

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.06.2024 17:02:09
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ¹ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/УЧЕБНОГО МОДУЛЯ²

Гейм-дизайн

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки/Специальность	09.03.01 Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)/Специализация	Информатика и программная инженерия
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	Два года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина (модуль) «Гейм-дизайн» изучается в четвертом семестре.
Курсовая работа – не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации

четвертый семестр - зачет

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина (модуль) Гейм-дизайн относится к обязательной части программы, формируемой участниками образовательных отношений.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целями изучения дисциплины Гейм-дизайн являются:

- Владение базовыми инструментами создания и модификации 3D-моделей;
- Освоение принципов текстурирования трехмерных объектов;
- Владение техникой разработки виртуальной композиции;
- Основы пользования VFX-эффектами;
- Техника реверс инжиниринга;
- Навыки 3D-сканирования с применением различных технологий;
- Формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;

– Основы проектной деятельности;

Результатом обучения по учебной дисциплине «Гейм-дизайн» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

¹ Аннотацию можно формировать из РПД, путем удаления лишних разделов, **но с учетом требований форматирования!**

² Курсивом в макете даны пояснения, рекомендации, примеры, сноски, которые необходимо убрать из текста рабочей программы! Перед удалением необходимо включить скрытые знаки форматирования, чтобы исключить удаление разрывов страниц.

В тексте представлена автоматическая нумерация, создана навигация, заголовки и подзаголовки не следует удалять и (или) изменять их форматирование. Если требуется удалить пункт раздела или абзац, нужно включить скрытые знаки форматирования, чтобы исключить удаление разрывов страниц и заголовков. Также курсивом выделен текст, который требует выбора или внесения необходимых сведений. После внесения правок курсивное начертание следует удалить.

Результаты обучения по учебной дисциплине «Гейм-дизайн», используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Основные принципы 3D композиции, создания реалистичного рендера в статике и в динамичном исполнении;
- Создание реалистичных 3D-моделей и текстур;
- Владение инструментами обработки 3D-моделей;
- Создание трехмерной презентации продукта;
- Проектная деятельность с применением изученных технологий;

Результаты освоения учебной дисциплины «Гейм-дизайн» в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ОПК-3 <i>Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.</i>	ИД-ОПК-5.1 <i>Формулирование основ системного администрирования, архитектуры и функционирования вычислительных систем;</i>
	ИД-ОПК 5.2 <i>Учет и анализ требований программно-аппаратных платформ для инсталляции прикладного программного обеспечения информационных и автоматизированных систем;</i>
	ИД-ОПК 5.3 <i>Инсталляция программных средств разработки информационных и автоматизированных систем.</i>
ОПК-8 <i>Способен осваивать методики использования программных средств для решения практических задач.</i>	ИД-ОПК-8.2 <i>Выбор языка программирования, средств разработки, систем управления базами данных для решения задач профессиональной деятельности;</i>
	ИД-ОПК-8.3 <i>Разработка программного обеспечения для решения задач профессиональной деятельности.</i>

Общая трудоёмкость учебной дисциплины (модуля) по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	5	з.е.	180	час.
---------------------------	---	------	-----	------