

Аннотация рабочей программы дисциплины

Урбан гейм-дизайн

(наименование дисциплины (модуля))

Для обучающихся по направлениям подготовки, реализуемым по индивидуальным образовательным траекториям (инженерный стандарт ТИУ, IT-стандарт ТИУ, социально-гуманитарный стандарт ТИУ)

Специализация: Урбан гейм-дизайн

1. Цели изучения дисциплины (модуля)

Развитие у обучающихся востребованных в настоящее время компетенций в рамках повышения качества городской среды за счет цифровой инженерии и гейм-дизайна, состоянию современного уровня развития техники и технологий в этой области, а также практических умений и навыков начального уровня по использованию распространенных библиотек гейм-дизайна для решений прикладных задач с использованием языка программирования C# в области профессиональной деятельности направления подготовки или специальности обучающегося

2. Место дисциплины (модуля) в структуре основной профессиональной образовательной программы

Дисциплина «Урбан гейм-дизайн» находится в обязательной части в Блоке 1 «Дисциплины (модули)» общеуниверситетского блока элективных дисциплин по теме "Качество городской среды".

3. Результаты освоения дисциплины (модуля): формируемые компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикаторов достижения компетенций	Результаты обучения по дисциплине (модулю)
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Осуществляет выбор актуальных российских и зарубежных источников, а также поиск, сбор и обработку информации, необходимой для решения поставленной задачи.	Знать (З1): знает основные информационные ресурсы, программные продукты, посвященные тематике гейм-дизайна, а также основных ученых, публикующих в этой сфере Уметь (У1): умеет обрабатывать найденную информацию и подготавливать ее в удобный для дальнейшего использования формат Владеть (В1): владеет техническим английским языком для поиска и чтения англоязычной литературы в сфере информационных технологий
	УК-1.2. Систематизирует и критически анализирует информацию, полученную из разных источников, в соответствии с требованиями и условиями задачи	Знать (З2): знает возможности распространенных библиотек гейм-дизайна, например, C# Уметь (У2): умеет применять средства установки программного обеспечения C#, использовать Visual Studio для создания, редактирования и запуска кода, производить настройку операционной системы для запуска проектов в сфере гейм-дизайна Владеть (В2): владеет навыками чтения кода, в том числе чужого, его интерпретации, адаптации согласно правилам чистоты и читаемости
	УК-1.3. Использует методики системного подхода при решении поставленных задач	Знать (З3): знает методики системного подхода при решении поставленных задач Уметь (У3): имеет высокий уровень компьютерной грамотности Владеть (В3): владеет основными постулатами системного подхода и может применять их при решении профессиональных задач
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих	УК-2.1. Проводит анализ поставленной цели и формулирует совокупность взаимосвязанных задач, которые необходимо решить для ее достижения.	Знать (З4): знает основные возможности гейм-дизайна и способы их использования в различных прикладных проектах Уметь (У4): умеет воспроизводить основные алгоритмические операции с изображениями и видеопотоком с использованием методов разработки игр Владеть (В4): владеет навыками получения информации на основе анализа изображений и видеопотока и ее интерпретации

правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.2. Выбирает оптимальный способ решения задач, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений	Знать (З5): Знает теоретические основы гейм-дизайна Уметь (У5): Имеет сформированные навыки программирования на языке C# Владеть (В5): владеет способами решения практических и прикладных задач по повышению качества городской среды с использованием гейм-дизайна
	УК-2.3. Анализирует действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие область профессиональной деятельности	Знать (З6): знает основные правовые ограничения и нормативные документы, связанные с применением гейм-дизайна Уметь (У6): умеет анализировать возможности дальнейшего трудоустройства в рамках профессиональной направленности с использованием знаний в сфере гейм-дизайна Владеть (В6): владеет навыками поиска, чтения и интерпретации законодательства и правовых норм, регулирующих область профессиональной деятельности

4. Общая трудоемкость дисциплины (модуля)

составляет 3 зачетных единицы, 108 часов

5. Форма промежуточной аттестации

очная форма обучения: зачет - 3 семестр.

(зачет, экзамен, КР/КП)

заочная форма обучения: зачет, контрольная работа - 3 семестр.

(зачет, экзамен, КР/КП)

Очно-заочная форма обучения: зачет - 4 семестр.

(зачет, экзамен, КР/КП)