



**Силабус навчальної дисципліни
«Мультимедійні, ігрові та розважальні програми»**

**Спеціальність: 121 Інженерія програмного забезпечення
Галузь знань: 12 Інформаційні технології**

Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Статус дисципліни	Навчальна дисципліна вибіркового компонента фахового переліку
Семестр	Весняний семестр
Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/загальна кількість годин	3кредитів / 90 годин
Мова викладання	Українська, англійська
Що буде вивчатися (предмет навчання)	Формування у студентів теоретичних знань та набуття практичних навичок ефективного використання підходів розробки ігрових застосунків
Чому це цікаво/потрібно вивчати (мета)	Набуття студентами теоретичних та практичних знань про методи та засоби використання сучасних підходів розробки ігрових застосунків
Чому можна навчитися (результати навчання)	<ul style="list-style-type: none"> • принципи рендерінгу у графічних рушіях; • підходи до аналізу вимог у галузі «розробка ігрових застосунків»; • принципи прототипування ігрових сцен; • підходи до інтеграції різного контенту у середовищі Unity3D для підготовки ігрових сцен; • принципи проектування програмного забезпечення відповідно до компонентно-орієнтованого архітектурного стилю; • засоби інтерактивної відладки застосунків
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	<ul style="list-style-type: none"> • скласти концепт документ гри; • прототипувати адаптивні 2D, 2.5D та 3D сцени для створення ігрових мобільних застосунків; • відлажувати скрипти шляхом об'єднання середовища розробки ПЗ з середовищем Unity3D та використовуючи засоби інтерактивної відладки; • розробляти ігрові об'єкти враховуючи особливості їх ефективного повторного використання.

Навчальна логістика	<p>Зміст дисципліни: Принципи функціонування графічних рушіїв. Особливості управління вимогами при створенні ігрових мобільних застосувань. Підходи до створення програмних модулів у компонентно-орієнтованих середовищах розробки програмного забезпечення. Методи та засоби відладки та документування ігрових мобільних застосувань</p> <p>Види занять: лекції, лабораторні</p> <p>Методи навчання: мультимедійні презентації, практичні приклади</p> <p>Форми навчання: очна, заочна</p>		
Пререквізити	«Об'єктно-орієнтоване програмування», «Основи програмної інженерії», «Конструювання програмного забезпечення» та «Професійна практика програмної інженерії»		
Пореквізити	є базою для виконання дипломного проектування		
Інформаційне забезпечення з фонду та репозитарію НТБ НАУ			
Локація та матеріально-технічне забезпечення	Лабораторії, лекторії		
Семестровий контроль, екзаменаційна методика	Залік, письмова форма		
Кафедра	Інженерії програмного забезпечення		
Факультет	Кібербезпеки, комп'ютерної та програмної інженерії		
Викладач(і)	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">Фото</td> <td> <p>Чебанюк Олена Вікторівна Посада: доцент Вчене звання: к.т.н. Науковий ступінь: доцент Профайл викладача: Тел.: Е-mail: Робоче місце: 6.309</p> </td> </tr> </table>	Фото	<p>Чебанюк Олена Вікторівна Посада: доцент Вчене звання: к.т.н. Науковий ступінь: доцент Профайл викладача: Тел.: Е-mail: Робоче місце: 6.309</p>
Фото	<p>Чебанюк Олена Вікторівна Посада: доцент Вчене звання: к.т.н. Науковий ступінь: доцент Профайл викладача: Тел.: Е-mail: Робоче місце: 6.309</p>		
Оригінальність навчальної дисципліни	Авторський курс, викладання українською та англійською мовами		
Лінк на дисципліну			

Завідувач кафедри

Писарчук О.О.

Розробник

Безкорвайна Ю.М.