

3D графіка та ігрові застосування в Unity

Minor «Розробник ігрових додатків»

Спеціальність: усі спеціальності університету

Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)		
Статус дисципліни	вибіркова (Minor.Дисципліна 2)		
Обсяг дисципліни	150 годин / 5 кредитів ЄКТС		
Мова викладання	українська		
Що буде вивчатися (предмет вивчення)	Технології створення комп'ютерних ігрових додатків із застосуванням сучасних крос-платформних мов програмування		
Чому це цікаво / треба вивчати (мета)	Курс спрямований на набуття знань про сучасні методи та технології розробки крос-платформних комп'ютерних ігор, а саме: технології фізичного моделювання об'єктів, технології людино-комп'ютерної взаємодії, графічні технології комп'ютерних ігор і віртуальної реальності, ігрові мобільні технології, сучасні крос-платформні мови програмування, які використовуються на рівнях компіляції, виконання та крос-платформні інтерпретатори, а також формування у студентів професійних умінь і навичок щодо розробки крос-платформних комп'ютерних ігор та створення ігрового контенту за допомогою Unity 3D		
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Набуті знання і уміння нададуть: – навички використання сучасного інструментарію для роботи з графікою при проектуванні ігрового 3D-контенту за допомогою Unity 3D; – здатність використовувати особливості відповідних компонентів Unity 3D для роботи з фізикою 3D-об'єктів; можливості інтегрованого середовища розробки MonoDevelop; – навички використання відповідних компонентів Unity 3D для анімації об'єктів при проектуванні ігрових додатків; – навички використання відповідних інструментів Unity 3D для створення крос-платформних комп'ютерних ігор (Windows, Android); про використання відповідних інструментів Unity 3D для роботи з системою подій Unity 3D		
Пререквізити	«Основи програмування», «Алгоритми та структури даних», «Об'єктно-орієнтоване програмування»		
Кореквізити	Програмування віртуальної реальності		
Організація навчання	Види занять: лекції, практичні заняття. Форми здобуття освіти: денна, заочна, дистанційна, дуальна. Форми контролю: модульний контроль, іспит		
Кафедра	Інженерії програмного забезпечення (603)		
Факультет	Програмної інженерії та бізнесу (№ 6)		
Викладач		ПІБ	Вдовітченко Олександр Валерійович
		Посада	доцент кафедри 603
		Вчене звання	немає
		Науковий ступінь	кандидат технічних наук
		e-mail	o.vdovitchenko@khai.edu
		Персональна сторінка	https://se.khai.edu/
Посилання на електронні матеріали курсу	https://mentor.khai.edu/course/view.php?id=8116		
Посилання на робочу програму (силабус)	https://khai.edu/files/uploads/vibirkovi/bakalavri/minor/s_b_usi_3d-grafika-ta-igrovi-zastosuvannya-unity_minor-s.pdf		