

РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

(наименование дисциплины)

АННОТАЦИЯ

К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Направление подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

09.03.04 Программная инженерия

Направленность (профиль) Автоматизированные системы обработки информации и управления, Разработка программно-информационных систем

	Форма обучения	
	Очная	
	09.03.01	09.03.04
Курс	3	3
Семестр	5,6	5,6
Лекции, часы	34	34
Лабораторные занятия, часы	34	34
Курсовая работа, семестр	6	6
Зачёт, семестр	5	5
Контактная работа по учебным занятиям, часы	68	68
Самостоятельная работа, часы	76	76
Всего часов / зачетных единиц	144/4	144/4

1 Цель учебной дисциплины

Целью учебной дисциплины является формирование специалистов, умеющих обоснованно и результативно применять существующие и осваивать новые алгоритмы компьютерной графики; графических приложения, инструментов для написания приложений; стандартов в области разработки графических систем

2. Планируемые результаты изучения дисциплины

В результате освоения учебной дисциплины студент должен

знать: – проблемы геометрического моделирования; виды геометрических моделей их свойства; параметризацию моделей; геометрические операции над моделями; алгоритмы визуализации: отсечения, развертки, удаления невидимых линий и поверхностей, закраски; способы создания фотореалистических изображений;

уметь: работать с программными средствами; обеспечивающими аппаратную реализацию графических функций, ввод и вывод графической информации; преобразование: системы координат графической информации;

владеть: навыками разработки графических приложений.

3. Требования к освоению учебной дисциплины

Освоение данной учебной дисциплины должно обеспечивать формирование следующих компетенций: для 09.03.01 Информатика и вычислительная техника ПК-4– Способен разрабатывать компоненты системных программных продуктов, ПК-5-Способен разрабатывать и проектировать программное обеспечение; для 09.03.04 Программная инженерия ПК-10 – Владеет навыками использования различных технологий разработки программного обеспечения; ПК -11 – Владение концепциями и атрибутами качества программного обеспечения (надёжность, безопасность, удобства использования), в том числе роли людей, процессов, методов, инструментов и технологий обеспечения качества.

4. Образовательные технологии

При изучении дисциплины используется модульно-рейтинговая система оценки знаний и следующие формы проведения занятий: мультимедиа, с использованием ЭВМ.