

ҚАЗҒҰТЫНҒҰДАҒЫ
ҚАРАҒАНДЫ УНИВЕРСИТЕТІ



КАРАГАНДИНСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАЗПОТРЕБСОВОЗА



«УТВЕРЖДАЮ»

Ректор Карагандинского
Университета Казпотребсоюза,
Д.И.И. профессор

Аймагамбетов Е.Б.

04 2025 г.

Утверждено на заседании
Ученого Совета университета
Протокол № 8 «29» апреля 2025г.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
6В06104 – «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА»

Уровень: бакалавриат

КАРАГАНДА 2025

Образовательная программа 6В06104 – «Цифровой дизайн и мультимедиа» составлена на основании Государственного общеобязательного стандарта высшего и послевузовского образования, утвержденного Приказом МНВО РК от 20 июля 2022 года № 2 (с изменениями и дополнениями), Правил организации учебного процесса по кредитной технологии обучения в ОВПО от 20 апреля 2011 года № 152 (с изменениями и дополнениями), Национальной/отраслевой рамки квалификаций, профессионального стандарта/Атласа новых профессий (<https://atlasbt.enbek.kz/profession/103>).

Разработчики (академический комитет):

Т.Л. Тен, д.т.н., профессор, зав. кафедрой ЦИиТА

С.В. Зайцева, ст.преп. кафедры ЦИиТА

Б.Ж. Спанова, к.э.н., доцент кафедры ЦИиТА

С.К. Кыдырманова, м.т.н., ст.преп. кафедры ЦИиТА

А.Т. Корганбекова, м.т.н., ст.преп. кафедры ЦИиТА

Рецензенты (эксперты):

Л.С. Лисицына, профессор факультета программной инженерии и компьютерной техники Университета ИТМО, г. Санкт-Петербург, д.т.н., профессор

В.В. Соболева, и.о. зав. кафедрой «Системы автоматизированного проектирования и моделирования», ГАОУ АО ВО «Астраханский государственный архитектурно-строительный университет», к.п.н., доцент кафедры.

А.К. Орозобекова, Зав.кафедрой «Прикладная информатика», к.ф.-м.н., доцент КГТУ им. И. Раззакова

Нәби М.Т., Зам. Директора ТОО «Платежная организация «AIVAS.KZ»

Майер П.Г., Директор ТОО «ERP Company»

Образовательная программа обсуждена и одобрена на заседании академического комитета «б» декабря 2024 г., протокол №1

Образовательная программа обсуждена и одобрена на заседании Учебно-методического семинара университета. Протокол №4 от «27» марта 2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Паспорт образовательной программы.....	4
2 Квалификационная характеристика выпускника образовательной программы.....	5
2.1 Присуждаемая степень.....	5
2.2 Перечень должностей бакалавра.....	5
3. Содержание образовательной программы.....	6
3.1 Учебный план образовательной программы.....	6
3.2 Сведения о дисциплинах.....	9
4. Компетенции и результаты обучения образовательной программы.....	16
4.1 Перечень компетенций и результатов обучения.....	16
4.2 Матрица соотнесения результатов обучения по образовательной программе в целом с формируемыми компетенциями.....	18
4.3 Карта формирования компетенций.....	18
5. План развития образовательной программы.....	20
6. Лист согласования образовательной программы	23

1. Паспорт образовательной программы

№	Название поля	Примечание
1	Регистрационный номер	
2	Код и классификация области образования	6B06 Информационно-коммуникационные технологии
3	Код и классификация направлений подготовки	6B061 Информационно-коммуникационные технологии
4	Группа образовательных программ	Значения должны ссылаться на Приказ МОН (2018г.)
5	Наименование образовательной программы	6B06104 Цифровой дизайн и мультимедиа
6	Вид ОП	а) Профессиональный стандарт: «Разработка графического и мультимедийного дизайна» от 05.12.2022г.
7	Цель ОП	Подготовка кадров, способных создавать инновационные визуальные и мультимедийные проектные решения. Программа обеспечивает развитие фундаментальных навыков веб-программирования и цифрового дизайна с использованием искусственного интеллекта, что позволяет выпускникам разрабатывать современные IT-решения с учетом актуальных цифровых трендов, повышая их конкурентоспособность на рынке труда.
8	Уровень по МСКО	
9	Уровень по НРК	6
10	Уровень по ОРК	6
11	Отличительные особенности ОП	нет
	ВУЗ-партнер (СОП)	
	ВУЗ-партнер (ДДОП)	
12	Перечень компетенций	Формируется матрица соотнесения результатов обучения по образовательной программе с формируемыми компетенциями (таблица 4.1, 4.2, 4.3)
13	Результаты обучения	
14	Форма обучения	очная
15	Язык обучения	Казахский, русский
16	Объем кредитов	240
17	Присуждаемая степень	бакалавр в области информационно-коммуникационных технологий по образовательной программе 6B06104 «Цифровой дизайн и мультимедиа»
18	Наличие приложения к лицензии на направление подготовки кадров	
19	Наличие аккредитации ОП	
	Наименование аккредитационного органа	
	Срок действия аккредитации	
20	Сведения о дисциплинах	Сведения о дисциплинах ВК/КВ, БД, ПД (таблица 3.2)
21	Уникальность программы	ОП «Цифровой дизайн и мультимедиа» заключается в интеграции инструментов цифрового дизайна в прикладной индустрии, сочетании креативных и технических навыков для работы с современными мультимедийными технологиями.

22	Условия реализации образовательной программы для лиц с инвалидностью и особыми образовательными потребностями	<p>Для обеспечения доступности образовательной программы предусмотрены следующие условия:</p> <p>Архитектурная доступность Доступ к адаптированной среде: пандусы, специальные аудитории и санитарные помещения.</p> <p>Учебно-методическое обеспечение Учебные материалы в альтернативных форматах (аудио, шрифт Брайля).</p> <p>Адаптированные методы оценки знаний (устные экзамены, продленное время, ассистенты).</p> <p>Организация образовательного процесса Индивидуальные учебные планы, дистанционные технологии, гибкий график занятий.</p> <p>Психолого-педагогическая поддержка Консультации специалистов (тьюторы, психологи), адаптационные мероприятия Повышение квалификации ППС по инклюзивному образованию.</p>
----	---	---

2. Квалификационная характеристика выпускника образовательной программы

2.1 Присуждаемая степень

Выпускнику образовательной программы присуждается степень: **бакалавр в области информационно-коммуникационных технологий по образовательной программе 6В06104 «Цифровой дизайн и мультимедиа»**

2.2 Перечень должностей выпускника

Бакалавры по образовательной программе **6В06104 «Цифровой дизайн и мультимедиа»**, могут занимать следующие должности:

1. Разработчик графического интерфейса
2. Разработчик мультимедиа
3. Разработчик нейроинтерфейсов
4. AR/VR-дизайнер
5. Гейм-дизайнер
6. Разработчик по научной визуализации

3. Содержание образовательной программы

3.1 Учебный план образовательной программы

Цикл дисциплины	Код дисциплины	ОК/ КВ/ ВК	Наименование дисциплины	Кредиты	Форма контроля	Виды учебной работы л/пр- лаб/СРОП/СРО/ всего	Распределение по семестрам								Шифр компетенций
							1	2	3	4	5	6	7	8	
	1. МСПЗ Модуль социально-политических знаний			9											
ООД	SPCP 2022	ОК	Социология, Политология, Культурология, Психология	8	экс	30/30/60/120/240	4	4							КК1, PO1, PO2
БД	UP 2022	ВК	Учебная практика	1	отчет			1							
	2. СГМ Социально-гуманитарный модуль			15											
ООД	МКЕВZh 2022	КВ	Междисциплинарный курс "Экология и безопасность жизнедеятельности"	5	экс	30/15/15/90/150	5								КК1, PO1, PO2
	ЕТ 2022		Экономическая теория												
	ОРК (BA) 2022		Основы противодействия коррупции (Basis of anticorruption)												
ООД	IK 2022	ОК	История Казахстана	5	Гос.экс	30/15/15/90/150	5								
ООД	Fil 2022	ОК	Философия	5	экс	30/15/15/90/150				5					
	3. МФКС Модуль физической культуры и спорта			8											
ООД	FK 2022	ОК	Физическая культура	8	диф/зач		2	2	2	2					КК1, PO1, PO2
	4. ЯМ Языковой модуль			26											
ООД	IYa 2022	ОК	Иностранный язык	10	экс	0/90/30/180/300	5	5							КК1, PO1, PO2
ООД	K(R)Ya 2022	ОК	Казахский (русский) язык	10	экс	0/90/30/180/300	5	5							
БД	МК"POYa" 2022	ВК	Междисциплинарный курс "Профессионально-ориентированный язык"	6	экс	0/60/30/90/180			3	3					
	5. МКВО Модуль конструирования визуальных объектов			37											
ООД	IKT 2022	ОК	Информационно-коммуникационные технологии	5	экс	15/30/15/90/150		5							КК2, PO3, PO4
БД	DR 2022	КВ	Дизайн в рекламе	4	проект	15/30/15/60/120	4								
	REPSMI 2022		Реклама для электронных и печатных средств массовой информации												
БД	VTMG 2022	КВ	Визуальные технологии в многомерной графике	10	к/п	30/60/60/150/300			5	5					
	3DM 2022		3D моделирование												
БД	OITOP 2022	КВ	Основы инженерно-технического обеспечения проекта	5	экс	15/30/15/90/150					5				

	IG 2022		Инженерная графика												
БД	Aid 2022	KB	Айдентика	5	проект	15/30/15/90/150			5						
	DCS 2022		Дизайн в цифровой среде												
БД	KKOD 2022	KB	Компьютерное конструирование объектов дизайна	8	к/п	30/45/15/150/240		8							
	CUC 2022		Цифровое управление цветом												
	6. МСЯП Модуль Современные языки программирования			40											
ПД	APT 2022	KB	Алгоритмизация, программирование и тестирование	5	экз	15/30/15/90/150			5						
	YaMP 2022		Языки и методы программирования												
ПД	RPPYaVU 2022	KB	Разработка программных приложений на языках высокого уровня	5	проект	15/30/15/90/150				5					
	OOPro 2022		Объектно-ориентированное программирование												
ПД	FG 2022	KB	Фрактальная графика	5	экз	15/30/15/90/150			5						
	MVFO 2022		Методы визуализации фрактальных объектов												
ПД	TRWP 2022	KB	Технологии разработки Web-приложений	10	проект	30/60/60/150/300					5	5			
	WP 2022		Web-проектирование												
ПД	ORMP 2022	KB	Организация разработки мобильных приложений	5	проект	15/30/15/90/150							5		
	MVSP 2022		Мобильные вычислительные системы и их программирование												
ПД	UXUID 2022	KB	UX/UI -дизайн	5	экз	15/30/15/90/150							5		
	VIR 2022		Визуализация интерфейсных решений												
ПД	PP1 2022	BK	Производственная практика	5	отчет				5						
	7. Модуль MINOR Programs (Предпринимательские проекты, Экономические основы предпринимательства, Базовая правовая, Правовые основы бизнеса, Финансы, Бизнес-информатика, Язык и профессиональная коммуникация, Тренды человеческого развития, Экономико-правовое регулирование сферы услуг, Тренды устойчивого развития)			20											
БД	Min 2022	KB	Майнор	20	экз				5	5	5	5			KK3, PO13
	8. МПДКП Модуль Проектирование в дизайне – от концепции к проекту			15											
ПД	AV 2022	KB	Архитектурная визуализация	5	проект	15/30/15/90/150					5				
	DS 2022		Дизайн среды												
ПД	PD 2022	KB	Промышленный дизайн	5	проект	15/30/15/90/150					5				
	DI 2022		Дизайн интерьера												
ПД	CFD 2022	KB	Цифровой Fashion-дизайн	5	проект	15/30/15/90/150					5				
	KMOT 2022		Компьютерное моделирование одежды и тканей												

	9. MMT Модуль мультимедийных технологий			25											
ПД	MDiz 2022	KB	Моушн-дизайн	5	проект	15/30/15/90/150						5			KK2, KK3, PO9, P10
	AD 2022		Анимационный дизайн												
ПД	RKI 2022	KB	Разработка компьютерных игр	5	проект	15/30/15/90/150					5				
	OGD 2022		Основы геймдизайна												
ПД	Bigpro 2022	KB	Видеопродакшн	5	к/п	15/30/15/90/150					5				
	TexSM 2022		Технология создания медиаконтента												
ПД	TVDR 2022	KB	Технологии виртуальной и дополненной реальности	5	экз	15/30/15/90/150						5			
	KDT 2022		Компьютерные дизайн-технологии												
ПД	PP2 2022	BK	Производственная практика	5	отчет							5			
10. МЦПРЗИ Модуль цифровых проектных решений и защиты информации				37											
ПД	RDMP 2022	KB	Разработка дизайна и мультимедиа проекта	8	к/п	30/45/15/150/240							8		KK2, KK3, P11, P12
	RITP 2022		Разработка IT-проекта												
ПД	RPII 2022	KB	Разработка приложений искусственного интеллекта	5	проект	15/30/15/90/150						5			
	NT 2022		Нейросети в творчестве												
ПД	IBZI 2022	KB	Информационная безопасность и защита информации	5	экз	15/30/15/90/150						5			
	KiB 2022		Кибербезопасность												
ПД	PP3 2022	BK	Производственная практика	10	отчет								10	KK3, PO13	
ПД	PreP 2022	BK	Преддипломная практика	9	отчет								9		
11. МИА Модуль итоговой аттестации				8											
ИА		OK	Написание и защита дипломной работы (проекта) или подготовка и сдача комплексного экзамена	8	защита др (проект, квал.экз)								8	PO13	
			Общая трудоемкость образовательной программы	240			30	30	30	30	30	30	33	27	
	Soft skills														
ДВО	PPK 2022	KB	Планирование профессиональной карьеры	5	экз	15/30/15/90/150					5				
	RINIBSP 2022	KB	Разработка инновационных и научно-исследовательских бизнес и стартап проектов	5	экз	15/30/15/90/150			5						

3.2 Сведения о дисциплинах

№	Наименование дисциплины	Краткое описание дисциплины (30-50 слов)	Кол-во кредитов	Результаты обучения
Цикл общеобразовательных дисциплин				
Компонент по выбору				
1.	Междисциплинарный курс "Экология и безопасность жизнедеятельности"	Дисциплина изучает взаимодействия живых организмов со средой обитания, закономерности развития биосферы, функционирования экологических систем и биосферы в целом, а также приемы оказания первой медицинской помощи и защиты человека в условиях техносферы от негативных воздействий антропогенного и естественного происхождения	5	PO1,PO2
2.	Основы противодействия коррупции	В процессе изучения программы курса «Основы противодействия коррупции» обучающиеся рассмотрят теоретические и методологические проблемы борьбы с коррупцией; познакомятся с нормативно-правовыми актами, направленными на противодействие коррупции; сформируют практические умения и навыки применения полученных знаний в своей будущей профессиональной деятельности.	5	PO1,PO2
3.	Экономическая теория	Изучает базовые понятия и теоретические положения, раскрывающие сущность экономических явлений, которые определяют функционирование и развитие экономики на уровне домашнего хозяйства, фирмы, национальной и мировой экономики; базируясь на выводах основных направлений экономической теории, дисциплина прививает навыки проведения научных исследований с применением методов изучения экономических дисциплин	5	PO1,PO2
Цикл базовых дисциплин				
Компонент по выбору				
4.	Междисциплинарный курс "Профессионально-ориентированный язык" 1	Междисциплинарный курс "Профессионально-ориентированный язык" направлен на развитие у студентов владения языками (казахский, русский, английский, немецкий) в профессиональной сфере, соответствующей образовательной программе ИТ. Курс ориентирован на формирование лексических и коммуникативных компетенций. В рамках дисциплины студенты изучают специализированную терминологию, осваивают языковые конструкции, характерные для ИТ-документации, а также развивают навыки устной и письменной коммуникации по профессиональной тематике: программирование, базы данных, кибербезопасность, сетевые технологии, проектная работа, цифровой дизайн и т.д.	3	PO1,PO2
5.	Междисциплинарный курс "Профессионально-ориентированный язык" 2	Целью курса является практическое овладение профессиональным казахским языком, что позволяет будущему специалисту в педагогической деятельности и сфере управления спортом осуществлять письменный и устный информационный обмен, систематически расширять активную профессиональную лексику, вести делопроизводство на государственном языке. В процессе изучения курса студенты развивают все виды речевой деятельности, постепенно переходят к изучению сложной синтаксической структуры казахского языка. В результате изучения курса обучающийся осваивает коммуникативные навыки и знания, необходимые для понимания профессиональных текстов и научной терминологии, четко и свободно излагает свои мысли по интересующим его профессиональным и социальным темам в ходе диалога, осознает значение государственного языка во всех сферах жизнедеятельности и проявляет уважение к духовному наследию казахского народа.	3	PO1,PO2
6.	3D моделирование_1	В рамках дисциплины студенты будут изучать процесс создания трехмерных объектов и сцен с использованием специализированных программ. Они освоят различные техники моделирования, такие как полигональное и NURBS-моделирование, текстурирование. Кроме того, студенты будут учиться проектировать 3D-модели для производства, а также знакомиться с актуальными трендами и новшества в области 3D моделирования	5	PO3, PO4
7.	3D моделирование_2	Дисциплина позволяет получить практические навыки работы с современными инструментами 3D-графики: продолжат изучение различных техник моделирования: Spline моделирование, с помощью модификаторов, процедурное, скульптурное. Освоят работу с освещением и рендеринг	5	PO3, PO4
8.	Айдентика	В рамках дисциплины студенты будут изучать процесс создания и развития визуальной идентичности брендов и организаций. Они научатся разрабатывать логотипы, фирменный стиль и элементы дизайна, которые способствуют формированию узнаваемости бренда и передаче ценностей компании. Курс также охватывает вопросы визуальной коммуникации, разработки рекламных материалов и взаимодействия с аудиторией через дизайн.	5	PO3, PO4

9.	Визуальные технологии в многомерной графике_1	Дисциплина охватывает основы создания и обработки трехмерных объектов и сцен. Изучаются моделирование, текстурирование, освещение и рендеринг в 3D-программах, таких как Blender или Autodesk Maya. Особое внимание уделяется созданию реалистичных моделей, анимации и визуализации для игр, фильмов и дизайна, а также интеграции с видеоредакторами и композитинг-софтами для получения финальных изображений или анимации.	5	PO3, PO4
10.	Визуальные технологии в многомерной графике_2	В дисциплине рассматриваются различные техники создания многомерной графики, включая процедурное моделирование, работу с физически корректными материалами и симуляции природных явлений. Будут изучены алгоритмы глобального освещения, работа с PBR-текстурами и оптимизация сцен для рендеринга в реальном времени.	5	PO3, PO4
11.	Дизайн в рекламе	Дисциплина направлена на изучение принципов и методов визуальной коммуникации, которые студенты будут осваивать для создания эффективных рекламных материалов. В процессе обучения они будут развивать навыки графического дизайна, верстки, выбора шрифтов и цветов, а также разрабатывать креативные концепции, способные привлечь внимание и воздействовать на целевую аудиторию с учетом особенностей разных каналов коммуникации.	4	PO3, PO4
12.	Дизайн в цифровой среде	В рамках дисциплины студенты будут изучать создание визуальных решений для различных цифровых платформ, таких как веб-сайты, мобильные приложения и интерфейсы. Они освоят принципы пользовательского опыта (UX) и пользовательского интерфейса (UI), а также научатся работать с инструментами для проектирования интерактивных элементов и адаптивных дизайнов. Курс ориентирован на развитие навыков создания функциональных и эстетичных решений, оптимизированных для работы на цифровых устройствах и платформах.	5	PO3, PO4
13.	Инженерная графика	В ходе дисциплины студенты будут изучать методы создания и обработки чертежей и моделей с использованием систем автоматизированного проектирования (CAD). Они освоят инструменты для разработки технической документации, 2D и 3D моделирования, а также ознакомятся с стандартами и нормами инженерной графики. Студенты научатся применять технологии печати и прототипирования для создания физических моделей.	5	PO3, PO4
14.	Компьютерное конструирование объектов дизайна	Курс посвящен освоению специализированных программных инструментов для создания и моделирования дизайнерских объектов. Студенты изучают методы 2D и 3D моделирования, а также проектирование деталей и форм в цифровых средах. Особое внимание уделяется технологиям CAD, что позволяет разрабатывать точные, функциональные и визуально привлекательные решения для различных направлений дизайна, от промышленного до графического.	8	PO3, PO4
15.	Майнорские программы: Майнор "Предпринимательские проекты" Бизнес- планирование	Цель преподавания дисциплины состоит в формировании у обучающихся навыков разработки и реализации бизнес-планов для успешного осуществления бизнес-проектов. Изучаются теоретические аспекты современного бизнес-планирования и практические рекомендации к методике составления различных типов бизнес-планов, а также отдельных разделов как типового, так и специальных бизнес-планов (составленных для определенных целей).	5	PO13
16.	Майнор «Предпринимательские проекты» Предпринимательские проекты: управление и реализация	Целью дисциплины является изучение студентами экономической эффективности инвестиций, а также принятие грамотных экономических решений при анализе проектов.	5	PO13
17.	Майнор "Предпринимательские проекты" Предпринимательство	Целью изучения дисциплины «Предпринимательство» является освоение теоретических основ и формирование практических навыков организации предпринимательской деятельности предприятий в конкурентной среде. Дисциплина носит интегрированный характер, совмещая в себе изучение особенностей организации предпринимательства (бизнес-администрирование), оценку эффективности предпринимательских структур (вопросы экономической, финансовой, социальной эффективности), оценки бизнес идеи и развития бизнес плана	5	PO13
18.	Майнор "Предпринимательские проекты" Управление рисками	Дисциплина формирует целостное представление об управлении рисками на предприятиях и в организациях, о содержании риск-менеджмента, компетенций в области антикризисного управления собственным бизнесом	5	PO13
Цикл профилирующих дисциплин Вузовский компонент/Компонент по выбору				
19.	Основы инженерно-технического обеспечения проекта	Дисциплина охватывает ключевые аспекты взаимодействия между дизайном и инженерными технологиями. Изучаются принципы конструктивного проектирования, материалы, методы производства и технические особенности создания изделий. Курс фокусируется на интеграции эстетических и функциональных решений с техническими	5	PO3, PO4

		требованиями для эффективного производства и эксплуатации дизайна.		
20.	Реклама для электронных и печатных средств массовой информации	Дисциплина фокусируется на теории и практике создания рекламных материалов для различных видов медиа. Студентами изучаются особенности разработки рекламы для телевидения, радио, интернета и печатных изданий, анализируются целевые аудитории, разрабатываются стратегии эффективного размещения и измеряется результативность рекламных кампаний в разных форматах.	4	PO3, PO4
21.	Цифровое управление цветом	Курс охватывает принципы и методы точного воспроизведения и управления цветом в цифровых технологиях. Студенты изучают теорию цвета, цветовые модели, а также инструменты для настройки и калибровки цветов на различных устройствах. В рамках курса рассматриваются вопросы цветовой гармонии, управление цветом при печати и в цифровом дизайне с целью	8	PO3, PO4
22.	Алгоритмизация, программирование и тестирование	Введение. Среда разработки, основы языка и типы данных. Программирование на базовом процедурно-ориентированном алгоритмическом языке. Вычисления и базовые математические операции. Операторы условий if . Операторы циклов for. Операторы циклов while. Списки. Объявление функции в языках программирования. Организация выполнения программ на ПК. Множества. Словари. Анализ ошибок (throw Exceptions). Тесты и их роль в процессе разработки ПО. Документирование и анализ ошибок. Разработка тестов. Оценка степени тестируемости ПО. Критерии структурного тестирования.	5	PO5, PO6
23.	Анимационный дизайн	Дисциплина охватывает процессы создания анимации и визуальных эффектов для различных медиа. Студенты знакомятся с принципами анимации, работой с персонажами и фонами, а также методами разработки динамичных и выразительных анимационных проектов. В рамках курса рассматриваются как традиционные, так и цифровые техники, применяемые для создания анимаций для кино, телевидения и интернета.	5	PO9, PO10
24.	Архитектурная визуализация	Курс посвящен созданию реалистичных изображений и анимаций архитектурных объектов с использованием 3D-моделирования и рендеринга. Студенты изучают технологии визуализации архитектурных проектов, включая интерьеры и экстерьеры, с акцентом на освещение, текстуры и детали. Курс направлен на умение передавать проектные идеи в наглядной и понятной форме, что важно для презентаций и анализа.	5	PO7, PO8
25.	Видеопродакшн	Дисциплина фокусируется на процессах создания видео-контента, включая съемку, монтаж и постпродакшн. Студентами осваивается работа с видеокамерами, освещением, звуковым оборудованием, а также редактирование и визуальные эффекты. Курс фокусируется на создании качественного видеоконтента для различных форматов, таких как кино, телевидение, реклама и социальные сети.	5	PO9, PO10
26.	Визуализация интерфейсных решений	Позволяет изучить методы и инструменты для создания визуальных представлений интерфейсов. Студенты осваивают принципы графического дизайна, включая композицию, цветовую палитру и типографику, для разработки привлекательных и функциональных интерфейсов. Курс фокусируется на использовании прототипов и макетов для улучшения пользовательского опыта и взаимодействия с цифровыми продуктами.	5	PO5, PO6
27.	Дизайн интерьера	Курс направлен на изучение проектирования и оформления внутренних пространств с акцентом на функциональность, эстетику и комфорт. Студенты осваивают работу с планировкой, выбором материалов, освещением, мебелью и декором, при этом учитывают психологический и физический комфорт пользователей. Курс направлен на создание гармоничных и удобных интерьеров для различных типов помещений.	5	PO7, PO8
28.	Дизайн среды	Курс посвящен проектированию окружающего пространства, включая архитектурные, интерьерные и ландшафтные решения. Студенты учатся создавать функциональные и эстетичные пространства, которые удовлетворяют потребности пользователей. В процессе обучения рассматриваются работа с масштабами, материалами, освещением и организацией пространства, а также внимание к психологическому и физическому комфорту людей в разных средах.	5	PO7, PO8
29.	Информационная безопасность и защита информации	Анализ средств защиты информации в автоматизированных системах обработки данных. Теоретические методы защиты информации. Практические методы защиты информации. Программные средства защиты информации в компьютерных сетях. Защита информации от несанкционированного доступа. Защита информации в открытых сетях и АСУ. ТСР/IP протоколы, корпоративных сетей. Криптографические средства защиты информации. Программная реализация алгоритмов шифрования. Организационные средства защиты информации в компьютерных сетях. Технические средства защиты информации	5	PO11, PO12
30.	Кибербезопасность	Настоящий учебный курс имеет целью ознакомление слушателей с современным подходом к обеспечению информационной безопасности (ИБ), раскрытие значения ИБ для успешного осуществления деятельности предприятия, пояснение основных этапов разработки и внедрения системы управления ИБ, ознакомление с основными положениями ведущих мировых	5	PO11, PO12

		стандартов по ИБ		
31.	Компьютерное моделирование одежды и тканей	Курс включает в себя изучение процесса разработки одежды и текстильных материалов. Студенты осваивают техники моделирования, создания выкроек, а также дизайн тканей с учетом фактур, цветов и узоров. Курс включает работу с различными тканями, технологическими процессами и принципами создания стильных и функциональных коллекций одежды в Substance 3D.	5	PO7, PO8
32.	Компьютерные технологии дизайн	Дисциплина "Компьютерные дизайн-технологии" охватывает основы компьютерной графики, обучая использованию графоаналитических методов и алгоритмов для создания информационных систем. Студенты осваивают трехмерную графику, применяют практические знания в графических программах, развивая умение создавать анимационные графические элементы. Дисциплина способствует развитию самостоятельности и способности к творческому подходу в дизайне. Навыки полученные по результатам освоения дисциплины будут полезны в презентации данных и разработке новых финансовых продуктов.	5	PO9, PO10
33.	Методы визуализации фрактальных объектов	Курс фокусируется на создании цифровых арт-работ с применением приложений Art Dabbler, Apophysis, Mystica и Fractal Explorer. Студенты изучают методы создания и анализа фрактальных изображений, а также их применение в цифровом искусстве и научных исследованиях.	5	PO5, PO6
34.	Мобильные вычислительные системы и их программирование	Технологический и системный стек. Базовые модули ОС. Обзор достоинств и недостатков ОС Android. Сравнение с другими мобильными ОС. Отличия приложений на Android от веб и настольных приложений Java. Настройка среды разработки. Элементы разметки пользовательских приложений. Использование меню. Сигнализация. Управление сенсорами. Управление сетевыми соединениями. Получение информации об устройстве. Служба отправки и получения CMC. Поддержка протоколов Bluetooth/Wi-Fi. Установка шлюза через Wi-Fi Direct.	5	PO5, PO6
35.	Моушн-дизайн	Дисциплина фокусируется на создании анимационных и динамичных визуальных решений для различных медиаформатов. Осваиваются техники анимации, графического дизайна и визуальных эффектов, а также работа с движущимися изображениями в кино, рекламе, видеоиграх и веб-дизайне. Курс направлен на развитие навыков создания выразительных и креативных анимационных проектов.	5	PO9, PO10
36.	Нейросети в творчестве	Изучается применение искусственных нейросетей для создания художественных и креативных проектов. Студенты осваивают использование ИИ для генерации изображений, музыки, текстов и других видов контента. Курс фокусируется на взаимодействии человека и машины в творческом процессе, исследуя возможности нейросетей в дизайне, искусстве и мультимедийных проектах.	5	PO11, PO12
37.	Объектно-ориентированное программирование	Курс посвящен изучению принципов разработки программ с применением объектов и классов. Студенты осваивают ключевые концепции объектно-ориентированного программирования, такие как инкапсуляция, наследование, полиморфизм и абстракция. Основное внимание уделяется созданию гибких и масштабируемых программных решений, улучшению структуры кода и повышению его повторного использования с помощью объектно-ориентированных языков программирования.	5	PO5, PO6
38.	Организация разработки мобильных приложений	Охватывает основные аспекты создания программного обеспечения для мобильных устройств. Изучается выбор технологических стеков и инструментов разработки, проектирование пользовательского интерфейса с учетом принципов юзабилити, архитектурные паттерны и методы разработки, включая Agile и DevOps. Изучаются темы тестирования и отладки мобильных приложений, оптимизации производительности и безопасности. Изучаются стратегии монетизации приложений и практические аспекты внедрения приложений в магазины приложений, для развития навыков в создании инновационных решений для мобильных устройств.	5	PO5, PO6
39.	Основы геймдизайна	Курс охватывает базовые принципы разработки видеоигр, включая создание игровых механик, сюжетов, уровней и персонажей. Студенты осваивают структуру игры, анализируют взаимодействие с пользователем и занимаются проектированием баланса игры. Курс направлен на развитие навыков создания увлекательных и функциональных игр с учетом интересов игроков и технических возможностей.	5	PO9, PO10
40.	Промышленный дизайн	Курс посвящен созданию и разработке функциональных, эстетичных и эргономичных изделий массового производства. Студенты изучают процессы проектирования, выбора материалов, технологий производства и внедрения инноваций для различных продуктов. Основное внимание уделяется разработке дизайна, который сочетает практическую ценность, визуальную привлекательность и удобство для пользователя.	5	PO7, PO8

41.	Разработка дизайна мультимедиа проекта	Курс охватывает использование компьютерных технологий для разработки дизайнерских проектов. Студенты осваивают программы для 2D и 3D моделирования, создания визуальных концепций и разработки прототипов. Основное внимание уделяется применению CAD-систем и других инструментов для эффективного и точного проектирования в различных областях дизайна, таких как графика, промышленный и интерьерный дизайн.	8	PO9, PO10
42.	Разработка компьютерных игр	Дисциплина охватывает основы проектирования, разработки и тестирования видеоигр. Студенты осваивают разработку игровых механик, написание сценариев, создание графики и звуков, а также изучают языки программирования и игровые движки. Курс включает практическую работу над созданием прототипов и полноценных игр для различных платформ, с акцентом на взаимодействие с пользователем и оптимизацию.	5	PO9, PO10
43.	Разработка приложений искусственного интеллекта	Организационные и математические основы ИС. Пролог-использование логики предикатов. Инженерия знаний. Статистический подход к ИС. Интеллектуальные системы, логический вывод. Создание программ-ного обеспечения развитых систем ИИ. Технология проектирования экономических интеллектуальных систем (ИС). Проектирование и организация ИС «Дедук-ция». Нейронные сети. Самоорганизующиеся карты Кохонена. Методы кластер-ного анализа. Нейропакеты. Процесс DataMining. Интеллектуальные системы. Моделирование интеллектуальных систем.	5	PO11, PO12
44.	Разработка программных приложений на языках высокого уровня	Изучение классификации языков программирования, основ объектно-ориентиро-ванного программирования, особенностей программирования на языке C#. Введение в ООП. Состав языка и типы данных. Переменные, операции, выражения. Простейший ввод-вывод. Управляющие операторы. Массивы, символы и строки. Классы. Работа с базами данных. Работа с графикой.	5	PO5, PO6
45.	Разработка IT-проекта	Дисциплина охватывает процесс создания полного дизайнерского решения, от идеи до реализации. Изучаются этапы проектирования, включая исследование, концептуализацию, визуализацию и презентацию. Курс направлен на освоение методов работы с различными типами проектов — от графического и промышленного до интерьерного дизайна, с учетом потребностей клиента и функциональных требований.	5	PO11, PO12
46.	Технологии виртуальной и дополненной реальности	Данная дисциплина позволяет сформировать знания и отдельные умения для выполнения инженерного проектирования в Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) и Mixed Reality и информационных технологий, заложить фундамент для практических навыков использования современных мультимедийных технологий. Развитие у обучающихся личностных (soft skills) компетенций: публичной и межкультурной коммуникации в области VR/AR, креативности и изобретательности, инициативности и коллаборативности, поиска информации, самоорганизации, созидательного мышления, командной разработки моделей, презентации командной работы.	5	PO11, PO12
47.	Технологии разработки Web-приложений_1	В рамках дисциплины рассматриваются современные технологии разработки интерактивных и динамических веб-приложений. Студенты изучат язык программирования JavaScript, его роль в создании клиентских веб-интерфейсов, а также работу с объектной моделью документа (DOM) и обработку событий.	5	PO5, PO6
48.	Технологии разработки Web-приложений_2	Дисциплина охватывает понятия о WEB технологиях. Архитектура клиент – сервер. Передача информации в Интернет. WEB - технологии в сетях различного уровня. Стек протоколов TCP/IP. Адресация в Интернет. Протоколы прикладного уровня модели OSI. Протоколы прикладного уровня TCP/IP. Протоколы Telnet и NNTP. IP – телефония. Язык гипертекстовой разметки документов HTML. Каскадные таблицы стилей (CSS). Технология CGI. Технология Flash. Защита информации в компьютерных сетях.	5	PO5, PO6
49.	Технология создания медиаконтента	Курс нацелен на изучение процессов разработки и производства различных видов медиа: видео, аудио, текстов и графики. Студенты осваивают технические аспекты записи, монтажа, обработки и распространения контента. Основное внимание уделяется использованию современных технологий и инструментов для создания высококачественного медиаконтента, ориентированного на различные платформы и целевые аудитории.	5	PO9, PO10
50.	Фрактальная графика	Курс посвящен основам создания и визуализации фракталов — сложных самоподобных структур, повторяющихся на разных уровнях масштаба. Студенты изучают математические принципы фракталов, алгоритмы их построения и использование графических программ для генерации изображений. Курс охватывает как художественное, так и научное применение фрактальной графики в искусстве, дизайне и научных исследованиях.	5	PO5, PO6

51.	Цифровой Fashion-дизайн	Курс позволяет изучить создание и разработку в цифровой среде одежды и аксессуаров с учетом актуальных трендов, эстетики и функциональности. Студенты осваивают процесс проектирования, моделирования, кроя и шитья, а также работу с тканями и материалами с использованием программы CLO3D. Курс включает изучение 2D- и 3D-визуализации, виртуальные примерки и различные тесты ткани. Поддерживает широкий спектр форматов экспорта выкроек.	5	PO7, PO8
52.	Языки и методы программирования	Языки программирования. Типы данных и операции. Инструкции, функции, модули. Объектно-ориентированное программирование. Разработка графических интерфейсов. Инструменты для создания графических интерфейсов пользователя. Создание и конфигурирование виджета. Менеджер размещения.	5	PO5, PO6
53.	UX/UI -дизайн	Дисциплина базируется на изучении принципов проектирования пользовательских интерфейсов. Изучаются процессы создания удобных и интуитивно понятных интерфейсов, ориентированных на потребности пользователей. Курс включает работу с прототипированием, дизайном взаимодействия и визуальными элементами, а также проведение тестирования для оптимизации пользовательского опыта и повышения эффективности интерфейсов.	5	PO5, PO6
54.	Web-проектирование_1	Курс охватывает фундаментальные принципы веб-проектирования, включая основы юзабилити, пользовательского интерфейса (UI) и опыта (UX). Особое внимание уделяется созданию адаптивных макетов и работе с инструментами прототипирования (Figma, Adobe XD). Учащиеся осваивают базовые технологии фронтенд-разработки — HTML5 и CSS3, а также учатся создавать интуитивно понятные интерфейсы для различных устройств.	5	PO5, PO6
55.	Web-проектирование_2	В рамках курса углубленно рассматриваются современные методы веб-разработки. Студенты изучают продвинутые техники верстки, кросс-браузерную и адаптивную оптимизацию, а также основы JavaScript для интерактивных элементов. Практическая часть включает создание комплексных веб-решений с учетом принципов UX, тестирование и оптимизацию производительности для различных платформ и устройств.	5	PO5, PO6
	Практика: Учебная	Инструктаж по технике безопасности. Экскурсия. Системное программное обеспечение. Выполнение конкретных задач с помощью прикладного программного обеспечения: Редактирование и форматирование текста Word Ведение расчетов в электронной таблицы Excel Разработка базы данных в СУБД «Access». Особенности и основные характеристики изучаемого алгоритмического языка. Знакомство со средой Python. Работа в глобальной сети.	1	
	Производственная практика	Ознакомиться с действующей системой обработки данных на объекте практики. Изучить техническое обеспечение. Спроектировать программные средства, экономико-математические модели, алгоритмы решаемых задач, обосновать выбор языка программирования для действующей ИС. Описать сертификаты и стандарты. Выявить недостатки действующей информационной системы и описать пути ее улучшения.	5	
	Производственная практика	Характеристика базы практики и организационной структуры . Ознакомление с техническими средствами, технической документацией, действующей на предприятии ИС. Описание программных средств: системных, служебных, инструментальных и прикладных программ. Разработка технического задания и собственного программного модуля и БД, руководства программиста и пользователя, логотипа предприятия и интерфейса макета сайта предприятия.	5	
	Производственная практика	Ознакомление с деятельностью базы практики. Ознакомление с техническим обеспечением предприятия и архитектурой КС. Изучение программных средств, используемых на предприятии. Описание компьютерной сети предприятия. Проектирование собственного программного модуля. Описание методов и средств защиты информации.	10	
	Преддипломная практика	Выполнение индивидуальных заданий. Тематика индивидуальных заданий определяется характером преддипломной практики и должна определять: актуальность исследования , иметь практическое значение; внутреннюю цельность, обоснование принятых решений; Сбор материалов по дипломному проектированию должен осуществляться по следующим разделам: аналитическая, проектная, экспериментальная части и экономические обоснование проекта	9	

4. Компетенции и результаты обучения образовательной программы

4.1 Перечень компетенций и результатов обучения

Шифр компетенции	Содержание компетенции	Шифр результата обучения	Содержание результата обучения по образовательной программе
КК1.	Способность работать в команде на основе выстраивания конструктивных коммуникаций, проявления гибкости и адаптивности к меняющимся условиям, эмпатии, управления эмоциями и временем, а также критического анализа жизненных ситуаций и принятия решений возникающих проблем.	PO1	Демонстрирует личностную и профессиональную конкурентоспособность, гражданскую позицию, физическую и экологическую культуру, сформированность критического мышления, креативность и готовность к коллаборации.
		PO2	Осуществляет межличностные, межкультурные и профессиональные коммуникации, используя грамматические знания и речевые средства в устной и письменной формах на государственном, русском и иностранном языках, анализирует информацию в соответствии с ситуацией общения.
КК2	Способность эффективно использовать операционные системы, цифровые технологии, программное обеспечение, облачные сервисы и хранилища, социальные медиа, платформы, мобильные приложения, аналитические инструменты для выполнения задач и решения проблем с соблюдением правил кибербезопасности, поиска информации в интернет пространстве.	PO3	Использует различные виды ИКТ: интернет-ресурсы, облачные и мобильные сервисы по поиску, хранению, обработке, защите и распространению информации.
		PO4	Знает базовые принципы конструирования визуальных объектов, современные инструменты и технологии. Имеет навыки работы с графическими редакторами и программами для многомерного моделирования. Владеет инженерно-техническими навыками создания визуальных объектов.
КК3	Способность применять на практике полученные знания в специализированной области на основе проблемного мышления, научно-исследовательских и производственных навыков, понимания профессиональных обязанностей и трудовых функций.	PO5.	Владеет базовыми методологическими навыками программирования, основами синтаксиса и семантики языков, тестирования. Умеет программировать на алгоритмических языках высокого уровня для решения прикладных задач.
		PO6.	Владеет навыками и умениями программирования фрактальных изображений, организации и разработки мобильных и Web-приложений для визуализации интерфейсных решений.
		PO7.	Умеет работать с современными инструментами многомерного моделирования, рендеринга и композиции, что позволяет эффективно воплощать идеи в архитектурной визуализации, промышленном и fashion-дизайне. Способен анализировать тренды, учитывать функциональность и эстетику, а также презентовать проекты с учетом требований заказчиков и современных стандартов
		PO8.	Применяет средства визуализации, проектирования и моделирования для создания инновационных решений. Владеет навыками работы с профессиональными программами, развивает креативное мышление для разработки функциональных проектов дизайна для различных сфер. Умеет интегрировать прикладную направленность проектов, отвечающим запросам рынка труда.
		PO9.	Умеет подбирать, компоновать, редактировать и видоизменять аудио и видео контент, применять спецэффекты, комбинировать элементы и анимировать их с учетом эргономических требований. Владеет знаниями о графических, специальных эффектах, анимации, обработки видео для использования в компьютерных играх и мультимедиаконтенте.
		PO10.	Умеет создавать, оформлять и анимировать статичные изображения, применять эффекты к анимациям, добавлять и редактировать звук к ним. Работать в VR и AR проектах. Знает основы анимации, компьютерного и моушн-дизайна, разработки инструментария VR, AR и приложений для работы с ними.
		PO11.	Демонстрирует навыки использования современных программных средств для создания и разработки мультимедиа-проектов, включая моделирование, визуализацию и оптимизацию дизайна с учетом актуальных технологических тенденций на базе искусственного интеллекта.
		PO12.	Использует методы защиты данных и информации в процессе проектирования и разработки приложений, в том числе в области искусственного интеллекта, для обеспечения конфиденциальности и целостности данных.
Майнорская программа			
КК3	Способность применять на практике полученные знания в специализированной области на основе проблемного мышления, научно-исследовательских и производственных навыков, понимания профессиональных обязанностей и	PO13	Демонстрирует понимание природы экономических процессов, навыки предпринимательства, лидерства, восприимчивости инноваций, использовать их для достижения эффективных результатов, умение создавать и развивать бизнес в профессиональной области, развивать условия для его успешного функционирования

	трудовых функций.		
--	-------------------	--	--

4.2 Матрица соотнесения результатов обучения по образовательной программе в целом с формируемыми компетенциями

	PO1	PO2	PO3	PO4	PO5	PO6	PO7	PO8	PO9	PO10	PO11	PO12	PO13
KK1	*	*											
KK2			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
KK3			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

4.3 Карта формирования компетенций

Шифр компетенции	Код дисциплины	Название дисциплин, формирующих компетенции	ОК/КВ/ВК	Объем в кредитах	Кол-во часов	Форма оценки достижения результата
KK1	SPCP2022	МСПЗ (Социология, Политология, Культурология, Психология) 1 семестр	ОК	4	4/120	Экзамен Тестирование
KK1	SPCP-2022	МСПЗ (Социология, Политология, Культурология, Психология) 2 семестр	ОК	4	4/120	Экзамен Тестирование
	UP 2022	Учебная практика	ВК	1	1/30	отчет
KK1	IYa.2022	Иностранный язык 1	ОК	5	5/150	Устный экз
KK1	K(R)Ya-2022	Казахский (русский) язык 1	ОК	5	5/150	Устный экз
KK1	IYa2022	Иностранный язык 2	ОК	5	5/150	Устный экз
KK1	K(R)Ya 2022	Казахский (русский) язык 2	ОК	5	5/150	Устный экз
KK1	МК РОYa 2022	Междисциплинарный курс "Профессионально-ориентированный язык" 1	ВК	3	3/90	Устный экз
KK1	МК РОYa.2022	Междисциплинарный курс "Профессионально-ориентированный язык" 2	ВК	3	3/90	Устный экз
KK1	IK-2022	История Казахстана	ОК	5	5/150	Устный Гос.экз
KK1	MKEBZh 2022	Междисциплинарный курс "Экология и безопасность жизнедеятельности"	КВ	5	5/150	Экзамен Тестирование
KK1	ET 2022	Экономическая теория	КВ	5	5/150	Экзамен Тестирование
KK1	OPK 2022	Основы противодействия коррупции	КВ	5	5/150	Экзамен Тестирование
KK1	Fil 2022	Философия	ОК	5	5/150	Экзамен Тестирование
KK1	F K 2 0 2 2	Физическая культура 1	ОК	2	2/60	диф/зачет
KK1	F K 2022	Физическая культура 2	ОК	2	2/60	диф/зачет
KK1	FK 2022	Физическая культура 3	ОК	2	2/60	диф/зачет
KK1	FK/2022	Физическая культура 4	ОК	2	2/60	диф/зачет
KK2	IKT (ICT) 2022	Информационно-коммуникационные технологии	ОК	5	5/150	Экзамен Тестирование
KK2	DR 2022	Дизайн в рекламе	КВ	4	4/120	Защита проекта
KK2	REPSMI 2022	Реклама для электронных и печатных средств массовой информации	КВ	4	4/120	Защита проекта
KK2	VTMG 2022	Визуальные технологии в многомерной графике	КВ	10	10/300	(курс/ проект) Защита проекта
KK2	3DM 2022	3D моделирование	КВ	10	10/300	(курс/ проект) Защита проекта
KK2	OITOP 2022	Основы инженерно-технического обеспечения проекта	КВ	5	5/150	Экзамен Тестирование
KK2	IG 2022	Инженерная графика	КВ	5	5/150	Экзамен Тестирование
KK2	Aid 2022	Айдентика	КВ	5	5/150	Защита проекта
KK2	DCS 2022	Дизайн в цифровой среде	КВ	5	5/150	Защита проекта

KK2	KKOD 2022	Компьютерное конструирование объектов дизайна	KB	5	5/150	(курс/ проект) Защита проекта
KK2	CUC	Цифровой управление цветом	KB	5	5/150	(курс/ проект) Защита проекта
KK2, KK3	APT 2022	Алгоритмизация, программирование и тестирование	KB	5	5/150	Экзамен Тестирование
KK2, KK3	YaMP 2022	Языки и методы программирования	KB	5	5/150	Экзамен Тестирование
KK2, KK3	RPPYaVU 2022	Разработка программных приложений на языках высокого уровня	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	OOP 2022	Объектно-ориентированное программирование	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	FG 2022	Фрактальная графика	KB	5	5/150	Экзамен Тестирование
KK2, KK3	MVFO 2022	Методы визуализации фрактальных объектов	KB	5	5/150	Экзамен Тестирование
KK2, KK3	TRWP 2022	Технологии разработки Web-приложений	KB	10	10/300	Защита проекта
KK2, KK3	WP 2022	Web-проектирование	KB	10	10/300	Защита проекта
KK2, KK3	ORMP 2022	Организация разработки мобильных приложений	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	MVSP 2022	Мобильные вычислительные системы и их программирование	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	UXUID 2022	UX/UI -дизайн	KB	5	5/150	Экзамен Тестирование
KK2, KK3	VIR 2022	Визуализация интерфейсных решений	KB	5	5/150	Экзамен Тестирование
KK2, KK3	PP1 2022	Производственная практика	BK	5	5/150	отчет
KK3		Майнор		20	20/600	экзамен
KK2, KK3	AV 2022	Архитектурная визуализация	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	DS 2022	Дизайн среды	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	PD 2022	Промышленный дизайн	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	DI 2022	Дизайн интерьера	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	CFD 2022	Цифровой Fashion-дизайн	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	KMTO 2022	Компьютерное моделирование одежды и тканей	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	MDiz 2022	Моушн-дизайн	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	AD 2022	Анимационный дизайн	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	RKI 2022	Разработка компьютерных игр	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	OGD 2022	Основы геймдизайна	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	Bigpro 2022	Видеопродакшн	KB	5	5/150	(курс/ проект) Защита проекта
KK2, KK3	TexSM 2022	Технология создания медиаконтента	KB	5	5/150	(курс/ проект) Защита проекта
KK2, KK3	TViDR 2022	Технологии виртуальной и дополненной реальности	KB	5	5/150	Письменный экзамен
KK2, KK3	KDT 2022	Компьютерные дизайн-технологии	KB	5	5/150	Письменный экзамен
KK2, KK3	PP2022	Производственная практика	BK	5	5/150	отчет
KK2, KK3	RDMP 2022	Разработка дизайна и мультимедиа проекта	KB	8	8/240	(курс/ проект) Защита проекта
KK2, KK3	RITP 2022	Разработка IT-проекта	KB	8	8/240	(курс/ проект) Защита проекта
KK2, KK3	RPII 2022	Разработка приложений искусственного интеллекта	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	NT 2022	Нейросети в творчестве	KB	5	5/150	Защита проекта
KK2, KK3	IBZI 2022	Информационная безопасность и защита информации	KB	5	5/150	Письменный экзамен
KK2, KK3	KiB 2022	Кибербезопасность	KB	5	5/150	Письменный экзамен
KK3	PP3 2022	Производственная практика	BK	10	10/300	отчет
KK3	PreP 2022	Преддипломная практика	BK	9	9/270	отчет

5. План развития образовательной программы

Целевые индикаторы развития ОП 6В06104 «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА»

Задачи	Целевые индикаторы	Показатели			
		Ед. изм	2025-2026	2026-2027	2027-2028
ПРИОРИТЕТ 1. ПОСТРОЕНИЕ ДИНАМИЧНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ЭКОСИСТЕМЫ ПОСРЕДСТВОМ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ					
Задача 1.1 Развитие программ бакалавриата и повышение доступности высшего образования	Численность обучающихся по ОП	чел	40	45	50
	Средний балл ЕНТ	%	71	73	75
	Количество обладателей «Алтын белгі»	чел.	-	-	1
	Количество выпускников с дипломом «с отличием»	чел.	-	-	-
	Уровень трудоустройства выпускников	%	-	-	-
Задача 1.2 Развитие послевузовского образования	Количество выпускников за последний учебный год, продолживших обучение в магистратуре	чел.	-	-	-
Задача 1.3 Развитие непрерывного образования	Количество массовых открытых онлайн-курсов (МООК), разработанных вузом и представленных в открытом доступе в национальных и зарубежных образовательных платформах, таких, как moocs.kz, openu.kz, coursera.org и т.д.	шт.	1	1	1
Задача 1.4 Трансформация методов преподавания и развитие новых форм обучения	Количество ППС, прошедших повышение квалификации по профилю читаемых дисциплин в рамках ОП	чел.	6	7	8
	Количество практических работников, привлеченных к проведению учебных занятий, чтению элективных дисциплин	чел.	2	3	4
	Количество выпускных квалификационных работ, выполненных по заказу предприятий	шт.	-	-	-
ПРИОРИТЕТ 2. УСТОЙЧИВОЕ РАЗВИТИЕ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УНИВЕРСИТЕТА					
Задача 2.1 Повышение научно-исследовательского потенциала и инновационной активности	Доля преподавателей с ученой степенью	%	30	31	32
	Количество преподавателей, имеющих звание «Лучший преподаватель», государственных наград, стипендий, грантов	чел.	-	-	1

университета	Общее число публикаций	ед	25	27	30
	Количество публикаций в журналах Web of science / Scopus	ед	-	1	1
	Число публикаций в перечне КОКСНВО	ед	1	2	2
	Количество цитирований публикаций	ед	1	2	2
	Индекс Хирша	ед	1	1	1
	Количество совместных публикаций с научными организациями	ед	-	-	1
	Количество совместных публикаций с промышленными бизнес-партнерами	ед	1	1	2
	Количество публикаций по ЦУР	ед	-	-	1
Задача 2.2 Создание многоканальной системы финансирования научных исследований кафедр	Общий объем финансирования НИР (государственное и негосударственное финансирование, международные гранты) (Ф _{НИР})	тыс. тенге	500	550	600
	Количество руководителей научных проектов	чел	-	1	2
	Число свидетельств по интеллектуальной собственности: лицензий, патентов, авторских свидетельств, изобретений преподавателей	шт.	-	-	-
Задача 2.3 Привлечение обучающихся в науку и производство	Число студентов-победителей на научно-практических конференциях, олимпиадах в Казахстане и странах СНГ	чел.	-	-	1
	Число студентов - победителей на научно-практических конференциях, олимпиадах в дальнем зарубежье	чел.	-	-	-
	Число свидетельств по интеллектуальной собственности: лицензий, патентов, авторских свидетельств, изобретений студентов	ед.	-	-	1
ПРИОРИТЕТ 3. ЭФФЕКТИВНАЯ ИНТЕГРАЦИЯ УНИВЕРСИТЕТА КАК РАВНОПРАВНОГО ПАРТНЕРА В МИРОВОЕ НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО					
Задача 3.1 Соответствие международным стандартам качества в области исследовательских и образовательных программ	Число совместных образовательных программ двудипломного образования с зарубежными вузами с выдачей дипломов или сертификатов (ТОП -700 рейтинга QS)	ед.	-	-	-
	Количество дисциплин, преподаваемых на иностранных языках	ед.	-	-	1
	Количество совместных публикаций с представителями зарубежных организаций	ед	-	-	1
Задача 3.2	Число иностранных студентов	чел.	-	-	1

Благоприятная среда для обучения и исследований	Число иностранных преподавателей, задействованных в учебном процессе (не менее 2-х недель)	чел	-	-	-
	Число обучающихся по входящей внешней мобильности	чел	-	-	-
	Число обучающихся по исходящей внешней мобильности	чел	-	-	-
	Число выпускников вуза, получивших международные гранты или международные стипендии (кроме стипендии Болашак)	чел.	-	-	-
Задача 3.3 Повышение международного имиджа Карагандинского университета Казпотребсоюза	Число международных научных проектов	ед	-	-	-
	Количество стран с представителями которых реализуются научные проекты	ед	-	-	-
	Число ППС, имеющих диплом/ученую степень вузов дальнего зарубежья	чел.	-	-	1
	Количество подписчиков на официальный интернет ресурс кафедры в социальных сетях	чел.	500	600	700
	Количество ссылок на сайт университета на сайтах партнеров кафедры	ед.	3	3	3
ПРИОРИТЕТ 4. РЕАЛИЗАЦИЯ ТРЕТЬЕЙ МИССИИ УНИВЕРСИТЕТА, ЧЕРЕЗ ФОРМИРОВАНИЕ У МОЛОДЕЖИ СОЦИАЛЬНОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ, ПАТРИОТИЗМА И ЛИДЕРСКИХ КАЧЕСТВ					
Задача 4.1 Реализация комплекса по патриотическому воспитанию и формированию гражданской активности молодежи	Количество дисциплин, охватывающих вопросы устойчивого развития	шт.	1	1	2
	Число студентов-победителей в спортивных и творческих состязаниях в странах СНГ и в дальнем зарубежье	чел.	-	-	1

6. Лист согласования образовательной программы

Должность	Подпись	ФИО
Проректор по академическим вопросам		Накипова Г.Е.
Директор департамента академического развития высшего и послевузовского образования		Даниярова М.Т.
Директор департамента стратегического развития		Глазунова С.Б.
Декан факультета финансов, логистики и цифровых технологий		Серикова Г.С.
Зав.кафедрой цифровой инженерии и IT-Аналитики		Тен Т.Л.