

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Клочков Юрий Сергеевич
Должность: и.о. ректора
Дата подписания: 09.04.2024 16:21:21
Уникальный программный ключ:
4e7c4ea90328ec8e65c5d8058549a2538d7400d1

Аннотация рабочей программы дисциплины

«Архитектура игровых движков и систем виртуальной реальности» основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки

38.03.05 Бизнес – информатика

Направленность (профиль) Информационные системы предприятия

1. **Цель изучения дисциплины:** формирование у студентов теоретических знаний и практических навыков в области систем виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности. К изучению предлагаются возможности VR/AR систем на основе интерактивной 3D-графики для различных применений, основные понятия, принципы, платформы для создания приложений, особенности программной реализации.

2. **Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:** дисциплина относится к дисциплинам, формируемым 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 – 1.2. Систематизирует и критически анализирует информацию, полученную из разных источников, в соответствии с требованиями и условиями задачи	Знать (31) актуальные российские и зарубежные источники информации в области систем виртуальной реальности; метод системного анализа.
		Уметь (У1) применять методики обработки информации; осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников; применять системный подход для решения задач в области систем виртуальной реальности.
		Владеть (В1) методами обработки, критического анализа и синтеза информации; методикой системного подхода для решения задач в области систем виртуальной реальности
ПКС – 3 Способен выявлять и анализировать требования к ИС, разрабатывать архитектуру, осуществлять прототипирование, проектирование и дизайн ИС, писать технические задания на разработку ИС, создавать пользовательскую документацию к ИС	ПКС – 3.1 Грамотно оформляет техническую и пользовательскую документацию на различных стадиях жизненного цикла информационных систем	Знать (32) техническую документацию проектов автоматизации и информатизации прикладных процессов
		Уметь (У2) составлять техническую документацию проектов автоматизации и информатизации прикладных процессов
		Владеть (В2) навыками применения современных методов и технологий проектирования информационных систем

4. **Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

5. **Форма промежуточной аттестации:** очная форма обучения, зачет – 6 семестр.

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