

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы гейм-дизайна»

(наименование дисциплины)

09.03.03 Прикладная информатика

(код и наименование специальности или направления подготовки)

Управление проектами в сфере информационных технологий

(направленность (профиль) /специализация образовательной программы)

высшее образование – бакалавриат

(уровень образования)

бакалавр

(квалификация, присваиваемая по специальности или направлению подготовки)

очная

(форма обучения)

2023

(год набора)

1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – теоретическое и практические аспекты организации разработки приложений.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина входит в часть учебного плана, формируемую участниками образовательных отношений и реализуется на 1 курсе в 2 семестре.

3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 Способен управлять проектами в области ИТ на основе полученных, планов проектов.

4. Общая трудоемкость дисциплины

2 зачетных единицы (72 академических часа).

5. Форма (формы) промежуточной аттестации обучающихся

Зачет.

6. Разделы (если имеются) и темы дисциплины

Раздел 1. Базовые вопросы дисциплины

1. Числа
2. Переменные
3. Операторы
4. Функции

Раздел 2. Специальные вопросы дисциплины

5. Условные операторы
6. Зацикливание
7. Массивы
8. Словари. Классы

7. Автор рабочей программы

Кузнецова Е.В., старший преподаватель