

## Аннотация рабочей программы дисциплины

### Урбан гейм-дизайн

(наименование дисциплины (модуля))

Для обучающихся по специальностям, 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 критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий	УК-1.1. Анализирует проблемную ситуацию (задачу) и выделяет ее базовые составляющие.	Знать (З1): знает основные информационные ресурсы, программные продукты, посвященные тематике гейм-дизайна, а также основных ученых, публикующихся 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. Рассматривает различные варианты решения проблемной ситуации (задачи), разрабатывает алгоритмы их реализации	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. Определяет и оценивает практические последствия возможных решений задачи	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 управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.1. Формулирует в рамках поставленной цели проекта совокупность взаимосвязанных задач, обеспечивающих ее достижение. Определяет ожидаемые результаты решения выделенных задач	Знать (З1): знает основные возможности гейм-дизайна и способы их использования в различных прикладных проектах Уметь (У1): умеет воспроизводить основные алгоритмические операции с изображениями и видеопотоком с использованием методов разработки игр Владеть (В1): владеет навыками получения информации на основе анализа изображений и видеопотока и ее интерпретации

	УК-2.2. Проектирует решение конкретной задачи проекта, выбирая оптимальный способ ее решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений	Знать (З2): Знает теоретические основы гейм-дизайна Уметь (У2): Имеет сформированные навыки программирования на языке С# Владеть (В2): владеет способами решения практических и прикладных задач по повышению качества городской среды с использованием гейм-дизайна
	УК-2.3. Решает конкретные задачи проекта заявленного качества и за установленное время	Знать (З3): знает основные правовые ограничения и нормативные документы, связанные с применением гейм-дизайна Уметь (У3): умеет анализировать возможности дальнейшего трудоустройства в рамках профессиональной направленности с использованием знаний в сфере гейм-дизайна Владеть (В3): 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 - 4 семестр.

*(зачет, экзамен, КР/КП)*

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

*(зачет, экзамен, КР/КП)*

заочная форма обучения: зачет, контрольная работа - 4 семестр\*.

*(зачет, экзамен, КР/КП)*

\* - для специальностей 21.05.04/21.05.06