

Аннотация к рабочей программе по дисциплине «Разработка игровых приложений»

1. Цели освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины «Разработка игровых приложений» – формирование у обучающихся компетенций, предусмотренных данной рабочей программой дисциплины, в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника с учетом специфики направленности подготовки (профиля, специализации).

2. Место дисциплины в структуре ООП

Б1.В.08

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

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

ПК-1 Способен разрабатывать компоненты программных продуктов ПК-1.4 Пишет программный код для решения практических задач;

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; возможности различных программных платформ для создания игровых приложений

уметь:

применять современные программные средства и технологии создание игровых приложений; применять методы анализа динамической информации и размещение ее в сети Интернет; реализовывать возможности различных программных платформ для создания игровых приложений

владеть навыками и (или) опытом деятельности:

навыками работы с современными программными средствами и технологиями создание игровых приложений; навыками применения методов анализа динамической информации и размещения ее в сети Интернет; навыками разработки игровых приложений

4. Общая трудоемкость дисциплины

108(в часах) 3 з.е.

5. Формы контроля

зачет (4 курс)