АННОТАЦИЯ
рабочей программы модуля

Наименование учебного модуля	Разработка игровых и мультимедийных приложений
Уровень (вид) образования	Бакалавриат
УГСН	09.00.00 Информатика и вычислительная техника
Направление подготовки	09.03.01 Информатика и вычислительная техника, 09.03.02 Информационные системы и технологии, 09.03.03 Прикладная информатика
Направленность (профиль)	Автоматизированные системы обработки информации и управления, Информационные системы и технологии, Технологии искусственного интеллекта в промышленности (по отраслям)
Форма обучения	Очная
Образовательные технологии	Традиционные
Форма контроля (промежуточная аттестация)	Семестр 1: Зачет с оценкой
Подразделение	Кафедра «Информатика и вычислительная техника»
Объем модуля, ч. / з.е. / недели	108/3/2
Лекции, ч	16
Практические занятия, ч	48
Самостоятельная работа, ч	41

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)
Дополнительные профессиональные компетенции		
ДПК-1 Проектирует и разрабатывает игровые интерактивные и мультимедиа приложения для работы в различных операционных средах	ДПК-1.1 Способен проектировать и разрабатывать игровые интерактивные и мультимедийные приложения	Знать основы прототипирования игровой механики. Уметь разрабатывать интерактивные игровые приложения. Владеть навыками создания нескольких игровых сцен в одном проекте с использованием современного Framework-а.

Краткое содержание дисциплины

Изучение теоретических основ, разработка и проектирование игровых программных продуктов в современном графическом дизайне с интерактивным пользовательским интерфейсом, обеспечивающим высокие эргономические характеристики.