

Аннотация к рабочей программе по дисциплине «Разработка игровых приложений»

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины "Разработка игровых приложений" является ознакомление студентов с комплексом современных технологий и концепций, достаточных для профессиональной разработки компьютерных игр.

2. Место дисциплины в структуре ООП

Б1.В.12

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций по данному направлению:

ПК-2 - способностью разрабатывать компоненты аппаратно-программных комплексов и баз данных, используя современные инструментальные средства и технологии программирования;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

знать:

-современные программные средства и технологии создание игровых приложений; -методы анализа динамической информации и размещение ее в сети Интернет; -оценка возможностей различных программных платформ для создания игровых приложений.

уметь:

-проектировать онлайн-форму и структуру игровых приложений;

иметь навыки и (или) опыт деятельности:

-навыками разработки игровых приложений.

4. Общая трудоемкость дисциплины

108(в часах) 3 з.е.

5. Формы контроля

зачет (8 семестр)