебным планом с учетом ее профиля; типовыми (рабочими) программами дисциплин (модулей); учебно-методическими комплексами; материалами, обеспечивающими качество подготовки и воспитания студентов; программами всех видов практик и научно-исследовательских работ; годовым календарным графиком учебного процесса; программой итоговой государственной аттестации; а также другими документами, регламентирующими содержание и организацию образовательного процесса при реализации ООП в ЖАГУ.

В соответствии с «Положением об образовательной организации высшего профессионального образования Кыргызской Республики», утвержденным постановлением Кабинета Министров Кыргызской Республики от 5 февраля 2024 года №45 и ГОС ВПО по направлению, основные виды занятий по всем формам обучения определяются учебными планами и программами в соответствии с требованиями ГОС ВПО.

Продолжительность обучения, начало и окончание учебного года, недельная нагрузка студентов, сроки экзаменационных сессий и каникул, а также виды практического обучения и

формы завершения регламентируются учебными планами согласно требованиям ГОС ВПО.

Академический календарь

Академический календарь учебного процесса устанавливает последовательность и продолжительность теоретического обучения, экзаменационных сессий, практик, научно-исследовательских работ, итоговой государственной аттестации, каникул студентов и разрабатывается с учетом требований ГОС ВПО.

Последовательность реализации ООП по направлению 570400 Дизайн (профиль: Графический дизайн) по годам (включая теоретическое обучение, практики, промежуточные и итоговую аттестации, каникулы) приводится в академическом календаре, а также в базовом и рабочем учебных планах.

Учебный план направления подготовки

Учебный план является основным документом, регламентирующим учебный процесс.

По данной образовательной программе разработаны базовый учебный план и рабочий учебный план.

Формы учебных планов:

1. Учебный план – используется в качестве основы и берется из ГОС ВПО (Приложение 3).
2. Базовый учебный план – составляется ЖАГУ на полный нормативный срок обучения (Приложение 4).
3. Рабочий учебный план – детализирует базовый учебный план для каждого учебного года.

Назначение учебных планов

В учебных планах отображается логическая последовательность освоения циклов и разделов ООП (дисциплин, модулей, практик), которые обеспечивают формирование запланированных компетенций выпускника (Приложение 2).

Рабочий учебный план (РУП)

Рабочий учебный план составляется ЖАГУ на конкретный учебный год.

Он является типовым для студентов, и на его основе рассчитывается учебная нагрузка профессорско-преподавательского состава (Приложение 5).

Детализация РУП

В Рабочем учебном плане трудоемкость каждого учебного курса, предмета, дисциплины, модуля указывается в двух единицах:

1. Академических часах (для традиционного учета нагрузки).
2. Зачетных единицах (кредитах) (для системы ECTS/кредитной технологии) (Приложение 3).

Общие требования и структура

При разработке базовых, рабочих и индивидуальных учебных планов обязательно выполнение требований Государственного образовательного стандарта (ГОС) высшего профессионального образования по соответствующему направлению.

В учебных планах отражается логическая последовательность освоения циклов и разделов ООП (дисциплин, модулей, практик), которые обеспечивают формирование запланированных компетенций выпускника.

Рабочий учебный план и Индивидуальные учебные планы студентов составляются на основе примерного и базового учебных планов направления с учетом требований нормативно-правовых актов ЖАГУ по организации учебного процесса.

Право студентов на выбор дисциплин и консультации

Дисциплины по выбору студента составляют одну третью часть объема вариативной части каждого цикла дисциплин.

При формировании своей образовательной траектории студенческий поток (группа соответствующего курса/профиля) имеет право:

- Осуществлять коллегиальный выбор конкретных дисциплин из предложенного перечня, исходя из профессиональных интересов и потребностей.
- Получать консультации на выпускающей кафедре по содержанию, ожидаемым

результатам и влиянию выбранных дисциплин на будущий профиль подготовки (специализацию).

Механизм информирования о дисциплинах по выбору

В целях обеспечения осознанного выбора, кафедра организует презентацию дисциплин по выбору, в ходе которой:

- Преподаватели, ответственные за соответствующие дисциплины, представляют их содержание, цели, методы обучения и ожидаемые результаты.
- Студентам предоставляется возможность задать вопросы и принять обоснованное решение о включении дисциплины в учебный план группы.

Порядок формирования и утверждения дисциплин

Порядок формирования перечня дисциплин по выбору, процедура их выбора студенческими группами и утверждение итогового перечня устанавливается Ученым советом ЖАГУ на основании предложений выпускающей кафедры.

.

Типовые (рабочие) программы дисциплин (модулей)

В основную образовательную программу (ООП) должны быть включены Типовые программы по базовым дисциплинам.

Аннотации дисциплин (учебных курсов, предметов, модулей) прилагаются в Приложении 6.

Программы всех видов практик и (или) научно-исследовательских работ

В соответствии с ГОС ВПО по направлению подготовки раздел ООП “практика” является обязательным.

Этот раздел представляет собой вид деятельности обучающихся, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую, исследовательскую и научно-исследовательскую подготовку.

Практики закрепляют знания и умения, вырабатывают практические навыки и способствуют комплексному формированию компетенций обучающихся.

Аннотации практик (включая адаптационно–педагогическую, профессионально–базовую и профессионально – профильную практику) прилагаются в приложении 7.

6.Требования к итоговой государственной аттестации.

6.1.Общие требования

Требования к итоговой государственной аттестации (ИГА) определяются Жалал-Абадским государственным университетом (ЖАГУ) с учетом Закона Кыргызской Республики “Об образовании” и Положения об итоговой государственной аттестации выпускников организаций высшего профессионального образования, утверждаемого Кабинетом Министров Кыргызской Республики.

Основные положения ИГА

На основе действующего законодательства и “Положения об итоговой государственной аттестации выпускников ЖАГУ” устанавливается следующее:

1. Завершение освоения программ: Освоение образовательных программ высшего профессионального образования завершается обязательной итоговой государственной аттестацией выпускников.
2. Область применения положения: Положение распространяется на выпускников, обучающихся по всем формам получения высшего профессионального образования и уровням образования.
3. Цель ИГА: Целью ИГА является определение уровня готовности выпускников к выполнению профессиональных задач и соответствия их подготовки требованиям Государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования (ГОС ВПО).
4. Допуск к ИГА: К ИГА допускаются лица, успешно завершившие в полном объеме освоение ООП по соответствующему направлению, разработанной ЖАГУ.
5. Присвоение квалификации: При условии успешного прохождения всех установленных аттестационных испытаний, входящих в ИГА, выпускнику присваивается соответствующая квалификация “бакалавр” и выдается диплом государственного образца о высшем образовании.

Виды итоговых аттестационных испытаний

К видам итоговых аттестационных испытаний по направлению 570400 Дизайн (профиль: Графический дизайн) относятся:

- Комплексная государственная итоговая аттестация по специальности или защита выпускной работы.
- Государственный экзамен по направлению.
- Государственный экзамен “Междисциплинарная государственная итоговая аттестация по специальности”.

Требования к содержанию, объему и структуре бакалаврской работы, а также программы государственных экзаменов определяются ЖАГУ на основе ГОС ВПО.

Порядок проведения итоговой государственной аттестации

1. Информирование студентов: Порядок проведения государственных аттестационных испытаний разрабатывается ЖАГУ на основании Положения и доводится до сведения студентов всех форм обучения не позднее, чем за полгода до начала ИГА. Студенты обеспечиваются программами экзаменов, им создаются необходимые условия для подготовки и проводятся консультации.
2. Программы государственных экзаменов (по отдельным дисциплинам), итоговый междисциплинарный экзамен по направлениям (специальностям) и критерии оценки выпускных аттестационных испытаний утверждаются учебно-методическим советом ЖАГУ.

Итоговой государственный экзамен по направлению 570400 Дизайн профиль “Графический дизайн”.

6.2. Итоговая государственная аттестация выпускников направления **570400 «Дизайн»**, профиль **«Графический дизайн»**, направлена на проверку уровня сформированности профессиональных и творческих компетенций выпускника. Аттестация проводится в форме междисциплинарного экзамена и ориентирована на интеграцию теоретических знаний по графическому дизайну, визуальным коммуникациям, цифровым технологиям и проектной деятельности с практическими навыками разработки и презентации графических и мультимедийных проектов. Концепция экзамена основана на **компетентностном подходе**, обеспечивающем проверку профессиональной подготовки бакалавров дизайна на соответствие современным требованиям отрасли.

6.3. Междисциплинарная государственная итоговая аттестация по специальности проводится с помощью компьютерного тестирования на основе положения о проведение государственных экзаменов и включает в себя теоретическую (инвариантную) и практическую (вариативную) составляющие.

Тестовые вопросы составляются на основе положения о тестировании.

3. Процедура защиты и приема экзаменов: Защита выпускной квалификационной работы проводится на открытом заседании Государственной аттестационной комиссии (ГАК) с участием не менее двух третей ее состава. Процедура приема государственных экзаменов устанавливается программами ЖАГУ.
4. Определение результатов: Результаты любого из видов аттестационных испытаний определяются на основании Положения ЖАГУ “Об организации государственных аттестаций выпускников” оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» и объявляются в тот же день после оформления протоколов заседаний ГАК. Оценка, поставленная комиссией, является окончательной.

7. Требования к выпускающей квалификационной работе

• Требования к содержанию, объему и структуре выпускной квалификационной работы (бакалаврской работы) определяются высшим учебным заведением на основании действующего “Положения об итоговой государственной аттестации выпускников высших учебных заведений Кыргызской Республики“ (в редакции постановления Правительства КыргызскойРеспублики от 20 мая 2020 года № 262), в соответствии с Законом КР от 11 августа 2023 года № 179 “Об образовании”, «Положения о выполнении и защите выпускных квалификационных работ» и требованиям Государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования по направлению 570400 Дизайнпрофиль подготовки “Математика”

(бакалавр).

Темы выпускных квалификационных работ определяются кафедры и утверждается ректором ЖАГУ. Студенту может предоставляться право выбора темы выпускной квалификационной работы в порядке, установленном высшим учебным заведением, вплоть до предложения своей темы с необходимым обоснованием целесообразности ее разработки. Для подготовки выпускной квалификационной работы студенту назначается руководитель.

Выпускные работы бакалавров могут основываться на обобщении выполненных курсовых работ и проектов и подготавливаться к защите в завершающий период теоретического обучения.

Условия и сроки выполнения выпускных квалификационных работ устанавливаются ЖАГУ на основании настоящего Положения и графика учебного процесса, соответствующих государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования и рекомендаций учебно-методических объединений.

К защите выпускной квалификационной работы допускаются лица, успешно завершившие в полном объеме освоение ООП по направлению (специальности) высшего профессионального образования, разработанной высшим учебным заведением в соответствии с требованиями государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования, и успешно прошедшие все другие виды итоговых аттестационных испытаний. Пересдача государственных аттестационных экзаменов и повторная защита выпускных квалификационных работ не разрешается.

Научно-исследовательская и проектная деятельность студентов (НИРС)

Основные направления деятельности НИР студентов по профилю **«Графический дизайн»** направлены на развитие профессиональных, творческих и аналитических компетенций.

Учебно-исследовательская работа:

- Выполнение мини-исследований в рамках дисциплин:
  - Анализ и сравнительная оценка различных методов визуальной коммуникации и дизайнерских подходов.
  - Изучение историко-культурных и теоретических аспектов развития графического дизайна.
  - Разработка или адаптация цифровых инструментов и алгоритмов для графического проектирования и мультимедиа.
- Выполнение выпускных квалификационных работ с элементами научного поиска в области графического дизайна, визуальных коммуникаций или мультимедиа-проектирования.

Научно-практическая работа:

- Участие в студенческих научных и творческих кружках, кафедральных и межвузовских конференциях по дизайну.
- Разработка и внедрение методических, цифровых или проектных решений, направленных на улучшение визуальной среды, образовательных материалов или мультимедийных продуктов.
- Участие в грантах, конкурсах молодых дизайнеров и стартап-проектах.

Проектная деятельность:

- Создание исследовательских и инновационных проектов в области:
  - Графического дизайна, визуальных коммуникаций и мультимедиа.
- Междисциплинарные проекты: дизайн + ИТ (разработка интерфейсов, анимаций, интерактивных решений), дизайн + маркетинг (создание фирменного стиля, рекламных кампаний).
- Работа над социально-ориентированными проектами (например, разработка визуальных материалов для образовательных или общественных инициатив).

Результаты и формы отчетности:

- Публикации статей и тезисов конференций, включая профессиональные дизайнерские издания.
- Выступления на научных, творческих и методических мероприятиях.
- Отчеты по НИРС и проектной работе.

- Защита выпускных и проектных работ, участие в выставках и презентациях достижений (в том числе демонстрация цифровых проектов, макетов, мультимедиа).

Ожидаемые результаты:

- Способность применять методы анализа и критической оценки визуальной информации и дизайнерских решений.
- Владение принципами доказательной и концептуальной разработки проектов в графическом дизайне.
- Умение формулировать творческие гипотезы, разрабатывать проектный дизайн и реализовывать концептуальные решения.
- Готовность к инновационной, проектной, исследовательской и методической деятельности в профессиональной сфере графического дизайна.

8. Трудоустройство и востребованность выпускников

Для отслеживания трудоустройства и востребованности выпускников направления **«Дизайн»**, профиль **«Графический дизайн»**, применяются методологии анализа рынка труда, разработанные ЖАГУ им. Б. Осмонова.

Отслеживание выпускников является методом сбора первичной информации, который позволяет учебному заведению определить коэффициент трудоустройства и показать актуальность и востребованность данной квалификации на современном рынке труда.

Учебному заведению важно знать, насколько эффективно оно подготовило выпускников к их профессиональной деятельности. Проведение исследований по отслеживанию выпускников необходимо для оценки и корректировки образовательной программы, а также адаптации ее к требованиям индустрии.

Подразделение, ведущее подготовку по профилю **«Графический дизайн»**, оценивает свою работу по трем ключевым критериям:

1. **Уровень трудоустройства по специальности/профилю:**
   - Работа дизайнером в студиях, рекламных агентствах, медиапроектах и IT-компаниях.
   - Работа, требующая навыков визуального проектирования, мультимедиа, брендинга, интерфейсного дизайна и цифровых технологий.
2. **Отзывы работодателей:**
   - Сбор и анализ отзывов от руководителей студий, агентств и компаний о профессиональных компетенциях, креативности и квалификации выпускников.
3. **Участие выпускников в профессиональных сообществах и непрерывном образовании:**
   - Активное участие в дизайнерских ассоциациях, конкурсах и выставках.
   - Прохождение курсов повышения квалификации, мастер-классов и воркшопов.
   - Поступление в магистратуру по направлению «Дизайн» или смежным творческим дисциплинам.

Информация о выпускниках направления **«Дизайн»**, профиль **«Графический дизайн»**, регулярно собирается и анализируется для поддержания высокого качества подготовки, актуализации учебных программ и повышения конкурентоспособности выпускников на рынке труда.

Информация о выпускниках

№	Годы обучения	Выпускники				
		Всего	ГД (очное)			
			колич	% трудоустройства		
1	2028-2029-учебный год					
2						
3						
4						
5						
	Всего:					

8. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ООП ДЗАЙН ПО ПРОФИЛЮ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН
Шкала оценки:
5 – отлично, 4 – хорошо, 3 – удовлетворительно, 2 – недостаточно, 1 - неудовлетворительно

№	I.Концептуально-целевой блок (20 баллов)		
№	Критерий	Пояснение	Макс. балл
1	Соответствие целей и задач ООП стратегическим целям ВУЗа и приоритетам образования	Цели программы отражают миссию, стратегию и профиль ВУЗа	5
2	Актуальность и инновационность ООП	Учет современных тенденций науки, рынка труда, цифровизации	5
3	Согласованность планируемых результатов обучения с требованиями ГОС и профстандартов	Результаты обучения конкретны, измеримы, достижимы	5
4	Участие работодателей и профессионального сообщества в формировании целей и содержания программы	Наличие договоров, отзывов, участия в разработке	5
	II. Содержательный блок (25 баллов)		
5	Структура и логика ООП	Наличие модулей, последовательность дисциплин, баланс теории и практики	5
6	Качество рабочих программ дисциплин	Соответствие РПД компетенциям, современным требованиям	5
7	Научно-методическое обеспечение	Учебники, авторские курсы, методические материалы	5
8	Практико-ориентированность и наличие реальных кейсов, симуляций, стажировок	Использование симуляторов, баз практики	5
9	Междисциплинарность и вариативность	Вариативные дисциплины, межпредметные проекты	5
	III. Организационно-ресурсный блок (20 баллов)		
10	Кадровое обеспечение	Квалификация, доля преподавателей с уч. степенями, повышение квалификации	5

11	Материально-техническая база	Лаборатории, симуляционные центры, ИТ-инфраструктура	5
12	Электронно-образовательная среда	LMS, дистанционные курсы, цифровые ресурсы	5
13	Социальная и академическая поддержка студентов	Тьюторство, консультации, менторство, работа кураторов	5
	IV. Оценочно-результативный блок (20 баллов)		
15	Система оценочных средств (ФОС)	Наличие и качество фондов оценочных средств, прозрачность критериев	5
16	Успешность выпускников	Трудоустройство, отзывы работодателей, участие в конкурсах	5
17	Внутренние и внешние процедуры оценки качества	Аккредитация, внутренний аудит, самооценка	5
	V. Инновационно-развивающий блок (15 баллов)		
18	Использование инновационных технологий обучения	Симуляционное, проблемное, смешанное, проектное обучение	5
19	Научно-исследовательская активность студентов	Публикации, участие в грантах, конференциях	5
20	Система совершенствования и обновления ООП	Периодический анализ, обновление модулей, внедрение предложений стейкхолдеров	5

Характеристика

ИТОГО: 100 баллов

 90–100 баллов – ООП соответствует лучшим международным и национальным практикам. 75–89 баллов – высокий уровень качества.

 60–74 балла – удовлетворительный уровень.

 менее 60 баллов – требуется доработка.

12.2. Образовательные программы подлежат внутренней и внешней рецензии

Приложение 1. МАТРИЦА ДИСЦИПЛИН И КОМПЕТЕНЦИЙ

Код (по УП)	Наименование дисциплин	Количество кредитов	Формируемые компетенции
БЛОК 1	ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЬ)		
	ОБЩИЕ ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ		
Б.1.	Базовая часть		
Б1.ОО.Б1	Кыргызский язык	4	ОК-2, ОПК-1
Б1.ОО.Б2	Русский язык	4	ОК-2, ОК-4, ОПК 1
Б1.ОО.Б3	История и культура отечества	4	ОК-1, ОК-7, ОПК-3, ПК-16
Б1.ОО.Б4	Общая и национальная философия	4	ОК-1, ОК-6, ОПК-6
Б1.ОО.Б5	Каталог дисциплины №1... (ГУМ/СОЦ)	2	ОК-4, ОК-5, ОПК-2
Б1.ОО.Б6	Каталог дисциплины №3... Цифровые технологии в профессиональной деятельности: искусственный интеллект и робототехника	4	ОК-1, ОК-7, ОПК-3, ПК-11
Б1.ОО.Б7	Отраслевая математика	4	ОК-3, ОПК-6, ПК-6, ПК-17
Б1.ОО.Б8	Физика	2	ОК-1, ОК-7, ОПК-3, ПК-16
Б1.ОО.Б11	Английский язык (Каталог №4)	12	ОК-2, ОК-4, ОПК-1
Б1.ОО.Ф1	Физ. культура/Спорт		ОК-1
БЛОК 2.	ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ		
Б1.ОП.Б1	Основы научных исследований (в соответствии с целями устойчивого развития)	2	ОК-3, ОК-6, ОПК-6, ПК-17
Б1.ОП.Б2	Основы предпринимательства (в соответствии с целями устойчивого развития)	2	ОК-5, ОК-6, ОПК-6, ПК-1, ПК-3, ПК-15
Б1.ОП.Б3	Живопись (студия)	5	ОК-5, ОК-6, ОПК-6, ПК-1, ПК-15
Б1.ОП.Б4	Рисунок (студия)	8	ОК-3, ОК-8, ОПК-6, ПК-2, ПК-5, ПК-6
Б1.ОП.Б5	Архитектура компьютеров и компьютерных сетей	4	ОК-3, ОК-5, ОПК-6, ПК-2, ПК-9, ПК-10
Б1.ОП.Б6	Авторская права	2	ОК-1, ОПК-3, ПК-16
Б1.ОП.Б7	Конституция Кыргызской Республики. Нормативно-правовые акты в профессиональной деятельности	2	ОК-1, ОК-7, ОПК-3, ПК-16
Б1.ОП.Б7	Основы композиционного дизайна	4	ОК-5, ОК-6, ОПК-6, ПК-1, ПК-15
БЛОК 3.	ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЦИКЛ		
Б1.ДД.А1	Компьютерная обработка изображений: Adobe Photoshop	5	ОК-3, ОК-6, ОПК-6, ПК-6, ПК-17
Б1.ДД.А2	Дизайн-мышление	5	ОК-3, ОК-6, ОПК-6, ПК-6, ПК-17
Б1.ДД.А3	Архитектурное проектирование	5	ОК-3, ОК-6, ОК-8, ОПК-6, ПК-6, ПК-17
Б1.ДД.А4	Введение в искусственный интеллект	4	ОК-5, ОК-8, ОПК-6, ПК-2, ПК-5, ПК-6, ПК-10
Б1.ДД.А5	Дизайн интерьера 3D	6	ОК-3, ОК-8, ОПК-4, ПК-8, ПК-20
Б1.ДД.А6	Информационная графика	4	ОК-3, ОК-7, ОПК-6, ПК-10, ПК-17

Б1.ДД.А7	Дизайн студия (Autodesk maya)	4	ОК-5, ОК-6, ОПК-6, ПК-6, ПК-17, ПК-19
Б1.ДД.А8	Дизайн студия (Unity 3D)	4	ОК-3, ОК-6, ОПК-6, ПК-6
Б1.ДД.А9	CorelDraw	4	
Б1.ДД.А10	Программное обеспечение двухмерной и трехмерной графики для компьютерных игр	6	ОК-3, ОК-8, ОПК-4, ПК-8, ПК-10
Б1.ДД.А11	Блендер 3D	8	ОК-1, ОПК-6, ПК-17
Б1.ДД.А12	Шрифты и типографика	4	ОК-3, ОК-6, ОПК-4, ОПК-6, ПК-17, ПК-20
Б1.ДД.А13	Полиграфикалык дизайн	12	ОК-6, ОПК-6, ПК-17
Б1.ДД.А14	Программа для отслеживания движений (Mocha)	4	ОК-6, ОПК-6, ПК-17
Б1.ДД.А15	Разработка веб-приложения	4	ОК-5, ОК-6, ОПК-6, ПК-2, ПК-5
Б1.ДД.А16	Промышленная графика	4	ОК-6, ОПК-6, ПК-17
Б1.ДД.В1	Искусство фотографика	4	ОК-3, ОК-7, ОПК-6, ПК-10, ПК-17
Б1.ДД.В2	Графические возможности языка Python	4	ОК-3, ОК-7, ОПК-6, ПК-10, ПК-17
Б1.ДД.В3	Дизайн студия ((Lumion)	4	ОК-3, ОК-7, ОПК-6, ПК-10, ПК-17
Б1.ДД.В4	Профессиональное портфолио	2	ОК-6, ОПК-6, ПК-17
Б1.ДД.В5	Дизайн студия (3DS Max)	4	ОК-1, ОПК-6, ПК-17
Б1.ДД.В6	Дизайн студия (Adobe After Effects)	4	ОК-1, ОПК-6, ПК-17
Б1.ДД.В7	Языки программирования	4	ОК-3, ОК-7, ОПК-6, ПК-10, ПК-17
Б1.ДД.В8	Дизайн студия (Adobe Primiere Pro)	4	ОК-1, ОПК-6, ПК-17
Б1.ДД.В9	Информационная технология	4	ОК-1, ОПК-6, ПК-17
Б1.ДД.В10	История и теория дизайна. Теория цвета и контекст	4	ОК-3, ОК-6, ОПК-6, ПК-6
БЛОК 2	ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЬ)		
Б2.ПР.А1	Учебно-ознакомительная практика	3	ОК-1, ОК-2, ОК-4, ОПК-1, ОПК-3, ОПК-5, ПК-1, ПК-12, ПК-16
Б2.ПР.А2	Производственная практика	9	ОК-3, ОК-4, ОК-5, ОПК-2, ОПК-4, ОПК-6, ПК-2, ПК-6, ПК-11, ПК-14, ПК-20
Б2.ПР.А3	Предквалификационная практика	12	ОК-5, ОК-6, ОК-7, ОПК-1, ОПК-5, ОПК-6, ПК-3, ПК-7, ПК-10, ПК-11, ПК-15, ПК-18

Приложение 2. Матрица РО

Дисциплина	**РО-1**	**РО-2**	**РО-3**	**РО-4**	**РО-5**	**РО-6**	**РО-7**	**РО-8**
Кыргызский язык		**x**						
Русский язык		**x**						**x**
История и культура отечества		**x**						**x**
Общая и национальная философия	**x**					**x**		
Каталог дисциплины №1... (ГУМ/СОЦ)	**x**		**x**					
Каталог дисциплины №3... Цифровые технологии в профессиональной деятельности: искусственный интеллект и робототехника	**x**					**x**		
Отраслевая математика						**x**		
Физика						**x**		
Английский язык (Каталог №4)			**x**		**x**			**x**
Основы научных исследований (в соответствии с целями устойчивого развития)				**x**			**x**	
Основы предпринимательства (в соответствии с целями устойчивого развития)			**x**	**x**				
Живопись (студия)			**x**	**x**				
Рисунок (студия)			**x**		**x**			
Архитектура компьютеров и компьютерных сетей			**x**		**x**			
Авторская права				**x**	**x**		**x**	
Конституция Кыргызской Республики. Нормативно-правовые акты в профессиональной деятельности				**x**	**x**			
Основы композиционного дизайна	**x**					**x**		
Компьютерная обработка изображений: Adobe Photoshop	**x**							
Дизайн-мышление			**x**	**x**			**x**	
Архитектурное проектирование			**x**	**x**				
Введение в искусственный интеллект			**x**	**x**				
Дизайн интерьера 3D				**x**		**x**		
Информационная графика			**x**					
Дизайн студия (Autodesk maya)					**x**		**x**	
Дизайн студия (Unity 3D)			**x**		**x**			
CorelDraw			**x**					
Программное обеспечение двухмерной и трехмерной графики для компьютерных игр				**x**			**x**	
Блендер 3D	**x**							
Шрифты и типографика			**x**	**x**				
Полиграфикалык дизайн			**x**					

Программа для отслеживания движений (Mocha)			**x**					
Разработка веб-приложения				**x**			**x**	
Промышленная графика								**x**
Искусство фотографика			**x**	**x**				
Графические возможности языка Python	**x**	**x**						**x**
Дизайн студия ((Lumion)				**x**	**x**			**x**
Профессиональное портфолио	**x**		**x**		**x**	**x**		
Дизайн студия (3DS Max)				**x**				
Дизайн студия (Adobe After Effects)			**x**			**x**		
Языки программирования			**x**				**x**	
Дизайн студия (Adobe Primiere Pro)		**x**						**x**
Информационная технология						**x**		
История и теория дизайна. Теория цвета и контекст			**x**					**x**

Приложение 3. Матрица дисциплин и компетенций

Код (по УП)	НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	Количество кредитов	ОК-1	ОК-2	ОК-3	ОК-4	ОК-5	ОК-6	ОК-7	ОК-8
Б1.ОО.Б1	**Кыргызский язык**	**4**		+						
Б1.ОО.Б2	**Русский язык**	**4**		+		+				
Б1.ОО.Б3	**История и культура отечества**	**4**	+						+	
Б1.ОО.Б4	**Общая и национальная философия**	**4**	+					+		
Б1.ОО.Б5	**Каталог дисциплины №1... (ГУМ/СОЦ)**	**2**				+	+			
Б1.ОО.Б6	**Каталог дисциплины №3... Цифровые технологии в профессиональной деятельности: искусственный интеллект и робототехника**	**4**	+						+	
Б1.ОО.Б7	**Отраслевая математика**	**4**			+					
Б1.ОО.Б8	**Физика**	**2**	+						+	
Б1.ОО.Б9	**Английский язык (Каталог №4)**	**12**							+	
Б1.ОО.Б10	**Физ. культура/Спорт**								+	

Код (по УП)	НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	Количество кредитов	ОПК-1	ОПК-2	ОПК-3	ОПК-4	ОПК-5	ОПК-6	ОПК-7	ОПК-8	ОПК-9
Б1.ОП.Б1	**Основы научных исследований (в соответствии с целями устойчивого развития)**	**2**						+			
Б1.ОП.Б2	**Основы предпринимательства (в соответствии с целями устойчивого развития)**	**2**						+			
Б1.ОП.Б3	**Живопись (студия)**	**5**						+			
Б1.ОП.Б4	**Рисунок (студия)**	**8**						+			

Б1.ОП.Б5	**Архитектура компьютеров и компьютерных сетей**	**4**						+														
Б1.ОП.Б6	**Авторская права**	**2**			+																	
Б1.ОП.Б7	**Конституция Кыргызской Республики. Нормативно-правовые акты в профессиональной деятельности**	**2**				+																
Б1.ОП.Б7	**Основы композиционного дизайна**	**4**																				

Код (по УП)	**НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**	**Кредиты**	**ОК-3**	**ОК-5**	**ОК-6**	**ОК-8**	**ПК-1**	**ПК-2**	**ПК-3**	**ПК-5**	**ПК-6**	**ПК-7**	**ПК-8**	**ПК-9**	**ПК-10**	**ПК-11**	**ПК-12**	**ПК-14**	**ПК-15**	**ПК-16**	**ПК-17**	**ПК-18**	**ПК-19**	**ПК-20**
Б1.ДД.А1	**Компьютерная обработка изображений: Adobe Photoshop**	**5**	+		+						+										+			
Б1.ДД.А2	**Дизайн-мышление**	**5**	+		+						+										+			
Б1.ДД.А3	**Архитектурное проектирование**	**5**	+		+	+					+										+			
Б1.ДД.А4	**Введение в искусственный интеллект**	**4**		+		+		+		+	+				+									
Б1.ДД.А5	**Дизайн интерьера 3D**	**6**	+			+							+												+
Б1.ДД.А6	**Информационная графика**	**4**	+												+						+			
Б1.ДД.А7	**Дизайн студия (Autodesk maya)**	**4**		+	+						+										+		+	
Б1.ДД.А8	**Дизайн студия (Unity 3D)**	**4**	+		+						+													

Б1.ДД.А 9	**CorelDraw**	**4**	+			+							+		+								
Б1.ДД.А 10	**Программное обеспечение двухмерной и трехмерной графики для компьютерных игр**	**6**																			+			
Б1.ДД.А 11	**Блендер 3D**	**8**	+		+																+			+
Б1.ДД.А 12	**Шрифты и типографика**	**4**			+																+			
Б1.ДД.А 13	**Полиграфикал ык дизайн**	**12**			+																+			
Б1.ДД.А 14	**Программа для отслеживания движений (Mocha)**	**4**		+	+			+		+														
Б1.ДД.А 15	**Разработка веб-приложения**	**4**			+																+			
Б1.ДД.А 16	**Промышленная графика**	**4**		+	+						+										+		+	
Б1.ДД.В 1	**Искусство фотографика**	**4**	+		+	+					+										+			
Б1.ДД.В 2	**Графические возможности языка Python**	**4**			+																+			
Б1.ДД.В 3	**Дизайн студия ((Lumion)**	**4**	+			+							+		+									
Б1.ДД.В 4	**Профессиональ ное портфолио**	**2**		+	+			+		+														
Б1.ДД.В 5	**Дизайн студия (3DS Max)**	**4**		+	+						+										+		+	

Б1.ДД.В 6	**Дизайн студия (Adobe After Effects)**	**4**			+																+			
Б1.ДД.В 7	**Языки программирования**	**4**	+		+	+					+										+			
Б1.ДД.В 8	**Дизайн студия (Adobe Primiere Pro)**	**4**		+	+			+		+														
Б1.ДД.В 9	**Информационная технология**	**4**	+			+							+		+									
Б1.ДД.В 10	**История и теория дизайна. Теория цвета и контекст**	**4**		+	+						+										+		+	

Код (по УП)	**НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**	**Кредиты**	**ОК-1**	**ОК-2**	**ОК-3**	**ОК-4**	**ОК-5**	**ОК-6**	**ОК-7**	**ОК-8**	**ОПК-1**	**ОПК-3**	**ОПК-4**	**ОПК-5**	**ОПК-6**	**ПК-1**	**ПК-2**	**ПК-3**	**ПК-6**	**ПК-7**	**ПК-10**	**ПК-11**	**ПК-12**	**ПК-14**	**ПК-15**	**ПК-16**	**ПК-18**	**ПК-20**
Б2.ПР.А1	**Учебно-ознакомительная практика**	**3**	+	+		+					+	+		+		+							+			+	
Б2.ПР.А2	**Производственная практика**	**9**			+	+	+						+		+		+		+			+		+				+
Б2.ПР.А3	**Предквалификационная практика**	**12**					+	+	+		+			+	+			+		+	+	+			+		+	

Приложение 4.

Кыргыз Республикасынын илим, жогорку билим берүү жана инновация министрлиги/Министерство науки, высшего образования и инноваций Кыргызской Республики/Ministry of Science, Higher Education and Innovations of the Kyrgyz Republic

«Б.Осмонов атындагы Жалал-Абад мамлекеттик университети» илимий-билим берүү өндүрүштүк комплекси/Научно-образовательный производственный комплекс "Жалал-Абадский государственный университет им.Б.Осмонова"/Scientific and educational production complex "Jalal-Abad State University named after B. Osmonov"

Базалык окуу планы ЖАМУнун Окумуштуулар кеңешинде каралып, бекитилген (2026-жылдын 11.09 №30 буйругу)/ Базовый учебный рассмотрен и утвержден Ученым Советом ЖАГУ (приказ №_ от _____2026 года)/ The basic curriculum was reviewed and approved by the Academic Council of JASU (order No. _ of _____, 2026).

Бекитем /Утверждаю /Confir

"10" 09 2026

ЖАМУнун ректору, профессор Усенов К.Ж. /Ректор ЖАГУ, профессор Усенов К.Ж. /Rector of Jalal-Abad State University, Professor Usenov K.G.

БАЗАЛЫК ОКУУ ПЛАНЫ/ БАЗОВЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН/ BASES CURRICULUM

Багыты / Направление подготовки / Major: 570400 Дизайн /Дизайн / Design

Профили / Профиль / Profile: **Profile: Графикалык дизайн / Графический дизайн / Graphic design**

Квалификациясы / Квалификация / Qualification: - **бакалавр / bachelor**

Окуу мөөнөтү / Нормативный срок обучения / Term of study: - **4 жыл / 4 года / 4 years**

Окутуунун формасы / Форма обучения / Form of study: - **күндүзгү / очное / full-time**

Академиялык календарь/Академический календарь/Academic calendar

курсу/курс/well	Аяк оона/сентябрь/September					Тогуздун айы/октябрь/october				Жетинин айы/ноябрь/november				Бештин айы/декабрь/December				Үчтүн айы/январь/January				Бирдин айы/февраль/February				Жалган куран/март/March				Чын куран/апрель/April				Бугу /май/May				Кулжа/июнь/June				Теке/июль/July				Баш оона/август/August			
	31	7	14	21	28	5	12	19	26	2	9	16	23	30	7	14	21	28	4	11	18	25	1	8	15	22	1	8	15	22	29	5	12	19	26	3	10	17	24	31	7	14	21	28	5	12	19	26	2	9	16	23
	5	12	19	26	3	10	17	24	31	7	14	21	28	5	12	19	26	2	9	16	23	30	6	13	20	27	6	13	20	27	3	10	17	24	1	8	15	22	29	5	12	19	26	3	10	17	24	31	7	14	21	28
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
1																16*	Э	К	К	Э															16*	Э	Э	Рл	Лс	Лс	Лс	Лс	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К
2																16*	Э	К	К	Э											УП	УП	УП	УП		12*	Э	Э	Рл	Лс	Лс	Лс	Лс	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К
3								ПП	ПП	ПП	ПП	ПП				11*	Э	К	К	Э							ПП	ПП	ПП		ПП	ПП	ПП			11*	Э	Э	Рл	Лс	Лс	Лс	Лс	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К
4						ПК	ПК	ПК	ПК	ПК	ПК	ПК	ПК	ПК		7*	Э	К	К	Э					ПК	ПК	ПК	ПК	ПК	Пс	Пс	Пс	Пс			7*	Э	Э	ГА	ГА	ГА	ГА	ГА	ГА	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К

	Бюджет/Всего/Total	теориялык окуу/теоретическое обучение/theoretical training	экзамендик сессия/экзаменационная сессия/examination session	практика/практика/practice	жыйынтыктоочу мамлекеттик аттестация/государственная аттестация/state certification	Тыныгуу/каникулы/vacation
	208	96	16	32	15	6	43

Убакыт бюджетинин жыйындысы (жума менен)/Сводные данные по бюджету времени (в неделях)/Summary of Time Budget (in weeks)

Обозначения:

- ☐ теориялык окуу/теоретическое обучение/theoretical training
- Э экзамендик сессия/экзаменационная сессия/examination session
- 16 * — Модулдук контролдоо өткөрүлүүчү жума / Неделя, на которой проводится модульный контроль / Modular control week
- К тыныгуулар/каникулы/vacation
- Рл Жайкы семестрге каттоо/регистрация на летний семестр/Registration for the summer semester
- Лс Жайкы семестр/Летний семестр/Summer semester
- УП Окуу практика/Учебная практика/Educational practice
- Рл Жайсы семестрди каттоо/Регистрация летний семестр/Registration summer semester
- ПП Өндүрүштүк практика/Производственная практика/Production practice
- ПК Квалификация алдындагы практика/Предквалификационная практика/Prequalification practice
- Пс БКИнин үстүнөн иштөө же Практика(стажировка)/работа над ВКР или практика(стажировка)/Internship or Work on Thesis
- ГА Жыйынтыктоочу мамлекеттик аттестацияга даярдануу жана тапшыруу/Подготовка и прохождение итоговой государственной аттестации/Preparation and passing of the final state certification

	Макулдашылды/Согласовано/Organically:	Подпись	Ф.И.О.
1	Директор ДАП:		Турдубаева Б. М
2	Начальник УО:		Мирзахмедова А. А.
3	Начальник ОРКиОПП:		Шамиев Ж.Б.
4	Директор института:		Карбекова А.Б.
5	Зав.каф АСУ:		Ажыкулов С.М.

блоктор/блоки/	№	Дисциплиналардын аталыштары жана окуу жумуштарынын түрлөрү/Наименование дисциплин и виды учебной работы/Name of disciplines and types of academic work	Группалар боюнча кредиттер/Кредиты по			Сааттарды бөлүштүрүү/Распределение часов/Hours distribution							Окуу жылына жана семестрге кредиттик сааттарды							
													1чи окуу жылы/1		2чи окуу жылы/2		3чү окуу жылы/3		4чи окуу жылы/4	
								Сабактар/Занятии/Lessons					1 сем/ sem	2 сем/ sem	3 сем/ sem	4 сем/ sem	5 сем/ sem	6 сем/ sem	7 сем/ sem	8 сем/ sem
			A	B	C	Жалпы/Всего/Total	аудиториялык сааттар/аудиторны	Лекциялык/Лекции	практикалык/лабораториялык		СӨИ/СРС/IWofS	Отчеттуулук/Отчетность/Rep	семестрдеги жумалардын саны/количество недель в семестре/number of weeks in a							
													16	16	16	12	11	11	7	7
		Цикл 1. Жалпы гуманитардык цикл/Общегуманитарный цикл/ General humanitarian cycle																		
	Б1.ОГ.А1	Кесиптик кыргыз тили / Профессиональный кыргызский язык / Professional Kyrgyz language	6			180	76		76		104	1зач, 2экз	3	3						
	Б1.ОГ.А2	Кесиптик орус тили / Профессиональный русский язык / Professional Russian language	4			120	45		45		75	1экз		4						
	Б1.ОГ.А3	Кесиптик чет тили / Профессиональный иностранный язык / Professional Foreign Language	4			120	45		45		75	2экз	4							
	Б1.ОГ.А4	Кыргыз мамлекеттүүлүгүнүн тарыхы / История кыргызской государственности / History of Kyrgyz statehood	3			90	38	15	23		52	2экз	3							
	Б1.ОГ.В1	Кыргызстандын географиясы: жаратылышы, коому, экономикасы / География Кыргызстана: природа, общество, экономика / Geography of Kyrgyzstan: nature, society, economy		3		90	38	15	23		52	1зач		3						
	Б1.ОГ.В2	Философия жана логика / Философия и логика / Philosophy and Logic		4		120	45	15	30		75	1зач		4						
	Б1.ОГ.В3	Манас таануу / Манасоведение / Manas Studies		2		60	23	8	15		37	2зач	2							
	ОГ.Ф1.А1	Дене тарбия жана спорт/Физическая культура и спорт/Physical education/ (360 саат)				360	292	12	280		68	зач	*(76)	*(70)	*(76)	*(70)				
		Жалпы цикл 1/Итого по циклу 1/Total for cycle 1:	*17*	*9*	*0*	*780*	*602*	*65*	*537*	*0*	*538*	*0*	*12*	*14*	*0*	*0*	*0*	*0*	*0*	*0*
		Цикл 2. Математикалык жана табигыйилимдер цикли/Математический и естественнонаучный цикл/ Mathematical and natural science cycle																		
	Б1.МЕН.А1	Математика/ Математика/ Mathematics	4			120	45	15	30		75	1экз		4						
	Б1.МЕН.А2	Информатика/ Информатика/ Informatics	4			120	45	15	30		75	1зач		4						
	Б1.МЕН.В1	Каталог дисциплин № 1 Санариптик сабаттуулук / Цифровая грамотность / Digital Literacy		4		120	45	15	30		75	2экз		4						
	Б1.МЕН.В2	Каталог дисциплин № 1 -Физика/Физика/Physics		4		120	45	15	30		75	1экз	4							
		Жалпы цикл 2/Итого по циклу 2/Total for cycle 2:	*8*	*8*	*0*	*480*	*180*	*60*	*120*	*0*	*300*	*0*	*4*	*12*	*0*	*0*	*0*	*0*	*0*	*0*
		Цикл 3. Кесиптик цикл/Профессиональный цикл/ Professional cycle																		
		Модул 1. Кесиптик ишмердүүлүктө укуктук жөнгө салуу, эмгекти коргоо жана санариптик технологияларды колдонуу / Модуль 1. Правовое регулирование, защита труда и использование цифровых технологий в профессиональной деятельности./Module 1.																		
	Б1.ПД.М1.В1	Кесиптик ишмердүүлүктөгү ченемдик укуктук актылар/Нормативно-правовые акты в профессиональной деятельности/Normative legal acts in professional activities		2		60	25	10	15		35	6зач			2					
	Б1.ПД.М1.В2	IT-чөйрөсүндөгү эмгек коопсуздугу жана эргономика/Охрана труда и эргономика в ИТ-секторе/ Occupational health and safety and ergonomics in the IT sector		2		60	25	10	15		35	7зач						2		
	Б1.ПД.М1.В3	Кесиптик ишмердүүлүктөгү санариптик технологиялар: жасалма интеллект(ЖИ) жана робототехника/ Цифровые технологии в профессиональной деятельности: искусственный интеллект(ИИ) и робототехника/ Digital technologies in professional activities: artificial intelligence (AI) and robotics		2		60	25	10	15		35	5зач					2			
		Модул 2. Көркөм чыгармачылык жана визуалдык искусствонун негиздери/Основы изобразительного искусства и визуальных искусств/Fundamentals of Fine Arts and Visual Arts																		
	Б1.ПД.М2.А1	Илим изилдөөнүн негиздери (Туруктуу өнүгүүнүн максаттарына ылайык) / Основы научных исследований (в соответствии с целями устойчивого развития) / Fundamentals of scientific research (in accordance with the Sustainable Development Goals)		2		60	25	10	15		35	6зач						2		
	Б1.ПД.М2.А2	Ишкердиктин негиздери (туруктуу өнүгүүнүн максаттарына ылайык) / Основы предпринимательства (в соответствии с целями устойчивого развития) / Fundamentals of entrepreneurship (in accordance with the Sustainable Development Goals)		2		60	25	10	15		35	5зач					2			
	Б1.ПД.М2.А3	Живопись (студия)/Живопись (студия)/Painting (studio)		4		120	45	15	30		75	1зач 2 экз	4							
	Б1.ПД.М2.В1	Сүрөт (студия)/Рисунок (студия)/Drawing (studio)		6		180	75	30	45		105	1зач 2 экз	3	3						

1-блок/блок 1/1-block																					
	Б1.ПД.М2.В2	Компьютердин архитектурасы жана компьютердик тармактар/Архитектура компьютеров и компьютерных сетей/Architecture of both computers and computers networks		4		120	45	15		30	75	1экз			4						
	Б1.ПД.М2.В3	Искусство тарыхы/История искусств/Art History		3		90	38	15	23		52	1экз	3								
	Б1.ПД.М2.В4	Автордук укук/ Авторская права/Copyright		2		60	33	11	22		27	6зач				2					
	Б1.ПД.М2.С1	№2 дисциплиналардын каталогу/Каталог дисциплин № 2/Catalog of disciplines № 2		2		60	25	10	15		35	3зач						2			
	Б1.ПД.М2.С2	№3 дисциплиналардын каталогу/Каталог дисциплин № 3/Catalog of disciplines № 3		4		120	55	22	33		65	4зач				4					
	Модул 3. Кесиптик ишмердүүлүктүн негиздери жана Дизайндык ой жүгүртүү технологиялары / Основы профессиональной деятельности и технологии дизайн-мышления / Fundamentals of Professional Activity and Design Thinking Technologies																				
	Б1.ПД.М3.А1	Компьютердик суротторду иштетүү: Adobe Photoshop/Компьютерная обработка изображений: Adobe Photoshop/ Computer Image Processing: Adobe Photoshop	4			120	45	15		30	75	2экз			4						
	Б1.ПД.М3.А2	Дизайндык ой жүгүртүү/Дизайн-мышление/Design Thinking	4			120	55	22		33	65	5зач				4					
	Б1.ПД.М3.А3	Архитектуралык долбоорлоо / Архитектурное проектирование / Architectural Design (ZWCad, ArchiCad, AutoCad)	4			120	50	20		30	70	5экз					4				
	Б1.ПД.М3.А4	Жасалма интеллектке кириштүү / Введение в искусственный интеллект / Introduction to Artificial Intelligence	4			120	45	15		30	75	зач	4								
	Б1.ПД.М3.С1	3D интерьер дизайны / Дизайн интерьера 3D / Interior Design 3D	6			180	75	30		45	105	2зач, 3экз			6						
	Б1.ПД.М3.С2	Маалыматтык графика / Информационная графика / Information Graphics	4			120	55	22		33	65	4зач				4					
	Б1.ПД.М3.С3	№4 дисциплиналардын каталогу/Каталог дисциплин № 4/Catalog of disciplines № 4			3	90	38	15		23	52	3зач		1	2						
	Модул 4. Компьютердик графика, анимация жана полиграфиялык дизайн технологиялары / Технологии компьютерной графики, анимации и полиграфического дизайна. / Computer graphics, animation and printing design technologies																				
	Б1.ПД.М4.А1	Дизайн студиясы (Autodesk maya) / Дизайн студии (Autodesk maya) / Design Studio (Autodesk maya)	4			120	49	21		28	71	7зач							4		
	Б1.ПД.М4.А2	Дизайн студиясы (Unity 3D) / Дизайн студии (Unity 3D) / Design Studio (Unity 3D)	4			120	49	21		28	71	7зач							4		
	Б1.ПД.М4.А3	CorelDraw	4			120	45	15		30	75	3зач			4						
	Б1.ПД.М4.А4	Компьютердик оюндар үчүн эки өлчөмдүү жана үч өлчөмдүү графикалык программалык камсыздоо / Программное обеспечение двухмерной и трехмерной графики для компьютерных игр / 2D and 3D Graphics Software for Computer Games	4			120	50	20		30	70	5экз					4				
	Б1.ПД.М4.В1	Блендер 3D/Blender 3D	6			180	100	40		60	80	5зач, 7 экз.						3	3		
	Б1.ПД.М4.С1	Шрифттер жана типография / Шрифты и типографика / Fonts and typography	4			120	55	22		33	65	3 экз				4					
	Б1.ПД.М4.С2	Полиграфикалык дизайн / Полиграфический дизайн / Print Design	8			240	99	30		60	141	2зач, 3 экз			4	4					
	Б1.ПД.М4.С2	№5 дисциплиналардын каталогу/Каталог дисциплин № 5/Catalog of disciplines № 5			4	120	45	15	30		75	3зач			4						
	Модул 5.Санариптик медиа, веб-технологиялар жана кесиптик визуалдык коммуникациялар / Цифровые медиа, веб-технологии и профессиональные визуальные коммуникации /Digital media, web technologies and professional visual communications																				
	Б1.ПД.М5.А1	Кыймылды көзөмөлдөө программасы (Mocha) / Программа для отслеживания движений (Mocha) / Motion Tracking Software (Mocha)	4			120	50	20		30	70	4 экз					4				
	Б1.ПД.М5.А2	Веб-тиркемелерди иштеп чыгуу / Разработка веб-приложения / Web Application Development	4			120	49	21		28	71	7экз									4
	Б1.ПД.М5.А3	Өнөр-жай графикасы / Промышленная графика / Industrial Graphics	4			120	56	21		35	64	8экз									4
	Б1.ПД.М5.В1	Фотография искусствоу / Искусство фотографика / The Art of photography		4		120	55	22		33	65	4 экз				4					
	Б1.ПД.М5.В2	Дизайн студиясы (Lumion) / Дизайн студии ((Lumion) / Design Studio ((Lumion)		3		90	42	21		21	48	7зач							3		
	Б1.ПД.М5.С1	Кесиптик портфолио / Профессиональное портфолио / Professional Portfolio		4		120	50	20		30	70	5 экз					4				
	Б1.ПД.М5.С2	№6 дисциплиналардын каталогу/Каталог дисциплин № 6/Catalog of disciplines № 6		3		90	35	14		21	55	8 зач									3
	Модул 6. Графикалык дизайн жана маалымат технологиялар / Графический дизайн и информационные технологии / Graphic design and information technology																				
	Б1.ПД.М6.А1	Дизайн студиясы (3DS Max) / Дизайн студии (3DS Max) / Design Studio (3DS Max)		4		120	50	20		30	70	6экз						4			
	Б1.ПД.М6.А2	Дизайн студиясы (Adobe After Effects) / Дизайн студии (Adobe After Effects) / Design Studio (Adobe After Effects)		4		120	49	21		28	71	7 экз							4		
	Б1.ПД.М6.В1	Программалоо тилдери / Языки программирования / Programming Languages			4	120	50	20		30	70	8экз						4			
	Б1.ПД.М6.В2	Дизайн студиясы (Adobe Primiere Pro)/ Дизайн студии (Adobe Primiere Pro) / Design Studio (Adobe Primiere Pro)		4		120	50	20		30	70	7экз						4			
	Б1.ПД.М6.В3	Маалыматтык технология / Информационная технология / Information Technology			3	90	42	21		21	48	5зач							3		

	Б1.ПД.М6.В4	Дизайн тарыхы жана теориясы.Түс теориясы жана контексти / История и теория дизайна. Теория цвета и контекст / History and Theory of Design. Color Theory and Context		4		120	50	20		30	70	6 экз						4		
	Б1.ПД.М6.С1	№7 дисциплиналардын каталогу/Каталог дисциплин № 7/Catalog of disciplines №7			5	150	60	20		40	90	3зач					5			
		Жалпы цикл 3/Итого по циклу 3/Total for cycle 3:	***72***	***65***	***19***	***4680***	***1984***	***772***	***273***	***930***	***2696***	***0***	***14***	***4***	***30***	***26***	***25***	***25***	***21***	***11***
		Жалпы блок 1/Итого по блоку 1/Total for block 1:	***97***	***82***	***19***	***5940***	***2766***	***897***	***930***	***930***	***3534***	***0***	***30***	***30***	***30***	***26***	***25***	***25***	***21***	***11***
2-блок/блок 2/2-block	**Кесиптик практика/Профессиональная практика/Professional practice**																			
	Б2.ПР.А1	***Окуу-таанышуу практикасы/Учебно-ознакомительная практика / Adaptation - student teaching***	4			120						4 экз				4				
	Б2.ПР.А2	***Өндүрүштүк практика/ Производственная практика / Professional and basic practice***	10			300						6экз					5	5		
	Б2.ПР.А3	***Квалификациялык иш алдындагы практика / Предквалификационная практика / Professional and profile practice***	14			420						8экз							9	5
	Б2.ПР.А4	***БКИнин үстүнөн иштөө же Практика(стажировка)/работа над ВКР или практика(стажировка)/Internship or Work on Thesis***	4			120						7 зач, 8экз								4
		Жалпы блок 2/Итого по блоку 2/Total for block 2:	***32***	***0***	***0***	***960***							***0***	***0***	***0***	***4***	***5***	***5***	***9***	***9***
3-блок/блок 3/3-block	**Жыйынтыктоочу мамлекеттик аттестация/Итоговая государственная аттестация/Final state certification**																			
	Б3.ГЭ.А1	«Кесиптик кыргыз тили» боюнча мамлекеттик аттестация / Государственная аттестация по «Профессиональному кыргызскому языку» / State Certification in "Professional Kyrgyz Language"	1			30						8экз								1
	Б3.ГЭ.А1	Жыйынтыктоочу мамлекеттик аттестацияга даярдануу жана тапшыруу/Подготовка и прохождение итоговой государственной аттестации/Preparation and passing of the final state certification	4			120						8экз								4
	Б3.ГЭ.А2	Практиканын корутунду отчету же БКИни коргоо/Итоговый отчет по практике или защита ВКР/Final Internship Report or Thesis Defense	1			30						8экз								1
		Жалпы блок 3/Итого по блоку 3/Total for block 3:	***6***	***0***	***0***	***180***							***0***	***0***	***0***	***0***	***0***	***0***	***0***	***6***
		Жалпы окуу мезгили үчүн/Всего за весь период обучения/Total for the entire study period:	***135***	***82***	***19***	***7200***							***30***	***30***	***30***	***30***	***30***	***30***	***30***	***30***
		Баары/Всего/Total		**240**		**7200**														

Жумалык жүктөм/Недельная нагрузка/weekly load											24	24	24	28	30	30	36	30
Экзамендердин саны/количество экзаменов/number of exams											4	5	5	3	3	4	3	3
Өтүмдөрдүн саны/количество зачетов/number of tests											6	4	4	5	6	3	5	1

Кыргыз Республикасынын Министрлер Кабинетинин 2026-жылдын 29-июнундагы № 442 «Кыргыз Республикасынын Министрлер Кабинетинин «Кесиптик билим берүүнүн мамлекеттик билим берүү стандартынын макетин бекитүү жөнүндө» токтомун ишке ашыруу тууралуу» токтомунун негизинде өзгөртүүлөр киргизилди / Внесены изменения на основании постановления Кабинета Министров КР № 442 от 29 июня 2026 года «О реализации постановления Кабинета Министров КР «Об утверждении Макета государственного образовательного стандарта профессионального образования» / Amendments have been made on the basis of the Decree of the Cabinet of Ministers of the Kyrgyz Republic No. 442 dated June 29, 2026 "On the implementation of the Decree of the Cabinet of Ministers of the Kyrgyz Republic "On approval of the Layout of the state educational standard of professional education"

Кыргыз Республикасынын илим, жогорку билим берүү жана инновация министрлиги/Министерство науки, высшего образования и инноваций Кыргызской Республики/Ministry of Science, Higher Education and Innovations of the Kyrgyz Republic

«Б.Осмонов атындагы Жалал-Абад мамлекеттик университети» илимий-билим берүү өндүрүштүк комплекси/Научно-образовательный производственный комплекс "Жалал-Абадский государственный университет им.Б.Осмонова"/Scientific and educational production complex "Jalal-Abad State University named after B. Osmonov"

Базалык окуу планы ЖАМУнун Окумуштуулар кеңешинде каралып, бекитилген (2026-жылдын 11.09 №30 буйругу)/ Базовый учебный рассмотрен и утвержден Ученым Советом ЖАГУ (приказ №_ от _____2026 года)/ The basic curriculum was reviewed and approved by the Academic Council of JASU (order No. _ of _____, 2026).

Бекитем /Утверждаю /Confir

"11" 09 2026 г.

ЖАМУнун ректору, профессор Усенов К.Ж. /Ректор ЖАГУ, профессор Усенов К.Ж. /Rector of Jalal-Abad State University, Professor Usenov K.G.

БАЗАЛЫК ОКУУ ПЛАНЫ/ БАЗОВЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН/ BASES CURRICULUM

Багыты / Направление подготовки / Major: 570400 Дизайн /Дизайн / Design

Профили / Профиль / Profile: **Profile: Графикалык дизайн / Графический дизайн / Graphic design**

Квалификациясы / Квалификация / Qualification: - **бакалавр / bachelor**

Окуу мөөнөтү / Нормативный срок обучения / Term of study: - 3 **жыл / 3 года / 3 years**

Окутуунун формасы / Форма обучения / Form of study: - **күндүзгү / очное / full-time**

Академиялык календарь/Академический календарь/Academic calendar

| курсу/курс/well | Аяк оона/сентябрь/September | | | | | Тогуздун айы/октябрь/October | | | | Жетинин айы/ноябрь/november | | | | Бештин айы/декабрь/December | | | | | Үчтүн айы/январь/January | | | | Бирдин айы/февраль/February | | | | Жалган куран/март/March | | | | Чын куран/апрель/April | | | | | Бугу /май/May | | | | Кулжа/июнь/June | | | | Теке/июль/July | | | | | Баш оона/август/August | | | | Убакыт бюджетинин жыйындысы (жума менен)/Сводные данные по бюджету времени (в неделях)/Summary of Time Budget (in weeks) | | | | | | |
|---|---|---

блоктор/блоки/	№	Дисциплиналардын аталыштары жана окуу жумуштарынын түрлөрү/Наименование дисциплин и виды учебной работы/Name of disciplines and types of academic work	Группалар боюнча кредиттер/Кредиты по			Сааттарды бөлүштүрүү/Распределение часов/Hours distribution							Окуу жылына жана семестрге кредиттик сааттарды							
													1чи окуу жылы/1		2чи окуу жылы/2		3чү окуу жылы/3		4чи окуу жылы/4	
			A	B	C	Жалпы/Всего/Total	аудитория лык сааттар/аудиторны	Сабактар/Занятии/Lessons			СӨИ/СРС /IWoS	Отчеттуулук/Отчетность/Rep	1 сем/ sem	2 сем/ sem	3 сем/ sem	4 сем/ sem	5 сем/ sem	6 сем/ sem	7 сем/ sem	8 сем/ sem
								Лекция лык /Лекции	Практи калык	Лаборатория лык			семестрдеги жумалардын саны/количество недель в семестре/number of weeks in a							
													16	16	16	12	11	11	7	7
	Цикл 1. Жалпы гуманитардык цикл/Общегуманитарный цикл/ General humanitarian cycle																			
	Б1.ОГ.А1	Кыргызстан тарыхы/История Кыргызстана/History of Kyrgyzstan	3			90	38	15	23		52	3экз			3					
	Б1.ОГ.А2	Кыргызстан географиясы/География Кыргызстана/Geography of Kyrgyzstan	2			60	23	8	15		37	1зач			2					
	Б1.ОГ.А3	Кыргыз тили жана адабияты/ Кыргызский язык и литература /Kyrgyz language and literature	4			120	48		45		72	2экз		4*						
	Б1.ОГ.А4	Орус тили / Русский язык /Russian language	4			120	48		45		72	1экз		4*						
	Б1.ОГ.В1	Каталог дисциплин № 1Жалпы жана улуттук,Философия/Общая и национальная философия/ General and national philosophy		4		120	45	15	30		75	4зач	4*							
	Б1.ОГ.В2	Каталог дисциплин № 1 Манас таануу/Манасоведение/ Manas studies		2		60	23	8	15		37	3зач			2					
	Б1.ОГ.В3	Каталог №2 Жумшак көндүмдөрдү өнүктүрүү/Развитие мягких навыков/Developing soft skills		2		60	25	10	15		35	6зач						2		
	Б1.ОГ.В4	Каталог дисциплин № 4 Англис тили/Англис тили /English language		10		300	113		113		187	1зач, 2зач, 3зач	2*	2*	4	2				
	ОГ.Ф1.А1	Дене тарбия жана спорт/Физическая культура и спорт/Physical education/ (360 саат)				360	292	12	280		68	зач	*(76)	*(70)	*(76)	*(70)				
		Жалпы цикл 1/Итого по циклу 1/Total for cycle 1:	***13***	***18***	***0***	***930***	***363***	***56***	***301***	***0***	***567***	***0***	***6***	***10***	***11***	***2***	***0***	***2***	***0***	***0***
	Цикл 2. Математикалык жана табигыйилимдер цикли/Математический и естественнонаучный цикл/ Mathematical and natural science cycle																			
	Б1.МЕН.А1	Тармактык математика / Отраслевая математика / Industry mathematics	4			120	45	15	30		75	1экз	4*							
	Б1.МЕН.А2	Информатика/ Информатика/ Informatics	2			60	23	8	15		37	1зач			2					
	Б1.МЕН.В1	Каталог дисциплин № 3 Кесиптик ишмердүүлүктөгү санариптик технологиялар: жасалма интеллект(ЖИ) жана робототехника/ Цифровые технологии в профессиональной деятельности: искусственный интеллект(ИИ) и робототехника/ Digital technologies in professional activities: artificial intelligence (AI) and robotics		4		120	45	15	30		75	2экз	4*							
	Б1.МЕН.В2	Каталог дисциплин № 3 -Физика/Физика/Physics		2		60	45	15	30		15	1экз		2*						
		Жалпы цикл 2/Итого по циклу 2/Total for cycle 2:	***6***	***6***	***0***	***360***	***158***	***53***	***105***	***0***	***202***	***0***	***8***	***2***	***2***	***0***	***0***	***0***	***0***	***0***
	Цикл 3. Кесиптик цикл/Профессиональный цикл/ Professional cycle																			
	Модул 1. Кесиптик ишмердүүлүктө укуктук жөнгө салуу, эмгекти коргоо жана санариптик технологияларды колдонуу / Модуль 1. Правовое регулирование, защита труда и использование цифровых технологий в профессиональной деятельности./Module 1.																			
	Б1.ПД.М1.В1	Кесиптик ишмердүүлүктөгү ченемдик укуктук актылар/Нормативно-правовые акты в профессиональной деятельности/Normative legal acts in professional activities		2		60	25	10	15		35	6зач						2		
	Б1.ПД.М1.В2	IT-чөйрөсүндөгү эмгек коопсуздугу жана эргономика/Охрана труда и эргономика в ИТ-секторе/ Occupational health and safety and ergonomics in the IT sector		2		60	24	10	14		36	7зач							2	
	Б1.ПД.М1.В3	Каталог дисциплин№ 3-Кесиптик ишмердүүлүктөгү санариптик технологиялар: жасалма интеллект(ЖИ) жана робототехника/ Цифровые технологии в профессиональной деятельности: искусственный интеллект(ИИ) и робототехника/ Digital technologies in professional activities: artificial intelligence (AI) and robotics		2		60	25	10	15		35	5зач					2			
	Модул 2. Көркөм чыгармачылык жана визуалдык искусствонун негиздери/Основы изобразительного искусства и визуальных искусств/Fundamentals of Fine Arts and Visual Arts																			
	Б1.ПД.М2.В1	Илим изилдөөнүн негиздери (Туруктуу өнүгүүнүн максаттарына ылайык) / Основы научных исследований (в соответствии с целями устойчивого развития) / Fundamentals of scientific research (in accordance with the Sustainable Development Goals)		2		60	25	10	15		35	6зач					2			

1-блок/блок 1/1-block

Б1.ПД.М2.В2	Ишкердиктин негиздери (туруктуу өнүгүүнүн максаттарына ылайык) / Основы предпринимательства (в соответствии с целями устойчивого развития) / Fundamentals of entrepreneurship (in accordance with the Sustainable Development Goals)		2		60	25	10	15		35	5зач					2			
Б1.ПД.М2.В3	Живопись (студия)/Живопись (студия)/Painting (studio)		5		150	61	23	38		89	1зач 2 экз	2*	3*						
Б1.ПД.М2.В4	Сүрөт (студия)/Рисунок (студия)/Drawing (studio)		8		240	90	30	60		150	1зач 2 экз	4*	4*						
Б1.ПД.М2.В5	Компьютердин архитектурасы жана компьютердик тармактар/Архитектура компьютеров и компьютерных сетей/Architecture of both computers and computers networks		4		120	45	15		30	75	1экз	4*							
Б1.ПД.М2.В6	Искусство тарыхы/История искусств/Art History		4		120	45	15	30		75	1экз	4*							
Б1.ПД.М2.В7	Автордук укук/ Авторская права/Copyright		2		60	25	10	15		35	6зач					2			
Б1.ПД.М2.С1	№5 дисциплиналардын каталогу/Каталог дисциплин № 5/Catalog of disciplines № 5			2	60	25	10	15		35	3зач					2			
Б1.ПД.М2.С2	№6 дисциплиналардын каталогу/Каталог дисциплин № 6/Catalog of disciplines № 6			4	120	55	22	33		65	4зач				4				
Модул 3. Кесиптик ишмердүүлүктүн негиздери жана дизайндык ой жүгүртүү технологиялары / Основы профессиональной деятельности и технологии дизайн-мышления / Fundamentals of Professional Activity and Design Thinking Technologies																			
Б1.ПД.М3.А1	Компьютердик сүрөттөрдү иштетүү: Adobe Photoshop/Компьютерная обработка изображений: Adobe Photoshop/ Computer Image Processing: Adobe Photoshop	4			120	45	15		30	75	2экз			4					
Б1.ПД.М3.А2	Дизайндык ой жүгүртүү/Дизайн-мышление/Design Thinking	4			120	55	22		33	65	5зач				4				
Б1.ПД.М3.А3	Архитектуралык долбоорлоо / Архитектурное проектирование / Architectural Design (ZWCad, ArchiCad, AutoCad)	4			120	50	20		30	70	5экз					4			
Б1.ПД.М3.А4	Жасалма интеллектке кириш үү / Введение в искусственный интеллект / Introduction to Artificial Intelligence	4			120	46	16		30	74	зач	2*	2*						
Б1.ПД.М3.А5	3D интерьер дизайны / Дизайн интерьера 3D / Interior Design 3D	6			180	76	30		46	104	2зач, 3экз		3*	3					
Б1.ПД.М3.А6	Маалыматтык графика / Информационная графика / Information Graphics	4			120	55	22		33	65	4зач				4				
Б1.ПД.М3.С3	№7 дисциплиналардын каталогу/Каталог дисциплин № 7/Catalog of disciplines № 7			3	90	36	20		20	54	3зач					3			
Модул 4. Компьютердик графика, анимация жана полиграфиялык дизайн технологиялары / Технологии компьютерной графики, анимации и полиграфического дизайна. / Computer graphics, animation and printing design technologies																			
Б1.ПД.М4.А1	Дизайн студиясы (Autodesk maya) / Дизайн студия (Autodesk maya) / Design Studio (Autodesk maya)	4			120	49	21		28	71	7зач							4	
Б1.ПД.М4.А2	Дизайн студиясы (Unity 3D) / Дизайн студия (Unity 3D) / Design Studio (Unity 3D)	4			120	49	21		28	71	7зач							4	
Б1.ПД.М4.А3	CorelDraw	4			120	45	15		30	75	3зач			4					
Б1.ПД.М4.А4	Компьютердик оюндар үчүн эки өлчөмдүү жана үч өлчөмдүү графикалык программалык камсыздоо / Программное обеспечение двухмерной и трехмерной графики для компьютерных игр / 2D and 3D Graphics Software for Computer Games	4			120	55	22		33	65	5экз				4				
Б1.ПД.М4.А5	Блендер 3D/Blender 3D	5			150	60	20		40	90	5зач, 7 экз.						5		
Б1.ПД.М4.А6	Шрифттер жана типография / Шрифты и типографика / Fonts and typography	4			120	45	15		30	75	3 экз			4					
Б1.ПД.М4.А7	Полиграфикалык дизайн / Полиграфический дизайн / Print Design	8			240	99	38		60	141	2зач, 3 экз		6*	2					
Б1.ПД.М4.С2	№8 дисциплиналардын каталогу/Каталог дисциплин № 8/Catalog of disciplines № 8			4	120	21	21		28	99	3зач							4	
Модул 5.Санариптик медиа, веб-технологиялар жана кесиптик визуалдык коммуникациялар / Цифровые медиа, веб-технологии и профессиональные визуальные коммуникации /Digital media, web technologies and professional visual communications																			
Б1.ПД.М5.А1	Кыймылды көзөмөлдөө программасы (Mocha) / Программа для отслеживания движений (Mocha) / Motion Tracking Software (Mocha)	4			120	55	22		33	65	4 экз				4				
Б1.ПД.М5.А2	Веб-тиркемелерди иштеп чыгуу / Разработка веб-приложения / Web Application Development	4			120	49	21		28	71	7экз								4
Б1.ПД.М5.А3	Өнөр-жай графикасы / Промышленная графика / Industrial Graphics	4			120	54	18		36	66	8экз								4
Б1.ПД.М5.В1	Фотография искусствосу / Искусство фотографика / The Art of photography		4		120	55	22		33	65	4 экз				4				
Б1.ПД.М5.В2	Дизайн студиясы (Lumion) / Дизайн студия ((Lumion) / Design Studio ((Lumion)		3		90	42	21		21	48	7зач							3	
Б1.ПД.М5.С1	Кесиптик портфолио / Профессиональное портфолио / Professional Portfolio			4	120	50	20		30	70	5 экз					4			
Б1.ПД.М5.С2	№9 дисциплиналардын каталогу/Каталог дисциплин № 9/Catalog of disciplines № 9			3	90	36	12		24	54	8 зач								3
Модул 6. Графикалык дизайн жана маалымат технологиялар / Графический дизайн и информационные технологии / Graphic design and information technology																			
Б1.ПД.М6.В1	Дизайн студиясы (3DS Max) / Дизайн студия (3DS Max) / Design Studio (3DS Max)		4		120	50	20		30	70	6экз						4		
Б1.ПД.М6.В2	Дизайн студиясы (Adobe After Effects) / Дизайн студия (Adobe After Effects) / Design Studio (Adobe After Effects)		4		120	49	21		28	71	7 экз							4	
Б1.ПД.М6.В3	Программалоо тилдери / Языки программирования / Programming Languages		4		120	48	12		36	72	8экз								4
Б1.ПД.М6.В4	Дизайн студиясы (Adobe Primiere Pro)/Дизайн студия (Adobe Primiere Pro) / Design Studio (Adobe Primiere Pro)		4		120	50	20		30	70	7экз						4		
Б1.ПД.М6.А1	Маалыматтык технология / Информационная технология / Information Technology	3			90	40	20		20	50	5зач						3		

	Б1.ПД.М6.В5	Дизайн тарыхы жана теориясы.Түс теориясы жана контексти / История и теория дизайна. Теория цвета и контекст / History and Theory of Design. Color Theory and Context		4		120	50	20		30	70	6 экз					4			
	Б1.ПД.М6.С1	№10 дисциплиналардын каталогу/Каталог дисциплин № 10/Catalog of disciplines №10			5	150	60	20		40	90	3зач						5		
		Жалпы цикл 3/Итого по циклу 3/Total for cycle 3:	***74***	***60***	***25***	***4770***	***1944***	***762***	***265***	***948***	***2826***	***0***	***16***	***18***	***17***	***24***	***25***	***23***	***21***	***15***
		Жалпы блок 1/Итого по блоку 1/Total for block 1:	***93***	***84***	***25***	***6060***	***2465***	***871***	***671***	***948***	***3595***	***0***	***30***	***30***	***30***	***26***	***25***	***25***	***21***	***15***
2-блок/блок 2/2-block	**Жумуш ордунда окутуу / Обучение на рабочем месте / On-the-job training**																			
	Б2.ПР.А1	***Окуу-таанышуу практикасы/Учебно-ознакомительная практика / Adaptation - student teaching***	4			120						4 экз				4				
	Б2.ПР.А2	***Өндүрүштүк практика/ Производственная практика / Professional and basic practice***	10			300						6экз					5	5		
	Б2.ПР.А3	***Квалификациялык иш алдындагы практика / Предквалификационная практика / Professional and profile practice***	14			420						8экз							9	5
	Б2.ПР.А4	***БКИнин үстүнөн иштөө же Практика(стажировка)/работа над ВКР или практика(стажировка)/Internship or Work on Thesis***	4			120						8экз								4
		Жалпы блок 2/Итого по блоку 2/Total for block 2:	***32***	***0***	***0***	***960***							***0***	***0***	***0***	***4***	***5***	***5***	***9***	***9***
3-блок/блок 3/3-block	**Жыйынтыктоочу мамлекеттик аттестация/Итоговая государственная аттестация/Final state certification**																			
	Б3.ГЭ.А1	«Кесиптик кыргыз тили» боюнча мамлекеттик аттестация / Государственная аттестация по «Профессиональному кыргызскому языку» / State Certification in "Professional Kyrgyz Language"	1			30						8экз								1
	Б3.ГЭ.А1	Жыйынтыктоочу мамлекеттик аттестацияга даярдануу жана тапшыруу/Подготовка и прохождение итоговой государственной аттестации/Preparation and passing of the final state certification	4			120						8экз								4
	Б3.ГЭ.А2	Практиканын корутунду отчету же БКИни коргоо/Итоговый отчет по практике или защита ВКР/Final Internship Report or Thesis Defense	1			30						8экз								1
		Жалпы блок 3/Итого по блоку 3/Total for block 3:	***6***	***0***	***0***	***180***							***0***	***0***	***0***	***0***	***0***	***0***	***0***	***6***
		Жалпы окуу мезгили үчүн/Всего за весь период обучения/Total for the entire study period:	***131***	***84***	***25***	***7200***							***30***	***30***	***30***	***30***	***30***	***30***	***30***	***30***
		Баары/Всего/Total		**240**		**7200**														

Жумалык жүктөм/Недельная нагрузка/weekly load												**24**	**24**	**24**	**28**	**30**	**30**	**30**	**22**
Экзамендердин саны/количество экзаменов/number of exams												4	5	5	3	3	4	3	5
Өтүмдөрдүн саны/количество зачетов/number of tests												6	4	4	5	6	4	5	1

Приложение 5.

Аннотации дисциплин
по направлению 570400 Дизайн профиль
по профилю Графический дизайн

1. Кыргызский язык

Цель дисциплины:

Формирование у студентов профессиональной и коммуникативной компетенции на современном кыргызском литературном языке, повышение уровня практического владения государственным языком в различных сферах функционирования, а также развитие художественно-эстетического восприятия и мышления через кыргызскую литературу.

Пререквизиты:

Школьный курс кыргызского языка и литературы.

Краткое содержание курса:

Дисциплина направлена на изучение системы норм современного кыргызского языка (фонетика, лексика, грамматика, стилистика), освоение официально-делового стиля речи для практического использования. Включает работу над устной и письменной коммуникацией, формирование умения логично и последовательно излагать мысли, а также анализ произведений кыргызской литературы, сопоставление их с произведениями мировой культуры.

В результате изучения дисциплины студент должен:

- Знать:
  - Систему норм современного кыргызского литературного языка на разных уровнях.
  - Основные жанры и особенности устной и письменной речи.
  - Национально и культурно обусловленные различия в произведениях кыргызской и мировой литературы.
- Уметь:
  - Эффективно общаться устно и письменно на государственном языке в различных ситуациях, включая профессиональные задачи.
  - Логично и последовательно передавать мысли на кыргызском языке в письменной и устной форме.
  - Работать с лингвистическими словарями и справочниками кыргызского языка.
- Владеть:
  - Навыками письменной и устной коммуникации на государственном языке.
  - Навыками использования в деловой сфере языковых средств, присущих официально-деловому стилю.
  - Навыками критического анализа и понимания художественной литературы.

2. Русский язык

Цель дисциплины:

Формирование и развитие коммуникативной компетенции у будущего специалиста, повышение уровня языковой образованности и общей речевой культуры студентов, а также формирование способности к речевому взаимодействию и взаимопониманию в различных сферах общения.

Пререквизиты:

Знания, умения и навыки, сформированные в средней общеобразовательной школе по курсу Русского языка.

Краткое содержание курса:

Дисциплина знакомит с системой норм современного русского языка (орфоэпических, лексических, морфологических, синтаксических), уделяя особое внимание культуре речи и стилистическим возможностям языковых средств. Изучаются принципы эффективной коммуникации, особенности устной и письменной речи, жанры (включая деловую документацию — заявление, резюме, доверенность) и навыки публичного выступления и аргументации.

В результате изучения дисциплины студент должен:

- Знать:
  - Стилистические возможности языковых средств русского языка разных уровней.
  - Систему норм русского литературного языка.
  - Основные правила составления официальной (деловой) документации.
- Уметь:
  - Оценивать нормативность речи, выбирать стилистически уместный и выразительный вариант слова, конструкции.

- Составлять и редактировать тексты, в том числе научные и деловые.
- Подготавливать и проводить устное публичное выступление.

- Владеть:
  - Стилистическими и грамматическими нормами русского языка.
  - Навыками организации делового общения (встреч, семинаров, конференций).
  - Навыками аргументированного и ясного построения устной и письменной речи.

3. История и культура Отечества

Цель дисциплины:

Формирование у студентов целостного представления об историческом пути и культурном наследии Отечества, осмысление роли ключевых исторических событий и личностей, а также развитие гражданской позиции, патриотизма и уважения к историческому прошлому и культурному многообразию страны.

Пререквизиты:

Школьный курс истории (истории отечества и всеобщей истории).

Краткое содержание курса:

Изучение основных этапов исторического развития Отечества с древнейших времен до современности. Анализ ключевых культурных, политических, социально-экономических процессов и их влияния на формирование национальной идентичности. Рассмотрение вопросов национальной культуры, традиций, государственности и места Отечества в мировом историческом контексте.

В результате изучения дисциплины студент должен:

- Знать:
  - Основные этапы, ключевые события и закономерности исторического развития отечества.
  - Основные достижения национальной культуры и традиции.
  - Роль выдающихся исторических личностей в истории страны.
- Уметь:
  - Использовать знания по истории и культуре Отечества в своей профессиональной и социальной деятельности.
  - Анализировать исторические факты, явления и процессы.
  - Работать с историческими источниками и справочной литературой.
- Владеть:
  - Навыками критического осмысления исторической информации.
  - Способностью к гражданскому самоопределению и проявлению патриотизма.
  - Навыками использования культурного наследия в качестве основы для формирования личности.

4. Общая и национальная философия

Цель дисциплины:

Формирование у студентов мировоззренческой культуры и способности к системному и критическому мышлению при обсуждении фундаментальных мировоззренческих, социально значимых и национально-культурных вопросов. Осмысление роли философии в жизни общества и национальном самосознании.

Пререквизиты:

История, история культуры Отечества.

Краткое содержание курса:

Изучение предмета, структуры и основных функций философии и ее исторического развития (от античности до современности). Рассмотрение основных философских категорий (бытие, познание, сознание, человек, общество). Особое внимание уделяется национальной философской мысли, ее истокам, основным идеям, представителям и влиянию на культуру и государственность Отечества.

В результате изучения дисциплины студент должен:

- Знать:
  - Базовые философские категории, основные философские школы и направления.
  - Предпосылки, этапы развития и основные идеи национальной философии.
  - Основные проблемы философии науки и социально-гуманитарного познания.
- Уметь:
  - Интерпретировать приобретенные философские знания и корректно использовать их при обсуждении мировоззренческих и национально-культурных вопросов.
  - Выступать с сообщениями по философским проблемам и активно участвовать в дискуссиях и аргументации.
  - Проводить философский анализ явлений и использовать его в профессиональной

деятельности.

- Владеть:
  - Навыками критического анализа и многомерной оценки философских, культурных и научных течений.
  - Навыками аргументации научного спора и уважительного отношения к межкультурному разнообразию.
  - Способностью к самостоятельному поиску и осмыслению теоретического материала.

5. Развитие мягких навыков

Цель дисциплины:

Развитие у студентов комплекса универсальных (мягких) компетенций, необходимых для эффективного межличностного взаимодействия, успешной командной работы, самоорганизации и достижения личных и профессиональных целей.

Пререквизиты:

Психология

Краткое содержание курса:

Изучение ключевых коммуникативных навыков (активное слушание, обратная связь, публичные выступления), основ эмоционального интеллекта, приемов тайм-менеджмента и целеполагания.
Рассмотрение принципов командообразования, лидерства, разрешения конфликтов и способов повышения стрессоустойчивости в профессиональной среде.

В результате изучения дисциплины студент должен:

- Знать:
  - Основные виды и техники эффективной коммуникации.
  - Принципы командного взаимодействия и ролевую структуру команды.
  - Методы самоорганизации, планирования и управления временем.
- Уметь:
  - Эффективно взаимодействовать в команде и конструктивно разрешать конфликты.
  - Убедительно выступать перед аудиторией и аргументировать свою позицию.
  - Применять техники управления стрессом и развития эмоционального интеллекта.
- Владеть:
  - Навыками активного слушания и предоставления обратной связи.
  - Навыками самопрезентации и делового общения.
  - Способностью к самостоятельному планированию и организации своей деятельности.

6. Математика

Цель дисциплины:

Формирование у студентов логического и алгоритмического мышления, развитие способности к количественному анализу и использованию математического аппарата для решения прикладных задач, в том числе в профессиональной сфере.

Пререквизиты:

Школьный курс Математики (алгебра, начала анализа, геометрия).

Краткое содержание курса:

Изучение основных разделов элементарной и/или высшей математики в зависимости от профиля подготовки: основы математического анализа (пределы, производные, интегралы), линейная алгебра (матрицы, определители, системы уравнений), теория вероятностей и математическая статистика. Особое внимание уделяется математическому моделированию и применению расчетов для анализа реальных процессов.

В результате изучения дисциплины студент должен:

- Знать:
  - Основные понятия, теоремы и методы математического анализа, линейной алгебры и теории вероятностей.
  - Принципы математического моделирования процессов.
  - Основные формулы и алгоритмы для решения типовых математических задач.
- Уметь:
  - Выполнять математические расчеты, используя соответствующий инструментарий.
  - Решать типовые задачи по дифференциальному и интегральному исчислению, линейной алгебре.

- Применять методы статистической обработки данных для анализа информации.
- Владеть:
  - Навыками логического и алгоритмического мышления.
  - Навыками использования математических методов для решения прикладных задач.
  - Навыками работы с числовой информацией и ее интерпретации.

7. Конституция КР

Цель дисциплины:

Формирование у студентов системы знаний об основах конституционного строя Кыргызской Республики, правах и свободах человека и гражданина, а также развитие гражданско-правового сознания и уважения к Конституции как основному закону государства.

Пререквизиты:

История и культура отечества, обществознание (школьный курс).

Краткое содержание курса:

Изучение Конституции Кыргызской Республики: конституционный строй, формы правления, принципы организации государственной власти (законодательная, исполнительная, судебная). Анализ прав, свобод и обязанностей человека и гражданина. Изучение избирательной системы и конституционных основ местного самоуправления.

В результате изучения дисциплины студент должен:

- Знать:
  - Содержание и структуру Конституции Кыргызской Республики.
  - Основные принципы конституционного строя, формы правления и государственного устройства КР.
  - Объем прав и свобод человека и гражданина, закрепленных Конституцией.
- Уметь:
  - Ориентироваться в системе органов государственной власти КР.
  - Применять нормы Конституции для защиты своих прав и законных интересов.
  - Анализировать законодательные акты с точки зрения их соответствия Конституции.
- Владеть:
  - Навыками правомерного поведения и уважения к закону.
  - Способностью к гражданско-правовому самосознанию.
  - Навыками самостоятельного поиска и анализа нормативно-правовых актов, основанных на Конституции.

8.Английский язык

Цель дисциплины:

Формирование коммуникативной компетенции на иностранном (английском) языке, позволяющей общаться в различных формах и на различные темы, в том числе в сфере будущей профессиональной деятельности, с учетом социокультурных особенностей носителей языка.

Пререквизиты:

Школьный курс Иностранного языка (желательно владение на уровне не ниже A2/B1). Для продвинутого курса – Английский язык (1 курс) или уровень B2.

Краткое содержание курса:

Систематическое изучение лексико-грамматических средств английского языка. Развитие всех видов речевой деятельности (аудирование, чтение, письмо, говорение). Освоение деловой лексики и специфических тем, связанных с профессиональным профилем. Формирование социокультурной и прагматической компетенции для эффективного межкультурного общения.

В результате изучения дисциплины студент должен:

- Знать:
  - Основные лексико-грамматические средства английского языка, включая категории вида, времени и модальности глагола.
  - Требования к составлению различных типов текстов (эссе, деловая корреспонденция).
  - Важные культурные особенности носителей языка.
- Уметь:
  - Распознавать и продуктивно использовать основные лексико-грамматические средства в коммуникативных ситуациях.
  - Понимать содержание различного типа текстов (устных и письменных) на английском языке.

- Вести аргументированную и ясную устную и письменную речь на английском языке.
- Владеть:
  - Навыками свободного общения в различных формах и на разные темы.
  - Навыками самостоятельного поиска необходимой информации из иноязычных источников.
  - Навыками письменной коммуникации (включая деловую) и публичного высказывания.

9. Физ. культура/Спорт

Цель дисциплины:

Формирование у обучающихся физической культуры личности, развитие установки на здоровый образ жизни, а также способности направленного использования средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья и психофизической подготовки к будущей профессиональной деятельности.

Пререквизиты:

Не имеет строгих пререквизитов, базируется на школьной дисциплине Физическая культура.

Краткое содержание курса:

Изучение научно-практических основ физической культуры и здорового образа жизни. Освоение системы практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психофизическую готовность к профессиональной деятельности. Включает теоретические разделы (основы анатомии и физиологии человека, гигиена), практические занятия по различным видам спорта и физическим упражнениям.

В результате изучения дисциплины студент должен:

- Знать:
  - Роль физической культуры в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности.
  - Научно-практические основы здорового образа жизни.
  - Основы анатомии и физиологии человека, связанные с физической активностью.
- Уметь:
  - Выбирать и применять средства и методы физического воспитания для повышения физической и функциональной подготовленности.
  - Разрабатывать и соблюдать индивидуальные программы физкультурно-спортивных занятий.
  - Оказывать первую помощь при травмах во время занятий.
- Владеть:
  - Системой практических навыков по выбранным видам спорта и физическим упражнениям.
  - Способностью к самостоятельной оценке своего физического состояния и самоконтролю.
  - Навыками использования физической культуры для поддержания высокого уровня работоспособности.

10. Физика

Цель дисциплины:

Формирование у студентов системы знаний об основных законах и явлениях физики, развитие физического, аналитического и экспериментального мышления, а также освоение методов физического моделирования и использования физических принципов для решения прикладных и профессиональных задач.

Пререквизиты:

Математика/Элементарная математика (знание основ алгебры, тригонометрии, начал анализа).

Краткое содержание курса:

Изучение основных разделов классической и современной физики: механика (кинематика, динамика, законы сохранения), молекулярная физика и термодинамика, электричество и магнетизм (электростатика, законы постоянного тока, электромагнитные волны), оптика (геометрическая и волновая), основы квантовой физики и атомного ядра. Включает лабораторные работы для отработки экспериментальных навыков.

В результате изучения дисциплины студент должен:

- Знать:
  - Основные физические законы, модели и теории, описывающие природу.
  - Физический смысл фундаментальных величин (F, E, P, T и т.д.) и единицы их измерения.
  - Принципы работы основных физических приборов.
- Уметь:
  - Решать типовые задачи по всем разделам физики, используя математический аппарат.
  - Проводить физический эксперимент, обрабатывать и интерпретировать его результаты.

    - Применять физические принципы для анализа явлений в профессиональной и бытовой сфере.
- Владеть:
    - Навыками физического моделирования и анализа явлений.
    - Навыками работы с измерительными приборами и лабораторным оборудованием.
    - Навыками анализа и интерпретации физических данных.

Компьютерная обработка изображений

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов компетенций по созданию, обработке и совершенствованию цифровых изображений в сфере графического дизайна. Курс направлен на развитие умений анализа изображений, применения визуальных эффектов и реализации творческих идей с использованием компьютерных инструментов. Студенты смогут повышать качество графических композиций, оптимизировать изображения и обеспечивать эффективность визуальной коммуникации.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с цифровой структурой изображений, особенностями форматов графических файлов, теорией цвета и методами работы с растровой и векторной графикой. Развить навыки редактирования изображений, применения фильтров и эффектов, интеграции композиционных и визуальных принципов. Освоить функциональные возможности программного обеспечения, такого как Adobe Photoshop и Illustrator, через практические задания.

Содержание дисциплины: Курс охватывает теоретические основы цифровой графики: растровая и векторная графика, цветовые модели, форматы изображений и структура файлов. Практическая часть включает редактирование изображений, работу с фильтрами и эффектами, использование слоев и масок, создание коллажей и композиций. Студенты обучаются оптимизации изображений, настройке освещения, контраста, гармонизации цветов, интеграции элементов графического дизайна и применению творческих экспериментов в практических проектах.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен профессионально обрабатывать, улучшать и оптимизировать цифровые изображения. Студент умеет применять принципы графического дизайна, гармонию цвета и визуальную композицию в практических проектах. Он может эффективно использовать программное обеспечение для создания визуально насыщенных и креативных проектов. Выпускник способен системно использовать цифровые инструменты графического дизайна и создавать визуальные продукты, соответствующие профессиональным стандартам.

Дизайн-мышление

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов навыков креативного и системного подхода к решению проблем через принципы дизайн-мышления. Курс развивает умение выявлять потребности пользователей, генерировать идеи, прототипировать решения и тестировать их в реальных условиях. Основная цель — подготовить специалистов, способных применять дизайн-мышление для разработки инновационных продуктов и услуг в профессиональной и творческой деятельности.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с этапами процесса дизайн-мышления: эмпатия, определение проблем, генерация идей, прототипирование и тестирование. Развить критическое и креативное мышление, умение работать в команде, создавать инновационные концепции и аргументировать выбранные решения. Студенты учатся интегрировать знания из различных областей для разработки эффективных и востребованных продуктов.

Содержание дисциплины: Курс включает теоретические основы дизайн-мышления, методы анализа потребностей пользователей, техники генерации идей (brainstorming, mind mapping, SCAMPER), методы прототипирования (цифровые и физические прототипы) и тестирования решений. Практическая часть охватывает работу над кейсами, разработку прототипов, их презентацию и получение обратной связи, анализ успешных и неудачных решений. Студенты изучают подходы к внедрению инноваций в разных сферах: бизнес, образование, технологии, культура.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен применять процесс дизайн-мышления для разработки инновационных продуктов и услуг, выявлять реальные потребности пользователей и предлагать эффективные решения. Он умеет создавать прототипы, тестировать и улучшать их на основе обратной связи, аргументировать выбор решений и работать в междисциплинарной команде. Выпускник готов интегрировать креативные и аналитические подходы для реализации инновационных проектов в профессиональной практике.

Архитектурное проектирование

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов знаний и практических навыков в области проектирования архитектурных объектов с учетом функциональных, эстетических и технических требований. Курс направлен на развитие способности комплексно анализировать пространство, проектировать здания и сооружения, использовать современные методики и инструменты для создания архитектурных решений. Основная цель — подготовка специалистов, способных создавать архитектурные проекты высокого качества с учетом инноваций, устойчивости и эргономики.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с принципами архитектурного проектирования, этапами проектного процесса и методами разработки архитектурных решений. Развить умение проводить анализ функциональных требований, планировать пространственные композиции, применять нормативные документы и современные программные средства проектирования. Студенты обучаются создавать эскизные, рабочие и детализированные проекты, аргументировать проектные решения и учитывать технические, экологические и социальные аспекты.

Содержание дисциплины: Курс охватывает теоретические основы архитектуры, проектирования пространственной композиции, планирования функциональных зон, архитектурной эстетики и инженерных систем. Студенты изучают методы проектирования зданий и сооружений, включая эскизирование, моделирование в CAD-программах, подготовку рабочих чертежей и визуализацию. Практическая часть курса включает разработку архитектурных проектов с учетом технических, экологических и эргономических требований, а также презентацию и защиту проектов.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен самостоятельно разрабатывать архитектурные проекты различных типов зданий и сооружений, учитывая функциональные, технические и эстетические требования. Он умеет создавать эскизы, рабочие чертежи и визуализации, использовать современные программные инструменты проектирования, аргументировать проектные решения и представлять их для защиты. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области архитектурного проектирования, способен интегрировать креативный и аналитический подходы для создания инновационных и функциональных архитектурных решений.

Введение в искусственный интеллект

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов базовых знаний о принципах, методах и технологиях искусственного интеллекта (ИИ). Курс развивает понимание основных концепций машинного обучения, нейросетевых моделей, интеллектуальных систем и их применения в различных областях. Основная цель — подготовка студентов к дальнейшему изучению ИИ и применению его инструментов для анализа данных, автоматизации процессов и создания интеллектуальных решений.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с историей и эволюцией искусственного интеллекта, ключевыми понятиями и классификацией методов ИИ. Развить умение анализировать простые задачи, формализовать их для решения с помощью ИИ, понимать возможности и ограничения различных методов. Студенты изучают базовые алгоритмы машинного обучения, принципы работы нейронных сетей и способы интеграции ИИ в программные системы.

Содержание дисциплины: Курс включает теоретические основы ИИ, включая логическое и вероятностное моделирование, поиск решений, экспертные системы, методы машинного обучения и нейросетевые технологии. Студенты изучают алгоритмы обучения с учителем и без учителя, базовые архитектуры нейронных сетей, оценку качества моделей и этические аспекты использования ИИ. Практическая часть курса

охватывает решение простых задач с применением ИИ-инструментов, анализ результатов и интерпретацию данных.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен объяснять основные концепции и методы искусственного интеллекта, формализовать задачи для их решения с помощью ИИ и использовать базовые алгоритмы машинного обучения и нейросетевые модели. Он умеет анализировать эффективность моделей, понимать ограничения и возможности их применения в различных областях. Выпускник готов к дальнейшему углубленному изучению ИИ и к использованию его инструментов для разработки интеллектуальных приложений и систем.

Дизайн интерьера 3D

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов профессиональных навыков проектирования и визуализации интерьеров в трёхмерном пространстве с использованием современных программных инструментов. Курс развивает способность создавать функциональные, эстетически привлекательные и эргономически продуманные интерьеры с учётом потребностей пользователей, пространственной организации и актуальных дизайнерских тенденций. Основная цель — подготовка специалистов, способных разрабатывать полноценные 3D-проекты интерьеров, отражающие концепцию, стиль и комфорт будущего пространства.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с основами композиции, колористики, освещения, материаловедения и планировочной организации в контексте 3D-дизайна. Обучить работе с профессиональными программами для трёхмерного моделирования и визуализации (SketchUp, 3ds Max, Blender и др.), включая создание мебели, объектов интерьера, текстурирование, настройку освещения и фотореалистичный рендеринг. Развить умение представлять дизайнерские решения в виде визуализаций, планов, схем и презентаций, а также аргументировать выбранные концепции перед клиентами или коллегами.

Содержание дисциплины: Курс включает построение 3D-моделей помещений и объектов интерьера, работу с текстурами, материалами и освещением, создание реалистичных визуальных эффектов. Студенты изучают методы рендеринга, освещения и постобработки изображений, планирование пространства с учётом эргономики, гармонию стиля и цветов. Практическая часть курса включает разработку 3D-проектов жилых и общественных помещений, проработку деталей интерьера, создание визуальных презентаций и подготовку финальных рендеров высокого качества.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен создавать полноценные 3D-проекты интерьеров, учитывая функциональные, эстетические и эргономические требования. Он умеет профессионально использовать программные инструменты для моделирования, текстурирования, освещения и визуализации, создавать фотореалистичные изображения интерьера и представлять их в виде презентаций. Выпускник способен обосновывать свои проектные решения, работать над комплексными интерьерными проектами и готов к профессиональной деятельности в области 3D-дизайна интерьеров, а также к внедрению современных технологий визуализации в практическую работу.

Информационная графика

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов навыков создания визуальных представлений информации, способных эффективно передавать данные, идеи и аналитические выводы. Курс развивает способность систематизировать информацию, анализировать её структуру и выбирать оптимальные визуальные формы для наглядного и понятного отображения. Основная цель — подготовка специалистов, способных создавать информационные графики различного типа для профессиональной, образовательной и медиапродукции, обеспечивая ясность, точность и визуальную привлекательность представленных данных.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с основными принципами визуализации информации, типами графиков, диаграмм, инфографических элементов и их функциональным назначением. Развить умение структурировать большие объёмы данных, выбирать подходящие методы визуализации, обеспечивать читаемость и эстетическую гармонию графических элементов. Студенты осваивают работу с профессиональными инструментами для создания информационных графиков (Adobe Illustrator, Tableau,

Power BI и др.), изучают современные тенденции и лучшие практики инфографики. Особое внимание уделяется этике визуализации данных, достоверности информации и корректной интерпретации данных.

Содержание дисциплины: Курс охватывает теоретические основы информационной графики, включая типы данных, принципы визуального восприятия, композицию и цветовое оформление. Практическая часть включает создание линейных, столбчатых, круговых диаграмм, картограмм, интерактивных визуализаций и комплексных инфографических проектов. Студенты изучают методы обработки данных перед визуализацией, построение структуры графики, взаимодействие текста и визуальных элементов, а также интеграцию графики в презентации, отчёты и цифровые продукты. Курс предусматривает работу над проектами, в которых студенты анализируют реальные данные и создают визуальные решения, учитывая целевую аудиторию, цели коммуникации и стиль подачи информации.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен самостоятельно анализировать данные, выбирать оптимальные формы визуализации и создавать качественные информационные графики. Он умеет использовать профессиональные программные инструменты для визуализации информации, строить логичную структуру графики, обеспечивать её визуальную читаемость и привлекательность. Выпускник может разрабатывать комплексные инфографические проекты для различных целей — образовательных, исследовательских, профессиональных или медиапродуктов, аргументировать выбранные решения и адаптировать графику под конкретную аудиторию, обеспечивая ясность и точность представленной информации.

Дизайн студия

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов навыков комплексного проектирования и создания 3D-дизайна с использованием программного обеспечения Autodesk Maya. Курс развивает способность работать с трёхмерными моделями, анимацией, текстурами и визуализацией, объединяя творческий подход и технические инструменты. Основная цель — подготовка специалистов, способных разрабатывать профессиональные 3D-проекты, включая моделирование объектов, интерьерные и графические решения, а также анимационные и визуальные эффекты.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с функционалом Autodesk Maya, инструментами моделирования, текстурирования, освещения и рендеринга. Развить навыки работы с анимацией, симуляциями и визуальными эффектами. Обучить проектированию и реализации комплексных 3D-проектов, включая планирование рабочего процесса, оптимизацию моделей, создание презентационных материалов и финальных визуализаций. Студенты также осваивают работу в команде, обмен проектными файлами и подготовку проектов к демонстрации.

Содержание дисциплины: Курс охватывает базовые и продвинутые техники работы в Autodesk Maya: моделирование объектов и пространств, работа с полигонами и NURBS, текстурирование и материалы, настройка освещения, камеры и рендеринг. Студенты изучают основы анимации, кинематики, симуляции динамики объектов и визуальных эффектов. Практическая часть курса включает создание 3D-проектов интерьеров, объектов, персонажей и анимаций, интеграцию мультимедийных элементов, подготовку финальных визуализаций и презентационных материалов.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен профессионально создавать 3D-модели и визуализации с использованием Autodesk Maya, учитывая функциональные, эстетические и технические требования проекта. Он умеет разрабатывать детализированные объекты, интерьеры и сцены, применять текстуры, материалы и освещение для создания реалистичных изображений. Студент способен работать с анимацией и визуальными эффектами, оптимизировать проекты для презентаций и демонстраций, а также аргументированно представлять свои решения. Выпускник готов к профессиональной деятельности в сфере 3D-дизайна, анимации и визуальных эффектов, умеет интегрировать творческие и технические подходы для разработки инновационных и комплексных проектов в Autodesk Maya.

Дизайн студия (Unity 3D)

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов навыков разработки интерактивных 3D-проектов с использованием игрового и визуализационного движка Unity 3D. Курс развивает способность создавать

виртуальные пространства, моделировать сцены, управлять объектами и взаимодействием, а также интегрировать анимацию и эффекты. Основная цель — подготовка специалистов, способных реализовывать проекты в области интерактивного дизайна, виртуальной и дополненной реальности, образовательных и игровых приложений.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с интерфейсом и функционалом Unity 3D, методами 3D-моделирования, настройкой материалов, освещения и камер. Развить умение создавать интерактивные сцены, анимацию объектов и персонажей, программировать взаимодействие с использованием встроенных скриптов и C#. Обучить проектированию комплексных проектов, подготовке прототипов, интеграции мультимедийных элементов и тестированию интерактивного контента. Курс также развивает навыки работы в команде и управления проектами в среде Unity.

Содержание дисциплины: Курс включает создание 3D-сцен, импорт и оптимизацию моделей, работу с текстурами, материалами и освещением. Студенты изучают анимацию объектов и персонажей, управление камерой, создание пользовательских интерфейсов и интерактивного взаимодействия. Практическая часть охватывает разработку виртуальных и игровых проектов, интеграцию звука, частиц, эффектов и интерактивных элементов, настройку навигации и физики объектов, а также подготовку презентаций и демонстрационных сборок проектов.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен создавать интерактивные 3D-проекты и виртуальные среды в Unity 3D, включая моделирование сцен, настройку освещения, материалов и визуальных эффектов. Он умеет программировать взаимодействие объектов и персонажей, разрабатывать интерфейсы и анимации, интегрировать мультимедийные элементы и обеспечивать плавность работы проекта. Студент способен создавать прототипы и готовые интерактивные решения, адаптированные под различные цели — игры, образовательные приложения, VR/AR проекты. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области интерактивного дизайна и 3D-разработки, умеет совмещать творческий и технический подходы для реализации комплексных проектов в Unity 3D, а также аргументированно представлять свои решения и защищать проекты перед аудиторией.

Программное обеспечение двухмерной и трехмерной графики для компьютерных игр

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов глубоких знаний и практических навыков работы с программными средствами для создания 2D и 3D-графики в компьютерных играх. Курс развивает способность проектировать и реализовывать визуальные элементы игрового мира — персонажей, объекты, сцены, интерфейсы и визуальные эффекты — с учётом требований к производительности, эстетике и игровой механике. Основная цель — подготовка специалистов, способных создавать высококачественные графические компоненты для игр, обеспечивая гармоничное сочетание художественного замысла и технической реализации, а также интегрировать их в игровые движки для полноценного функционирования игрового продукта.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с современными инструментами и методами создания двухмерной и трёхмерной графики, включая моделирование, текстурирование, освещение, анимацию и визуальные эффекты. Развить навыки интеграции графических объектов в игровые движки, оптимизации графики для разных платформ и обеспечения плавности визуализации. Обучить использованию профессионального программного обеспечения: Adobe Photoshop и Illustrator для 2D-графики, Blender, 3ds Max, Maya и Unity 3D для 3D-графики и интеграции в игровые сцены. Курс также акцентирует внимание на принципах композиции, колористики, перспективы, законов физики и анимации в игровых проектах, что позволяет студентам создавать реалистичные и визуально привлекательные игровые миры.

Содержание дисциплины: Курс включает основы двухмерной графики: работа с растровыми и векторными изображениями, создание игровых интерфейсов, персонажей, объектов и анимаций, разработку визуальных эффектов и интеграцию элементов в игровой движок. В области трехмерной графики студенты изучают моделирование объектов и персонажей, текстурирование и материалы, настройку освещения, камеры и рендеринг, создание анимации и физики объектов, а также оптимизацию сцен для плавной работы игры. Практическая часть курса предусматривает разработку игровых уровней и сцен, создание прототипов, интеграцию мультимедиа и визуальных эффектов, тестирование проектов и подготовку финальных сборок

для презентации и демонстрации. Студенты также учатся работать в команде, планировать проектные этапы и обосновывать художественные и технические решения.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен создавать комплексные графические элементы для компьютерных игр, включая 2D- и 3D-персонажей, объекты, сцены, интерфейсы и визуальные эффекты, обеспечивая их интеграцию в игровые движки. Он умеет использовать профессиональное программное обеспечение для моделирования, текстурирования, анимации и визуализации, оптимизировать графику для производительности, создавать прототипы и готовые игровые сцены. Студент способен анализировать визуальные и технические требования проекта, выбирать наиболее эффективные методы и инструменты для реализации графики, создавать визуально привлекательные и функциональные игровые элементы. Выпускник готов к профессиональной деятельности в сфере разработки компьютерных игр и интерактивных приложений, способен сочетать творческий и технический подходы, работать в команде, планировать проектные этапы, аргументировать проектные решения и реализовывать комплексные, высококачественные графические проекты для игровых и мультимедийных продуктов.

CorelDraw

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов профессиональных навыков работы с векторной графикой и создание высококачественных визуальных материалов с использованием программы CorelDRAW. Курс развивает умение проектировать графические элементы, логотипы, иллюстрации, рекламные и полиграфические материалы, сочетая творческий подход и техническую грамотность. Основная цель — подготовка специалистов, способных создавать профессиональные графические проекты, эффективно использовать инструменты векторного дизайна и адаптировать свои работы под различные форматы и носители.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с интерфейсом CorelDRAW, основными инструментами и функционалом программы. Обучить созданию векторной графики, работе с текстом, цветом, формами, слоями, эффектами и стилями. Развить навыки подготовки графических проектов для печати и цифровых носителей, оптимизации и экспорта файлов в различные форматы. Студенты изучают принципы композиции, типографики, цветового оформления и визуальной иерархии, а также современные тенденции графического дизайна.

Содержание дисциплины: Курс охватывает основы векторной графики: создание и редактирование объектов, работа с кривыми, текстом и цветами, использование слоев и группировка элементов. Практическая часть включает разработку логотипов, иллюстраций, рекламных и презентационных материалов, дизайн упаковки, создание схем и инфографики. Студенты изучают методы подготовки файлов для печати и цифровых платформ, использование эффектов и фильтров, оптимизацию графики и экспорт в различные форматы. Курс также включает практические задания по созданию комплексных графических проектов с учетом целевой аудитории и назначения работы.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен профессионально работать с CorelDRAW, создавать векторные иллюстрации, логотипы, рекламные материалы и другие графические проекты. Он умеет применять инструменты программы для работы с цветом, текстом, слоями и эффектами, оптимизировать графику для печати и цифровых носителей. Студент способен самостоятельно разрабатывать комплексные графические проекты, аргументировать выбор дизайнерских решений, адаптировать работы под различные форматы и требования клиентов. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области графического дизайна, маркетинга и мультимедиа, способен интегрировать творческий и технический подходы для реализации качественных визуальных проектов.

Блендер 3D

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов навыков трёхмерного моделирования, анимации и визуализации с использованием программного обеспечения Blender 3D. Курс развивает способность создавать 3D-объекты, сцены, персонажей, анимацию и визуальные эффекты для различных областей — от игр и мультимедиа до архитектуры и графического дизайна. Основная цель — подготовка специалистов, способных разрабатывать комплексные 3D-проекты с профессиональным уровнем детализации и реалистичности, используя современные инструменты и технологии.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с интерфейсом Blender 3D, функционалом программы и возможностями моделирования, текстурирования, освещения, анимации и рендеринга. Развить навыки создания и оптимизации трехмерных моделей, подготовки сцен для анимации и визуализации, работы с материалами и эффектами. Обучить интеграции 3D-объектов в проекты различного назначения и созданию презентационных материалов с высокой визуальной детализацией. Курс также развивает умение работать в команде, планировать проектные этапы и защищать свои решения перед аудиторией.

Содержание дисциплины: Курс охватывает основы 3D-моделирования в Blender: работа с полигонами, NURBS, скульптинг, текстурирование и материалы, настройка освещения, камеры и рендеринг. Студенты изучают анимацию объектов и персонажей, кинематику, симуляции физики, эффекты частиц и визуальные эффекты. Практическая часть курса включает создание 3D-проектов для игр, анимаций, интерьеров, архитектуры и цифрового искусства, интеграцию мультимедийных элементов, подготовку финальных рендеров и презентаций. Особое внимание уделяется оптимизации проектов для различных платформ и обеспечению визуальной реалистичности.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен самостоятельно создавать трехмерные модели, сцены и анимации в Blender 3D, учитывая функциональные, эстетические и технические требования проекта. Он умеет работать с материалами, текстурами, освещением, камерами и визуальными эффектами, создавать реалистичные рендеры и интегрировать 3D-объекты в комплексные проекты. Студент способен разрабатывать проекты для игр, мультимедиа, архитектуры и анимации, адаптировать их под различные платформы, оптимизировать и представлять в виде презентаций. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области 3D-дизайна, визуализации, анимации и компьютерной графики, умеет совмещать творческий и технический подходы для реализации комплексных, визуально качественных и функциональных проектов.

Шрифты и типографика

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов глубоких знаний и практических навыков работы со шрифтами и типографикой для создания качественных графических и цифровых материалов. Курс развивает способность правильно подбирать и сочетать шрифты, управлять визуальной иерархией текста, обеспечивать читаемость и гармоничное оформление публикаций, интерфейсов, рекламных и мультимедийных проектов. Основная цель — подготовка специалистов, способных создавать профессионально оформленные текстовые компоненты в различных видах дизайна, сочетая творческий подход, эстетику и функциональность.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с историей шрифтов и основами типографики, классификацией шрифтов, анатомией букв и принципами построения гарнитур. Развить навыки подбора шрифтов для различных целей и аудиторий, сочетания различных стилей, регулировки интерлиньяжа, кернинга, трекинга и других параметров текста. Обучить созданию гармоничных композиций текста с графическими элементами, соблюдению принципов читаемости и визуального восприятия, а также адаптации типографических решений для печати и цифровых платформ.

Содержание дисциплины: Курс охватывает теоретические основы шрифтов и типографики: история и эволюция шрифтов, классификация и функциональные особенности гарнитур, принципы композиции текста, визуальная иерархия и читаемость. Практическая часть включает работу с различными типами шрифтов, разработку логотипов, рекламных и брендовых материалов, дизайн интерфейсов, создание публикаций и мультимедийных проектов. Студенты изучают современные цифровые инструменты для работы с типографикой, методы оптимизации текста для различных форматов, а также адаптацию шрифтов под конкретные задачи и целевые аудитории. Курс предусматривает выполнение проектов, где студенты анализируют текстовую информацию, разрабатывают типографические композиции и интегрируют их с визуальными элементами, создавая законченные графические решения.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен профессионально работать со шрифтами и типографикой, создавать гармоничные и читаемые текстовые композиции для различных графических, печатных и цифровых материалов. Он умеет подбирать и сочетать шрифты с учетом цели проекта и целевой аудитории, управлять визуальной иерархией, интерлиньяжем, кернингом и трекингом, интегрировать текст с графическими элементами и визуальными эффектами. Студент способен разрабатывать логотипы, брендинг,

рекламные материалы, интерфейсы и публикации с продуманной типографикой, обеспечивая высокое качество и эстетическую привлекательность проекта. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области графического дизайна, мультимедиа, издательского дела и цифровых продуктов, умеет сочетать творческий и аналитический подходы, разрабатывать комплексные решения и адаптировать типографические элементы под разные форматы и носители.

Полиграфический дизайн

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов знаний и практических навыков создания визуальных и печатных материалов с учетом особенностей полиграфического производства. Курс развивает способность проектировать книги, журналы, буклеты, плакаты, упаковку и рекламные материалы, сочетая художественную выразительность, функциональность и технические требования к печати. Основная цель — подготовка специалистов, способных создавать высококачественные полиграфические проекты, эффективно комбинируя типографику, композицию, цвет и графические элементы, а также учитывать технологические аспекты производства и конечное применение материалов.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с основами полиграфического производства, видами бумаги, типами печати и технологическими ограничениями. Развить навыки разработки макетов, работы с типографикой, цветом и визуальными эффектами, планирования страниц и структурирования информации. Обучить использованию современных программных средств для полиграфического дизайна, таких как Adobe InDesign, Illustrator и Photoshop, а также методам подготовки файлов к печати и контролю качества готовой продукции. Курс акцентирует внимание на эстетике, функциональности, читабельности и восприятии конечного продукта целевой аудиторией.

Содержание дисциплины: Курс охватывает теоретические и практические аспекты полиграфического дизайна: композицию страниц, работу с текстом и изображениями, типографику, цветовые схемы и визуальную иерархию. Практическая часть включает разработку макетов печатной продукции — книг, журналов, буклетов, плакатов, упаковки, рекламных материалов и брендовой продукции. Студенты изучают методы подготовки файлов к различным типам печати (офсетная, цифровая, трафаретная), оптимизацию изображений и текстов, проверку соответствия техническим требованиям полиграфии. Курс предусматривает работу над проектами, где студенты создают законченные полиграфические решения, включая концепцию, дизайн и подготовку к печати, с учетом эстетики, функциональности и технологических ограничений.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен профессионально разрабатывать полиграфические материалы, учитывая композицию, цвет, типографику и визуальную иерархию. Он умеет создавать макеты книг, журналов, буклетов, плакатов, упаковки и рекламных материалов с учетом требований полиграфического производства. Студент способен подготавливать файлы к печати, проверять качество готовой продукции, интегрировать текстовые и графические элементы в единое гармоничное решение. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области полиграфического дизайна, способен реализовывать комплексные проекты с учётом эстетических, функциональных и технологических аспектов, сочетать творческий и технический подходы и адаптировать дизайн под конкретные требования заказчика и печатного производства.

Программа для отслеживания движений (Mocha)

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов глубоких знаний и практических навыков работы с программным обеспечением Mocha для трекинга и анализа движения объектов в видео. Курс развивает способность точно отслеживать движение объектов, создавать маски, стабилизировать видео, интегрировать визуальные эффекты и производить композитинг с высоким уровнем профессионализма. Основная цель — подготовка специалистов, способных использовать возможности Mocha для реализации сложных видеопроектов, включая анимацию, визуальные эффекты, постпродакшн и графическое оформление, обеспечивая точность, качество и эффективность работы с движением объектов в видео.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с интерфейсом и функционалом Mocha, основными инструментами трекинга, маскинга и стабилизации видео. Развить навыки работы с ключевыми кадрами, создание плоскостного трекинга (planar tracking), интеграции графических элементов и спецэффектов в

движущиеся сцены. Обучить проектированию и реализации сложных видеокомпозиций, подготовке материалов для постпродакшн и взаимодействию Mocha с другими программными продуктами для обработки видео, такими как Adobe After Effects, Premiere Pro и Nuke. Курс также включает изучение принципов визуального восприятия движения, корректной обработки перспективы и масштаба объектов, а также этики и точности визуальных эффектов.

Содержание дисциплины: Курс охватывает теоретические основы трекинга движения, принципы работы с планарными трекерами, методы стабилизации видео и коррекции движения камеры. Студенты изучают работу с масками, ротоскопинг, интеграцию 2D и 3D графики в видеопроекты, создание слоёв и подготовку данных для композитинга. Практическая часть включает анализ видеоматериалов, трекинг объектов и камер, создание анимаций и визуальных эффектов на основе отслеженного движения, подготовку сложных сцен к рендерингу и финальной сборке. Курс предусматривает выполнение проектных работ, где студенты решают реальные задачи постпродакшн, создавая эффекты для кино, рекламы, игр и цифровых медиа.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен профессионально использовать Mocha для трекинга движения объектов, стабилизации видео, создания масок и интеграции визуальных эффектов в сложные видеопроекты. Он умеет работать с планарным трекингом, корректировать движение камеры и объектов, выполнять ротоскопинг и подготовку материалов для композитинга. Студент способен создавать точные и реалистичные визуальные эффекты, интегрировать 2D и 3D элементы в движущиеся сцены, а также адаптировать свои решения под требования проекта и платформы. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области постпродакшн, видеомонтажа, визуальных эффектов и анимации, умеет совмещать творческий подход с технической экспертизой, планировать рабочий процесс и реализовывать комплексные проекты с высоким уровнем детализации и качества.

Разработка веб-приложения

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов глубоких знаний и практических навыков разработки полноценных веб-приложений с использованием современных технологий фронтенд- и бэкенд-разработки. Курс развивает способность проектировать, создавать, тестировать и внедрять веб-приложения, обеспечивая их функциональность, безопасность, производительность и удобство использования. Основная цель — подготовка специалистов, способных создавать современные интерактивные веб-решения для различных сфер — от электронной коммерции и образовательных платформ до корпоративных и информационных систем.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с основными архитектурными принципами веб-приложений, включая клиент-серверную модель, RESTful API, базы данных и протоколы передачи данных. Развить навыки проектирования пользовательского интерфейса, взаимодействия с серверной частью, организации маршрутизации и обработки данных. Обучить работе с современными технологиями фронтенд-разработки (HTML, CSS, JavaScript, React, Vue.js), серверными технологиями и фреймворками (Node.js, Django, Flask, ASP.NET) и базами данных (MySQL, PostgreSQL, MongoDB). Студенты осваивают принципы обеспечения безопасности веб-приложений, оптимизации производительности, масштабируемости и тестирования кода. Курс также развивает умение работать в команде, планировать проектные этапы, использовать системы контроля версий (Git) и инструменты совместной разработки.

Содержание дисциплины: Курс охватывает полный цикл разработки веб-приложений: анализ требований и проектирование архитектуры, создание интерфейсов и UX-дизайн, программирование фронтенд- и бэкенд-частей, интеграцию с базами данных, реализацию бизнес-логики и API. Студенты изучают методы работы с формами и событиями, маршрутизацию, авторизацию и аутентификацию пользователей, работу с внешними сервисами и библиотеками. Практическая часть включает разработку интерактивных веб-приложений, подключение к базам данных, создание динамических страниц, тестирование функциональности, отладку и деплой проектов на серверы или облачные платформы. Особое внимание уделяется обеспечению адаптивности приложений для различных устройств и экранов, а также пользовательскому опыту и производительности.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен самостоятельно разрабатывать современные веб-приложения, создавая полностью функциональные и интерактивные проекты, которые удовлетворяют техническим и пользовательским требованиям. Он умеет проектировать архитектуру приложения, создавать

интерфейсы и пользовательские сценарии, реализовывать серверную логику и интегрировать базы данных. Студент способен обеспечивать безопасность, оптимизировать производительность, проводить тестирование и внедрять веб-приложения в рабочую среду. Выпускник готов к профессиональной деятельности в сфере веб-разработки, способен разрабатывать комплексные интерактивные решения, сочетать креативный подход с технической экспертизой, работать в команде и использовать современные инструменты для эффективной разработки, поддержки и развития веб-приложений. Он умеет анализировать потребности пользователей, адаптировать функционал под конкретные задачи, обеспечивать стабильность и масштабируемость приложений и готов к решению сложных задач в области цифровых технологий и информационных систем.

Промышленная графика

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов знаний и практических навыков создания графических материалов для инженерных и производственных задач. Курс развивает способность визуализировать конструкции, технические объекты, оборудование и производственные процессы с использованием современных методов и программных средств промышленной графики. Основная цель — подготовка специалистов, способных создавать точные, наглядные и профессионально оформленные графические решения для проектирования, производства и презентации технических объектов.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с основами технического черчения, стандартами представления инженерных объектов, методами построения проекций, сечений и видов. Развить навыки работы с двухмерными и трехмерными графическими моделями, проектирования деталей и сборок, создания схем, планов и визуализаций технических процессов. Обучить использованию программных средств для промышленной графики, таких как AutoCAD, SolidWorks, Inventor и другие, для подготовки чертежей, технической документации и наглядных материалов для производства.

Содержание дисциплины: Курс охватывает изучение стандартов и методов отображения инженерной информации, построение 2D-чертежей и 3D-моделей, разработку деталей и сборок, визуализацию производственных процессов. Практическая работа включает создание технических схем, оформление документации, подготовку чертежей для производства, моделирование объектов и сборок, применение условных обозначений и проектирование элементов с учётом технических требований. Студенты осваивают методы интеграции графических материалов в инженерные проекты, создание наглядных схем и анимаций для анализа конструкций и оптимизации процессов.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен профессионально создавать промышленные чертежи, схемы и 3D-модели, обеспечивая точность, наглядность и соответствие стандартам. Он умеет работать с современными программными средствами для проектирования и визуализации, разрабатывать детализированные модели деталей и сборок, готовить техническую документацию и материалы для презентаций. Студент способен анализировать инженерные задачи, выбирать оптимальные методы визуализации, создавать графические и интерактивные материалы для поддержки проектирования и производства. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области инженерного дизайна, промышленной визуализации, подготовки производственной документации и комплексных проектных решений, умеет совмещать творческий и технический подходы, разрабатывать точные и наглядные графические материалы, адаптированные под различные производственные и инженерные задачи.

Искусство фотографика

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов глубоких знаний и практических навыков в области фотографии как искусства и профессиональной деятельности. Курс развивает способность создавать выразительные и технически качественные фотографии, осознавать эстетические, композиционные и эмоциональные аспекты изображения, использовать свет, цвет и пространство для передачи замысла автора. Основная цель — подготовка специалистов, способных реализовывать творческие и профессиональные фотопроекты, сочетая художественное видение с технической грамотностью и современными технологиями съемки.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с основами фотосъемки, историей и направлениями искусства фотографии, изучением композиции, цветовой гаммы, света и теней. Развить навыки работы с профессиональной фототехникой, включая камеры, объективы, освещение и аксессуары, а также

программное обеспечение для обработки изображений (Adobe Photoshop, Lightroom). Обучить созданию концептуальных фотопроектов, работе с портретами, пейзажами, натюрмортами, жанровыми съемками, а также постобработке и ретуши фотографий. Студенты изучают современные тенденции фотографии, визуальные стили, художественные приемы и методы выражения идеи через изображение.

Содержание дисциплины: Курс включает изучение технических и художественных аспектов фотографии: работа с камерой, настройка экспозиции, выдержки, диафрагмы, фокусировки и баланса белого. Практическая часть включает освоение различных жанров фотографии, построение композиции, использование света и цвета, создание серий и фотопроектов, съемку в студийных и полевых условиях. Студенты изучают методы цифровой обработки изображений, корректировку цвета, ретушь, создание HDR- и панорамных снимков, подготовку изображений для печати и публикации в цифровых и печатных медиа. Особое внимание уделяется анализу художественных решений, критике и самооценке работ, формированию индивидуального стиля и визуального языка фотографа.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен создавать профессиональные фотографии высокого художественного и технического качества, эффективно использовать свет, композицию, цвет и пространство для передачи замысла. Он умеет работать с современным фототехническим оборудованием и программными средствами обработки изображений, разрабатывать концептуальные фотопроекты и серийные работы, ретушировать и оптимизировать изображения для различных форматов. Студент способен анализировать художественные и технические аспекты снимков, создавать визуальные истории и выражать идеи через фотографию. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области художественной и коммерческой фотографии, фотожурналистики, рекламы, медиапроектов и цифрового контента, умеет сочетать творческий и технический подходы, реализовывать комплексные фотопроекты и адаптировать работы под целевую аудиторию и формат публикации.

Графические возможности языка Python

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов знаний и практических навыков работы с графическими возможностями языка программирования Python для создания визуальных приложений, интерактивной графики и визуализации данных. Курс развивает способность применять Python для построения графических интерфейсов, анимации, моделирования объектов, визуализации сложных структур и данных. Основная цель — подготовка специалистов, способных создавать графические решения, сочетая программирование, визуализацию и интерактивность для разнообразных проектов в образовательной, инженерной и творческой среде.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с основными графическими библиотеками Python, такими как Tkinter, Pygame, Matplotlib, Plotly, Pillow и другими, и их функциональными возможностями. Развить навыки построения двумерной и трехмерной графики, создания визуальных элементов интерфейса, работы с анимацией, обработкой изображений и визуализацией данных. Обучить интеграции графических элементов с программной логикой, обработке событий и взаимодействию с пользователем. Студенты также осваивают методы оптимизации графических приложений, структурирования кода и построения интерактивных проектов с применением Python.

Содержание дисциплины: Курс включает изучение основ построения графики на Python: создание окон и виджетов интерфейса, рисование объектов, работа с цветом, формами и координатными системами. Практическая часть включает разработку интерактивных приложений, создание анимаций, визуализацию численных и статистических данных, моделирование динамических процессов и обработку изображений. Студенты изучают создание простых игр и образовательных программ с графическим интерфейсом, использование библиотек для трехмерной графики, построение диаграмм и графиков, интеграцию графических и вычислительных компонентов.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен создавать графические приложения и визуализации с использованием Python, разрабатывать интерактивные интерфейсы, анимации, динамическую графику и визуализировать сложные данные. Он умеет применять библиотеки Python для работы с графикой и интерфейсами, оптимизировать код, интегрировать визуальные элементы с программной логикой и обеспечивать взаимодействие пользователя с приложением. Студент способен создавать учебные, инженерные и развлекательные проекты, разрабатывать графические компоненты для анализа и

представления информации, а также интегрировать 2D и 3D графику в программные решения. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области программирования, визуализации данных, образовательных технологий, разработки графических приложений и мультимедиа, умеет совмещать творческий подход с техническими навыками и создавать комплексные графические проекты на базе Python.

Дизайн студия (Lumion)

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов практических и творческих навыков проектирования комплексных графических и визуальных решений в рамках дизайн-процессов. Курс развивает способность разрабатывать оригинальные концепции, создавать макеты, визуализации и прототипы, учитывая функциональные, эстетические и технологические требования проекта. Основная цель — подготовка специалистов, способных реализовывать профессиональные дизайн-проекты, интегрируя творческий подход, современное программное обеспечение и современные методы визуального выражения.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с принципами работы в дизайн-студии, основами проектного мышления, методами генерации идей и визуализации концепций. Развить навыки работы с графическими редакторами, программами для 3D-моделирования и анимации, а также инструментами прототипирования и визуализации. Обучить организации рабочего процесса, планированию проектов, взаимодействию с командой, подготовке материалов для презентаций и представлению готовых решений. Студенты также изучают современные тенденции в дизайне, принципы композиции, цветового оформления и визуальной коммуникации.

Содержание дисциплины: Курс охватывает практическую работу над комплексными проектами: разработку графических концепций, визуализацию объектов и сцен, создание макетов, 3D-моделей и интерактивных прототипов. Студенты изучают методы презентации проектов, подготовку и оформление финальных материалов, создание визуальных историй и подборку элементов для передачи идеи. Практическая часть курса включает работу над реальными и учебными проектами, интеграцию 2D и 3D-графики, анимации и интерактивных элементов, а также оптимизацию и адаптацию проектов под различные форматы и носители.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен разрабатывать комплексные дизайн-проекты, создавать визуальные концепции, макеты, 3D-модели и интерактивные прототипы с учетом функциональных, эстетических и технических требований. Он умеет использовать современные программы и инструменты для визуализации, интегрировать различные графические и мультимедийные элементы, работать в команде и организовывать проектный процесс. Студент способен адаптировать проекты под целевую аудиторию, представлять и аргументировать свои решения, а также создавать готовые визуальные и интерактивные продукты. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области графического дизайна, мультимедиа, анимации и визуальных коммуникаций, способен совмещать творческий и технический подходы, реализовывать комплексные и инновационные проекты, обеспечивая высокое качество, функциональность и визуальную выразительность своих работ.

Профессиональное портфолио

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов навыков создания профессионального портфолио как ключевого инструмента демонстрации компетенций, творческих и технических достижений. Курс развивает способность систематизировать и визуализировать свои работы, грамотно представлять проекты и достижения, а также адаптировать материалы под требования работодателей, клиентов и образовательных программ. Основная цель — подготовка специалистов, способных создавать структурированное, визуально привлекательное и профессионально оформленное портфолио, которое демонстрирует уровень мастерства, творческий подход и профессиональный рост.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с принципами построения профессионального портфолио, структурированием контента, оформлением визуальных и текстовых материалов. Развить навыки отбора и систематизации проектов, создания кейсов, презентаций и графических материалов для портфолио. Обучить использованию современных программ и инструментов для оформления портфолио (Adobe InDesign, Photoshop, Illustrator, Figma, онлайн-платформы), а также методам адаптации контента под разные цели: трудоустройство, участие в конкурсах, образовательные программы. Курс также включает изучение правил

визуальной презентации, композиции, типографики и цветового оформления для создания профессионально выглядящего портфолио.

Содержание дисциплины: Курс охватывает процесс создания портфолио от отбора и анализа выполненных работ до финального оформления и публикации. Практическая часть включает подготовку текстового и визуального контента, оформление кейсов и проектов, создание цифровых и печатных версий портфолио, интеграцию мультимедийных материалов, анимации и интерактивных элементов. Студенты изучают принципы визуальной последовательности, навигации и презентации своих достижений, а также методы работы с отзывами и рекомендациями для повышения ценности портфолио. Курс предусматривает выполнение индивидуальных и групповых проектов, где студенты создают законченные портфолио для профессиональной демонстрации.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен создавать профессионально оформленное портфолио, отражающее уровень его знаний, навыков и творческих достижений. Он умеет систематизировать и визуализировать работы, создавать кейсы, презентации и интерактивные элементы, адаптировать портфолио под конкретные цели и аудиторию. Студент способен демонстрировать свои компетенции, профессиональный рост и уникальный стиль, представлять портфолио для трудоустройства, участия в конкурсах и образовательных программах. Выпускник готов к профессиональной деятельности в сфере дизайна, мультимедиа, визуальных коммуникаций и смежных областей, умеет сочетать творческий и аналитический подходы, эффективно презентовать свои проекты и использовать портфолио как инструмент карьерного и профессионального развития.

Дизайн-студия (3DS Max)

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов комплексных знаний и практических навыков работы с 3D-графикой и моделированием с использованием программного обеспечения 3DS Max в рамках творческого и профессионального проектирования. Курс развивает способность создавать сложные трехмерные объекты, сцены, интерьеры, персонажей и анимацию, сочетая художественное видение, технические возможности программного обеспечения и принципы визуальной коммуникации. Основная цель — подготовка специалистов, способных разрабатывать профессиональные 3D-проекты для архитектуры, дизайна, анимации, игр и мультимедиа, обеспечивая высокое качество визуализации, детализацию и реалистичность создаваемых объектов.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с интерфейсом и инструментарием 3DS Max, основами моделирования, текстурирования, освещения и анимации. Развить навыки построения трехмерных моделей объектов, персонажей, интерьеров и сложных сцен, работы с материалами, текстурами, настройкой света, камеры и эффектов рендеринга. Обучить созданию анимаций объектов и камер, симуляции физических процессов, визуальных эффектов и интеграции 3D-объектов в проекты мультимедиа, архитектурного и промышленного дизайна. Курс также включает освоение методов оптимизации сцен, управления слоями, модификаторами и инструментами для повышения производительности работы, а также навыков командной работы над крупными проектами.

Содержание дисциплины: Курс охватывает все этапы работы в 3DS Max: моделирование полигональных и NURBS-объектов, создание и настройку материалов и текстур, работу с освещением, камерами и визуальными эффектами. Практическая часть включает разработку интерьеров, архитектурных сцен, объектов промышленного дизайна, создание анимаций, рендеринг изображений и подготовку финальных проектов для презентаций и публикации. Студенты изучают методы создания реалистичных сцен с учетом перспективы, масштабов, света и теней, работу с анимацией персонажей и объектов, а также интеграцию 3D-графики с другими мультимедийными инструментами. Особое внимание уделяется планированию проектного процесса, защите концепций, аргументации решений и соблюдению требований заказчика или целевой аудитории.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен создавать комплексные 3D-проекты с использованием 3DS Max, включая моделирование объектов, интерьеров и персонажей, текстурирование, настройку освещения, камеры и визуальных эффектов, а также создание анимаций и интерактивных сцен. Он умеет интегрировать 3D-объекты в мультимедийные и дизайнерские проекты, оптимизировать сцены для производительности, подготовить финальные рендеры и презентационные материалы. Студент способен

разрабатывать проекты для архитектуры, дизайна, игр и анимации, сочетать творческий и технический подход, управлять процессом проектирования и работать в команде над комплексными задачами. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области 3D-дизайна, визуализации, архитектурного проектирования, мультимедиа и интерактивных приложений, способен создавать высококачественные, детализированные и визуально привлекательные проекты, адаптировать их под требования клиентов и аудитории, а также применять современные технологии для решения сложных творческих и технических задач.

Дизайн студия (Adobe After Effects)

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов комплексных знаний и практических навыков работы с программным обеспечением Adobe After Effects для создания анимации, визуальных эффектов и графики движущихся изображений. Курс развивает способность проектировать и реализовывать профессиональные мультимедийные проекты, комбинируя анимацию, видеокомпозицию, 2D и 3D-графику, текстовые и визуальные элементы, спецэффекты и звук. Основная цель — подготовка специалистов, способных создавать динамичные и визуально впечатляющие проекты для кино, рекламы, телевидения, интернет-медиа, игр и мультимедиа, обеспечивая высокое качество, художественную выразительность и техническую точность.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с интерфейсом и инструментами Adobe After Effects, принципами работы со слоями, композициями, ключевыми кадрами, масками и эффектами. Развить навыки анимации объектов, текста и графики, работы с визуальными эффектами, 3D-композицией, интеграции элементов из других программ (Photoshop, Illustrator, Premiere Pro, Cinema 4D). Обучить созданию комплексных анимационных сцен, монтажу и обработке видео, настройке таймлайна, композиции и визуального повествования. Курс также включает освоение методов оптимизации проектов, работы с рендерингом, подготовкой материалов для различных платформ и носителей, а также управления проектными файлами в командной работе. Студенты изучают основы цветокоррекции, композиции, визуальной динамики и принципов воздействия анимации на аудиторию.

Содержание дисциплины: Курс охватывает весь цикл создания анимационных и визуальных проектов: планирование концепции, создание и анимацию графических элементов, текстов, логотипов, объектов 2D и 3D, использование масок и эффектов, настройку камеры и освещения. Практическая часть включает разработку рекламных роликов, анимационных заставок, презентаций, видеопроектов и спецэффектов, интеграцию графики с видеоматериалами и аудио. Студенты изучают методы работы с ключевыми кадрами, кривыми анимации, динамическими эффектами, частицами и симуляциями, монтаж и композитинг, подготовку финальных видеофайлов для различных форматов и платформ, а также оптимизацию проектов для повышения производительности. Особое внимание уделяется художественной выразительности, визуальному повествованию, планированию композиции и цветового решения, а также защите и презентации своих проектов перед аудиторией.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен самостоятельно создавать профессиональные анимационные проекты и визуальные эффекты в Adobe After Effects, реализуя комплексные мультимедийные идеи и обеспечивая высокий уровень визуального и технического качества. Он умеет работать с ключевыми кадрами, масками, эффектами, 2D и 3D графикой, текстовыми и визуальными элементами, интегрировать видеоматериалы, звук и анимацию в завершенные проекты. Студент способен проектировать рекламные ролики, анимационные заставки, видеопрезентации и спецэффекты, оптимизировать проекты для различных платформ, готовить материалы для публикации и представления. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области анимации, видеомонтажа, визуальных эффектов, медиа-дизайна и мультимедиа-проектов, способен сочетать творческий и технический подходы, реализовывать комплексные и инновационные проекты, адаптировать их под целевую аудиторию и формат публикации, а также управлять процессом производства анимационных и визуальных материалов, обеспечивая высокий уровень детализации, эстетики и выразительности.

Языки программирования

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов фундаментальных знаний и практических навыков в области программирования, включая освоение синтаксиса, структур данных, алгоритмов и принципов

построения программ на различных языках программирования. Курс развивает способность разрабатывать эффективные, надежные и оптимизированные программные решения для широкого спектра задач — от учебных проектов до профессиональных приложений в информационных системах, веб-разработке, аналитике и автоматизации процессов. Основная цель — подготовка специалистов, способных использовать различные языки программирования для решения практических и исследовательских задач, эффективно интегрируя их в комплексные программные системы.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с историей и классификацией языков программирования, их парадигмами (процедурные, объектно-ориентированные, функциональные, скриптовые и др.), синтаксисом и основными конструкциями. Развить навыки написания программ с использованием переменных, типов данных, операторов, циклов, функций, классов и объектов, а также освоение методов обработки ошибок и отладки кода. Обучить применению языков программирования для решения алгоритмических задач, работы с файлами, базами данных, сетевыми приложениями и графическим интерфейсом. Студенты также изучают принципы модульного программирования, повторного использования кода, стандарты кодирования и документацию программных продуктов.

Содержание дисциплины: Курс включает изучение основных конструкций и элементов языков программирования, алгоритмов, структур данных, объектно-ориентированного программирования, методов работы с файлами и базами данных, создания графического интерфейса и сетевых приложений. Практическая часть курса охватывает разработку программ различной сложности, включая консольные и графические приложения, использование библиотек и фреймворков, тестирование и оптимизацию кода, а также интеграцию нескольких языков и технологий в одном проекте. Студенты выполняют практические задания, создают индивидуальные и групповые проекты, анализируют и улучшают алгоритмы, разрабатывают документацию и готовят проекты к демонстрации и внедрению.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен самостоятельно разрабатывать программные решения на различных языках программирования, создавать алгоритмы, структурировать данные, реализовывать функциональные и объектно-ориентированные подходы, а также тестировать и оптимизировать код. Он умеет применять языки программирования для создания приложений различного назначения, интегрировать их с базами данных, графическими и сетевыми компонентами, использовать сторонние библиотеки и фреймворки. Студент способен анализировать задачи, выбирать подходящий язык программирования и технологию, адаптировать решения под конкретные требования и обеспечивать качество программного продукта. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области разработки программного обеспечения, веб- и мобильных приложений, автоматизации процессов, анализа данных и информационных систем, способен совмещать творческий и аналитический подходы, создавать комплексные программные проекты и поддерживать их на всех этапах жизненного цикла.

Дизайн студия (Adobe Primiere Pro)

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов комплексных знаний и практических навыков работы с видеомонтажом и обработкой видеоматериалов с использованием программного обеспечения Adobe Premiere Pro. Курс развивает способность создавать профессиональные видеопроекты, включая монтаж, цветокоррекцию, добавление звуковых эффектов, графических элементов и визуальных переходов. Основная цель — подготовка специалистов, способных реализовывать высококачественные видео- и мультимедийные проекты для рекламы, социальных медиа, образовательных программ, кино и телевидения, обеспечивая техническое совершенство, художественную выразительность и динамику визуального повествования.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с интерфейсом и инструментами Adobe Premiere Pro, методами монтажа видео, работы с таймлайном, аудиодорожками, эффектами и переходами. Развить навыки работы с цветокоррекцией, графикой, титрами и субтитрами, интеграции с другими программами Adobe (After Effects, Photoshop, Audition). Обучить организации рабочего процесса над видеопроектами, планированию монтажных этапов, структурированию видеоматериала и подготовке финального продукта для различных форматов и платформ. Студенты также изучают методы оптимизации проектов, экспорт видео в различные форматы, а также принципы визуального повествования и эстетики видео.

Содержание дисциплины: Курс охватывает весь процесс создания видеопроектов: от планирования и концепции до финального рендера и публикации. Практическая часть включает импорт и обработку

видеоматериалов, нарезку и монтаж сцен, работу с аудиодорожками, добавление титров, графики, переходов и спецэффектов. Студенты изучают методы цветокоррекции и улучшения качества изображения, работу с движущимися изображениями и синхронизацию аудио с видео. Особое внимание уделяется созданию динамичных и эстетически выразительных видео, адаптированных под целевую аудиторию, подготовке презентаций и рекламных роликов, а также оптимизации проектов для различных платформ и носителей.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен самостоятельно создавать профессиональные видеопроекты, проводить монтаж, цветокоррекцию, добавлять графические элементы, титры, звуковое сопровождение и визуальные эффекты. Он умеет работать с различными форматами видео и аудио, интегрировать проекты с другими программными средствами Adobe, оптимизировать процесс работы и готовить видеоматериалы для публикации на различных платформах. Студент способен создавать видеоконтент для рекламы, социальных медиа, образовательных программ, кино и телевидения, обеспечивая высокое качество, динамику и художественную выразительность. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области видеопроизводства, монтажа и мультимедиа-дизайна, способен сочетать творческий и технический подходы, реализовывать комплексные видеопроекты, адаптировать их под целевую аудиторию и платформу, а также эффективно управлять рабочим процессом и представлять свои проекты на профессиональном уровне.

Информационная технология

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов фундаментальных знаний и практических навыков использования современных информационных технологий для решения разнообразных задач в профессиональной, образовательной и исследовательской деятельности. Курс развивает способность применять программное и аппаратное обеспечение, сети, базы данных, системы управления информацией и аналитические инструменты для эффективного сбора, обработки, хранения и передачи данных. Основная цель — подготовка специалистов, способных внедрять и использовать информационные технологии для оптимизации процессов, повышения эффективности работы и создания инновационных решений в различных областях.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с основными концепциями информационных технологий, принципами работы компьютерных систем, программного обеспечения и сетевых структур. Развить навыки работы с офисными и специализированными программами, базами данных, средствами анализа и визуализации информации, инструментами автоматизации и управления проектами. Обучить использованию информационных технологий для решения практических и исследовательских задач, обеспечению безопасности данных, оптимизации процессов и интеграции различных ИТ-решений в рабочие и учебные проекты. Студенты также изучают современные тенденции в развитии информационных технологий, методы их внедрения и применения в профессиональной сфере.

Содержание дисциплины: Курс охватывает теоретические и практические аспекты информационных технологий: работа с операционными системами, программным обеспечением, офисными и специализированными приложениями, базами данных и сетевыми ресурсами. Практическая часть включает освоение инструментов обработки данных, построение информационных моделей, автоматизацию процессов, анализ и визуализацию данных, работу с облачными и сетевыми сервисами, а также проектирование и реализацию информационных систем. Студенты выполняют практические задания, создают проекты и кейсы с применением современных информационных технологий, изучают методы интеграции различных программных и аппаратных компонентов, а также тестирование и сопровождение ИТ-решений.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен эффективно использовать информационные технологии для решения практических, образовательных и исследовательских задач. Он умеет работать с программным и аппаратным обеспечением, сетями, базами данных, инструментами анализа и визуализации информации, автоматизировать процессы и создавать информационные модели. Студент способен разрабатывать и внедрять ИТ-решения, обеспечивать безопасность данных, интегрировать различные технологии и адаптировать их под потребности конкретных проектов. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области информационных технологий, управления данными, системного администрирования, аналитики и автоматизации, способен сочетать техническую экспертизу с аналитическим и творческим подходом, реализовывать комплексные ИТ-проекты и адаптировать решения под современные требования индустрии и образовательных учреждений.

История и теория дизайна. Теория цвета и контекстъ

Дисциплина направлена на: Формирование у студентов глубоких знаний в области истории и теории дизайна, а также понимания роли цвета, композиции и контекста в визуальной коммуникации. Курс развивает способность анализировать и использовать исторические и современные дизайнерские подходы, учитывать культурные и эстетические аспекты при создании проектов. Основная цель — подготовка специалистов, способных создавать визуальные решения, гармонично сочетающие технические, художественные и культурные элементы, а также использовать цвет и контекст для эффективной передачи идеи и настроения.

Задачи дисциплины: Познакомить студентов с историей дизайна, ключевыми направлениями, стилями и мастерами, а также с основами визуальной культуры и эстетики. Развить навыки анализа и интерпретации дизайнерских решений в историческом и современном контексте. Обучить применению теории цвета в практике проектирования, включая цветовые схемы, гармонию, контраст, психологическое восприятие цвета и его влияние на аудиторию. Студенты изучают роль контекста, культурных и социальных факторов в проектировании визуальных решений, а также методы сочетания формы, цвета и содержания для достижения целостности композиции и выразительности дизайна.

Содержание дисциплины: Курс охватывает изучение истории дизайна от античности до современности, анализ стилей и направлений, исследование ключевых дизайнерских школ и практик. Практическая часть включает применение теории цвета в проектах, создание цветовых палитр, разработку композиций с учетом гармонии и контраста, работу с визуальными элементами в различных контекстах. Студенты выполняют анализ исторических и современных дизайнерских решений, создают проекты с учетом эстетических и функциональных требований, адаптируют цветовые и композиционные решения под конкретные цели и аудиторию. Особое внимание уделяется критическому мышлению, интерпретации визуальных образов и интеграции исторических знаний в современную практику дизайна.

Результаты обучения: По завершении курса студент способен анализировать и интерпретировать дизайнерские решения с учетом исторического, культурного и социального контекста. Он умеет создавать визуальные проекты с использованием гармоничных и выразительных цветовых схем, комбинировать формы, линии и композиционные элементы для достижения эстетической и функциональной целостности. Студент способен учитывать психологическое и культурное восприятие цвета, адаптировать дизайнерские решения под целевую аудиторию, эффективно сочетать исторические и современные подходы в проектировании. Выпускник готов к профессиональной деятельности в области графического дизайна, визуальной коммуникации, мультимедиа и искусства, способен создавать инновационные, эстетически привлекательные и культурно осмысленные проекты, интегрируя знания истории и теории дизайна с практическими навыками визуального выражения и цветового анализа.

Приложение 6.

Аннотации практик для направления 570400 «Дизайн» (профиль «Графический дизайн»)

1. Учебно-ознакомительная практика

Семестр / Курс: 2 курс, 4-й семестр

Место проведения: Образовательные учреждения, мастерские, дизайн-студии

Цель практики: Ознакомление студентов с организацией учебного и творческого процесса в образовательных учреждениях и дизайн-студиях; первичное понимание ролей дизайнера и преподавателя дизайна.

Задачи практики:

- Получить общее представление о профессиональной деятельности дизайнера и преподавателя;
- Изучить методы организации образовательного и творческого процесса;
- Ознакомиться с современными формами и методами работы с учащимися и клиентами;
- Развивать навыки планирования, организации и проведения учебно-творческих занятий.

Формируемые компетенции:

- Общенаучные: ОК-1, ОК-3, ОК-4, ОК-5, ОК-6
- Профессиональные: ПК-4, ПК-7, ПК-9, ПК-13

Требования к уровню освоения:

Знать:

- Основы профессиональной деятельности дизайнера;
- Правовые и этические нормы работы;
- Структуру образовательных и творческих процессов;
- Методы и технологии обучения, воспитания и развития личности;
- Содержание профильных дисциплин и специфику работы с разными аудиториями.

Уметь:

- Анализировать и выбирать образовательные и творческие концепции;
- Учитывать социальный, культурный и возрастной контексты;
- Проектировать и организовывать образовательный или творческий процесс;
- Создавать безопасную и продуктивную среду для участников.

Владеть:

- Методику психолого-педагогического сопровождения;
- Способами проектной и инновационной деятельности;
- Информационной средой и профессиональными ресурсами.

2. Производственная (профессионально-базовая) практика

Семестр / Курс: 3 курс, 6-й семестр

Место проведения: Дизайн-студии, школы, колледжи

Цель практики: Закрепление теоретических знаний и приобретение практических навыков в профессиональной деятельности дизайнера и педагога.

Задачи практики:

- Реализовать полученные знания в практических проектах;
- Овладеть навыками самостоятельного выполнения должностных обязанностей преподавателя/дизайнера;
- Освоить современные формы и методы обучения и проектной деятельности;
- Организовать учебно-творческие и внеаудиторные мероприятия.

Формируемые компетенции:

- Общенаучные: ОК-2, ОК-3, ОК-4, ОК-5, ОК-6
- Профессиональные: ПК-2, ПК-4, ПК-5, ПК-6, ПК-8, ПК-12, ПК-13, ПК-16

Требования к уровню освоения:

Знать:

- Ценности профессиональной деятельности дизайнера;
- Правовые нормы работы;
- Методы исследования, проектирования и анализа образовательного и творческого процесса;
- Содержание профильных дисциплин;
- Особенности взаимодействия с разными аудиториями.

Уметь:

- Системно планировать и реализовывать образовательный и творческий процесс;
- Использовать современные технологии и методики;
- Создавать продуктивную и безопасную среду;
- Организовывать внеучебные и проектные мероприятия.

Владеть:

- Информационными ресурсами и инструментами анализа;
- Методику сопровождения и взаимодействия с участниками проекта;
- Навыками проектной и инновационной деятельности.

3. Предквалификационная (профессионально-профильная) практика

Семестр / Курс: 4 курс, 8-й семестр
Место проведения: Дизайн-студии, образовательные учреждения, административно-управленческие организации

Цель практики: Подготовка студентов к самостоятельной профессиональной деятельности и к выполнению выпускной квалификационной работы (ВКР).

Задачи практики:

1. Выполнение всех должностных обязанностей дизайнера и преподавателя;
2. Развитие системного анализа, планирования и реализации проектов;
3. Сбор и систематизация эмпирического материала для ВКР;
4. Ознакомление с управленческой и организационной структурой образовательных и творческих организаций;
5. Совершенствование коммуникативных и организационных навыков.

Формируемые компетенции:

- Общенаучные: ОК-2, ОК-3, ОК-4, ОК-5
- Инструментальные: ИК-4, ИК-5
- Социально-личностные: СЛК-1, СЛК-3
- Профессиональные: ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-5, ПК-6, ПК-8, ПК-12, ПК-15, ПК-16

Требования к уровню освоения:

Знать:

- Учебные планы, программы и стандарты;
- Ценности профессиональной деятельности;
- Правовые нормы и методологию исследований;
- Теории и технологии обучения, воспитания и развития личности;
- Современные образовательные и проектные ресурсы;
- Методы организации учебно-творческой и внеучебной деятельности;
- Психологические и педагогические аспекты взаимодействия.

Уметь:

- Решать профессиональные задачи разного уровня сложности;
- Организовывать и проводить элективные курсы и мастер-классы;
- Применять психологические и педагогические методы диагностики;
- Учитывать особенности индивидуального развития участников;
- Создавать безопасную и продуктивную образовательную среду.

Владеть:

- Личностными качествами: ответственность, коммуникативность, толерантность, целеустремленность;

- Базовыми знаниями в области графического дизайна и информационных технологий;
- Навыками работы с современными программными средствами и информационными ресурсами.