

Опис освітнього компонента вільного вибору	
Дисципліна	Вибірковий освітній компонент 7 «Розробка ігрових програм»
Рівень ВО	перший (бакалаврський) рівень
Назва спеціальності/освітньо-професійної програми	122 Комп'ютерні науки / Комп'ютерні науки та інформаційні технології
Форма навчання	Денна
Курс, семестр, протяжність	3 (6 семестр), 5 кредитів ЄКТС
Семестровий контроль	Залік
Обсяг годин (усього: з них лекції/практичні)	150год, з них: лекцій - 26 год, лабораторних – 28 год
Мова викладання	Українська
Кафедра, яка забезпечує викладання	Комп'ютерних наук та кібербезпеки
Автор дисципліни	Кандидат фізико-математичних наук; доцент, завідувач кафедри комп'ютерних наук та кібербезпеки Гришанович Тетяна Олександрівна
Короткий опис	
Вимоги до початку вивчення	Базові знання з математики, фізики (достатньо шкільного курсу), вміння використовувати прикладне програмне забезпечення, елементарні знання із комп'ютерної графіки та об'єктно-орієнтованого програмування
Що буде вивчатися	Курс покликаний ознайомити студентів з основними концептуальними поняттями, що використовуються при реалізації підходів до проектування комп'ютерних ігор, познайомити з технологією розробки комп'ютерних ігор, з програмним забезпеченням що застосовується для розробки окремих модулів комп'ютерних ігор, також досліджуються інфологічні, даталогічні та фізичні моделі, які використовуються в комп'ютерних іграх та інших технічних системах
Чому це цікаво/треба вивчати	Напрямок гейм-розробки зараз є дуже популярним. Він зорієнтований на застосування новітніх інфор-маційних технологій в області проектування сучасних комп'ютерних ігор, застосування сучасних методів і засобів проектування, заснованих на використанні CASE-технології, а також навичок самостійного практичного проектування ігор для різних предметних областей.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Здатність застосовувати теоретичні та практичні основи методології та технології моделювання для дослідження характеристик і поведінки складних об'єктів і систем, проводити обчислювальні експерименти з обробкою й аналізом результатів.
Як можна користуватися набутими знаннями й уміннями	Даний курс формує вміння створювати графічні зображення, ігрові додатки, використовуючи

(компетентності)	відповідну технологію та інструментарій; застосовувати знання основних форм і законів абстрактно-логічного мислення, основ методології наукового пізнання, форм і методів вилучення, аналізу, обробки та синтезу інформації в предметній області комп'ютерних наук;
Інформаційне забезпечення та/або web-покликання	