

«Затверджую»

Завідувач кафедри інформаційних технологій  
проектування та прикладної математики

\_\_\_\_\_ /д.т.н., проф. Олександр ТЕРЕНТЬЄВ/

« 28 » червня 2022 р.

Розробник силабусу

\_\_\_\_\_ /д.т.н., проф. Олександр ТЕРЕНТЬЄВ/



## СИЛАБУС

### МЕТОДИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ ПРОЄКТУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР: GAME DESIGN & DEVELOPMENT

назва освітньої компоненти (дисципліни)

1) Шифр за ОПП: ВК 3				
2) Навчальний рік: 2022/2023				
3) Освітній рівень: другий рівень вищої освіти (магістр)				
4) Форма навчання: денна				
5) Галузь знань: 12 «Інформаційні технології»				
6) Спеціальність: 122 «Комп'ютерні науки»				
8) Компонента спеціальності: вибіркова				
9) Семестр: 1				
10) Цикл дисципліни: вибіркова компонента ОПП				
11) Контактні дані викладача: д.т.н., проф. Олександр Олександрович ТЕРЕНТЬЄВ, terentiev.oo@knuba.edu.ua, (044) 241-55-61				
12) Мова навчання: українська				
13) Пререквізити: «Основи програмування», «Об'єктно-орієнтоване програмування», «Теорія прийняття рішень», «Хмарні та GRID-технології».				
14) Мета курсу: є формування у студентів цілісної системи знань про технології проектування комп'ютерних ігор, навчання студентів методам і засобам проектування, роботи анімацією, звуком та графікою при розробці комп'ютерних ігор.				
15) Результати навчання:				
№	Програмний результат навчання	Метод перевірки навчального ефекту	Форма проведення занять	Посилання на компетентності
1.	ПРН17. Системно мислити та застосовувати творчі здібності до формування принципово нових ідей; формувати, аналізувати і приймати рішення про найбільш перспективні проектні рішення.	Обговорення під час занять, тематичне дослідження	Лекції, лабораторні роботи	ІК ЗК3 ЗК7 ЗК9 ЗК10 ФК11-ФК13 ФК16
2.	ПРН18. Здатність працювати з експертними та	Обговорення під час	Лекції,	ІК