

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Клочков Юрий Сергеевич
Должность: и.о. ректора
Дата подписания: 10.04.2024 14:35:23
Уникальный программный ключ:
4e7c4ea90328ec8e65c5d8058549a2538d7400d1

Аннотация рабочей программы дисциплины

«Игровой искусственный интеллект»

основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки

45.03.04 Интеллектуальные системы в гуманитарной сфере

Направленность (профиль) Разработка и программирование интеллектуальных систем

1. Цель изучения дисциплины: формирование у студентов теоретических знаний и практических навыков в области программных методик, которые используются в компьютерных играх для создания иллюзии интеллекта в поведении персонажей, управляемых компьютером. Игровой ИИ, помимо методов традиционного искусственного интеллекта, включает также алгоритмы теории управления, робототехники, компьютерной графики и информатики в целом.

2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: дисциплина относится к части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений.

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

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Код и наименование результата обучения по дисциплине
УК – 1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.3. Использует методики системного подхода при решении поставленных задач.	Знать (З1) методики системного подхода при решении поставленных задач.
		Уметь (У1) применять методики системного подхода при решении поставленных задач.
		Владеть (В1) методиками системного подхода при решении поставленных задач.
ПКС-1. Способность проектировать, разрабатывать, тестировать и документировать ПО	ПКС-1.2. Проектирует модели с помощью инструментальных средств и генерирует модели в программный код	Знать (З2) методы проектирования моделей с помощью инструментальных средств и генерирования моделей в программный код
		Уметь (У2) проектировать модели с помощью инструментальных средств и генерировать модели в программный код

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 008E624DF98BC2E90078B97FC72BE94C3F
Владелец: Ефремова Вероника Васильевна
Действителен: с 11.08.2023 до 03.11.2024

		Владеть (B2) навыками проектирования моделей с помощью инструментальных средств и генерирования моделей в программный код
ПКС – 2 Способность определять требования к ИС, возможности их реализации, проектировать и внедрять ИС	ПКС-2.2. Трансформирует требования к ПО в архитектуру, определяющие, структуру ПО и состав его компонентов	Знать (З2) методы трансформации требований к ПО в архитектуру, определяющие, структуру ПО и состав его компонентов
		Уметь (У2) трансформировать требования к ПО в архитектуру, определяющие, структуру ПО и состав его компонентов
		Владеть (B2) навыками трансформации требований к ПО в архитектуру, определяющие, структуру ПО и состав его компонентов

4. **Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.
5. **Форма промежуточной аттестации:** очная форма обучения, зачет – 8 семестр.