

ПРОГРАМНА РОЗРОБКА КРОСПЛАТФОРМОВИХ ІНТЕРАКТИВНИХ СИСТЕМ



Спеціальності: E2 Екологія, E4 Науки про Землю, F2 Інженерія програмного забезпечення, F3 Комп'ютерні науки, F4 Системний аналіз та наука про дані, F5 Кібербезпека та захист інформації, F6 Інформаційні системи і технології, F7 Комп'ютерна інженерія, G5 Електроніка, електронні комунікації, приладобудування та радіотехніка, G6 Інформаційно-вимірювальні технології, G7 Автоматизація, комп'ютерно-інтегровані технології та робототехніка, G18 Геодезія та землеустрій, G22 Біомедична інженерія, J6 Авіаційний транспорт

Рівень вищої освіти	другий (магістерський)		
Статус дисципліни	вибіркова (Дисципліна індивідуального вибору 2)		
Обсяг дисципліни	150 годин/ 5 кредитів ЄКТС		
Мова викладання	українська		
Що буде вивчатися (предмет вивчення)	Запропонований курс дозволяє здобувачам освоїти головні можливості роботи з кросплатформним рушієм Unity 3D, створювати інтерактивні 2D та 3D-сцени, здійснювати програмну реалізацію на мові C# для керування об'єктами. Навчитися реалізовувати фізику, анімацію, звук та інтерфейс створюваного додатку. Основною метою курсу є розроблення власного проекту за тематикою, яку може обирати здобувач серед запропонованих викладачем		
Чому це цікаво/треба вивчати (мета)	Отримані навички з розроблення і програмування в Unity 3D відкривають двері до світу сучасних технологій, ігрової та бізнес індустрії. Unity 3D використовується не лише для створення ігрових додатків, а й для інтерактивних програм навчального характеру. Рушій Unity 3D дозволяє створювати віртуальні симуляції, що впроваджуються в різноманітні сфери діяльності людини: архітектурі, мистецтві, бізнесі, тощо. Навички, здобуті на курсі, стануть чудовою основою для подальшого розвитку в IT-сфері		
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Усвідомлення можливостей Unity 3D і сфер його застосування. Усвідомлення необхідності постійного розвитку для роботи в IT індустрії. Здатність вирішувати професійні завдання, програмувати та реалізовувати власні проекти на C# в Unity 3D. Здатність вільно адаптуватися та опановувати суміжні з Unity 3D технології		
Пререквізити	Об'єктно-орієнтоване програмування		
Організація навчання	Види занять: лекції, практичні заняття Форми здобуття освіти: денна Форми контролю: модульний контроль, іспит		
Кафедра	Мехатроніки та електротехніки		
Факультет	Систем управління літальних апаратів		
Викладач		ПІБ	Заярний Олексій Володимирович
		Посада	інженер 1 категорії
		Вчене звання	
		Науковий ступінь	
		e-mail	o.zaiarnyi@khai.edu
Посилання на електронні матеріали курсу	https://mentor.khai.edu/course/		
Посилання на силабус	https://khai.edu/assets/files/silabusi/dp2/s_m_nmk-2_programna-rozrobka-kis_div-2-s.pdf		