



СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ІГРОВИХ СИСТЕМ

Ступінь вищої освіти: бакалавр
Спеціальність: 123 Комп'ютерна інженерія

Освітньо-професійна програма: Розробка ігор та інтерактивних медіа у віртуальній реальності

Викладач: Шестопалов Сергій Вікторович, доцент кафедри Комп'ютерної інженерії, кандидат технічних наук

Кафедра: Комп'ютерної інженерії, т. 712-41-80

Профайл викладача

Контакт:

e-mail: sshestopalov1984@gmail.com,
097-465-3329

1. Загальна інформація

Тип дисципліни – вибіркова

Мова викладання - українська

Навчальна дисципліна викладається для студентів денної форми навчання на четвертому курсі в першому семестрі та для студентів заочної форми навчання на п'ятому курсі в першому семестрі.

Кількість кредитів - 4, годин - 120

Аудиторні заняття, годин:	всього	лекції	лабораторні
денна	56	28	28
заочна	10	6	4
Самостійна робота, годин	Денна -64		Заочна - 110

Розклад занять

2. Анотація навчальної дисципліни

Програмне забезпечення комп'ютерних систем для розробки ігор вдосконалюється кожного дня. З'являються нові технології та методи, які негайно реалізуються в ігрових двигунах. Вивчення зазначених методів та технологій дозволяє полегшити розробку гри. Разом з тим, використання сучасних технологій проектування комп'ютерних ігор (на зразок теорії автоматів) дозволяє легко формалізувати задачі та перейти від проектної документації до технічного завдання.

3. Мета навчальної дисципліни

Метою викладання навчальної дисципліни «Програмне забезпечення ігрових систем» є ознайомлення студентів з основними етапами та принципами розробки комп'ютерних ігор та, існуючим для цього, програмним забезпеченням.

В результаті вивчення курсу «Програмне забезпечення ігрових систем» студенти повинні:

знати:

- Основні етапи розробки комп'ютерних ігор;
- Програмне забезпечення, необхідне для розробки комп'ютерних ігор;
- Особливості основних ігрових жанрів;
- Основні ролі в команді розробників ігор;
- Принципи використання теорії автоматів при проектуванні гри.

вміти:

- Проектувати ігрові системи;
- Будувати матриці станів та переходів ігрових об'єктів;
- Розробляти автомати ігрових об'єктів;
- Створювати комп'ютерні ігри з використанням спеціалізованого програмного забезпечення.

4. Програмні компетентності та результати навчання за дисципліною

5. Зміст навчальної дисципліни

6. Система оцінювання та інформаційні ресурси

Види контролю: поточний, підсумковий – диф. залік.

Нарахування балів

Інформаційні ресурси

7. Політика навчальної дисципліни

Політика всіх навчальних дисциплін в ОНТУ є уніфікованою та визначена з урахуванням законодавства України, вимог [ISO 9001:2015](#), «[Кодекс академічної доброчесності Одеського національного технологічного університету](#)» та «[Положення про організацію освітнього процесу](#)».

Викладач _____ Сергій ШЕСТОПАЛОВ
підпис

Завідувач кафедри _____ Сергій АРТЕМЕНКО
підпис