

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 18.06.2025 14:45:48
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Гейм-дизайн

Уровень образования	бакалавриат	
Направление подготовки/Специальность	09.03.02	Информационные технологии и системы
Направленность (профиль)/Специализация	Информационные технологии в дизайне	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения		
Форма(-ы) обучения	заочная	

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

1.1. Форма промежуточной аттестации

седьмой семестр - экзамен

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Гейм-дизайн» относится к части, 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.

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
ПК-2 Способен реализовывать проекты цифровой трансформации предприятий в самостоятельно выбранной предметной области, в том числе разрабатывать новые информационные и цифровые продукты путем применения существующих информационных и цифровых технологий, а также их адаптации под заданные условия, требования и ограничения	ИД-ПК-2.1 Определение принадлежности задачи профессиональной деятельности заданному классу и предметной области
	ИД-ПК-2.2 Выбор оптимального набора инструментальных средств и ИТ-методов решения профессиональной задачи в рамках предметной области
	ИД-ПК-2.3 Адаптация современных методов и алгоритмов под конкретные задачи выбранной предметной области

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

по заочной форме обучения –	6	з.е.	192	час.
-----------------------------	---	------	-----	------