



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

**«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)**

Институт математики и компьютерных технологий (Школа)

«УТВЕРЖДАЮ»

И.о. директора ИМКТ

Е. В. Сапрыкина

«07» марта 2025 г.

ПАСПОРТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Наименование образовательной программы	09.04.03 Прикладная информатика Программирование и управление цифровыми продуктами в игровой индустрии
Руководитель образовательной программы	Еременко А. С. к.т.н., и.о. директора Академии цифровой трансформации контактные данные: +7 914 718 5461, eremenko.ase@dvfu.ru
Подразделение – держатель программы	Институт математики и компьютерных технологий, Академия цифровой трансформации
Количество бюджетных мест / количество договорных мест	15 / 5
Форма обучения	Очная
Язык реализации	Русский
Срок обучения	2 года
Описание программы	Образовательная программа «Программирование и управление цифровыми продуктами в игровой индустрии» представляет собой курс, предназначенный для студентов, желающих освоить основы создания игр, развлечений и интерактивного контента с использованием современных технологий разработки игр. Цель программы — предоставить студентам фундаментальные знания и практические навыки в сфере разработки игр и цифрового развлечения, а также познакомить их с концепциями виртуальной и дополненной реальности, открывая новые возможности для создания уникальных пользовательских впечатлений. Учебная программа охватывает широкий спектр тематик, включая следующие аспекты:

	1. Основы программирования: студенты изучат языки программирования и инструменты разработки, необходимые для создания игр и цифрового контента. Они научатся писать код, разрабатывать алгоритмы и решать задачи программирования. 2. Геймдизайн: студенты изучат принципы создания интересного и захватывающего геймплея. Они будут рассматривать различные аспекты геймдизайна, такие как сюжет, персонажи, уровни и игровые механики. 3. Графика и анимация: студенты изучат основы создания графики и анимации для игр и развлекательных проектов. Они научатся работать с графическими редакторами, создавать и анимировать персонажей, создавать 2D и 3D графику с использованием специализированных инструментов. 4. Виртуальная и дополненная реальность: студенты будут знакомиться с основами виртуальной и дополненной реальности, их применением в игровой и развлекательной индустрии. Они изучат основные технологии и инструменты, используемые для создания виртуальных сред и интерактивных приложений. 5. Проектная работа: программа предусматривает проведение практических проектов, в рамках которых студенты будут применять полученные знания и навыки для создания собственных игр и развлекательных приложений, в том числе с использованием виртуальной и дополненной реальности. В результате прохождения этой учебной программы студенты будут обладать необходимыми навыками для работы в сфере разработки игр, цифрового развлечения и виртуальной реальности. Они смогут проявить свою креативность и инновационный подход при создании собственных проектов и внести свой вклад в развитие современной индустрии развлечений.
Ключевые дисциплины образовательной программы	Геймдизайн Инструментальные средства разработки компьютерных игр Языки, алгоритмы и методы программирования Управление IT-проектами Проектирование и разработка компьютерных игр и

	развлекательных приложений Разработка приложений виртуальной и дополненной реальности (VR/AR) Машинное зрение Объектно-ориентированное программирование Web-программирование Сети и сетевые технологии
Описание целевой аудитории программы	Целевая аудитория программы обучения «Программирование и управление цифровыми продуктами в игровой индустрии» включает в себя студентов и людей, заинтересованных в разработке игр и технологиях развлечений. Программа может быть полезна широкому спектру аудитории, включая: 1. Студентов, которые хотят изучать программирование игр и развлекательных приложений: Многие студенты мечтают создавать собственные игры или работать в индустрии развлечений. Эта программа предоставляет им возможность освоить навыки программирования, разработки компьютерных график и анимации, а также изучить основы виртуальной и дополненной реальности. 2. Людей, которые уже имеют опыт в разработке ПО и хотят расширить свои навыки. Программа также может быть полезна для специалистов, которые уже работают в области разработки программного обеспечения и хотят освоить новые навыки в сфере программирования игр, виртуальной и дополненной реальности. 3. Любителей игр и технологий развлечений, заинтересованных в этой программе для приобретения знаний о процессе создания игры и развлекательных приложений, и использовании полученных знаний на практике.
Отраслевые, исследовательские и/или индустриальные организации, участвующие в реализации образовательной программы	Дальневосточный банк ПАО Сбербанк России ООО «Ронда Софтваре» ООО «Форест»
Сфера деятельности выпускников программы	Выпускники программы «Программирование и управление цифровыми продуктами в игровой индустрии» обладают широким спектром навыков и знаний, которые позволяют им работать в различных областях индустрии развлечений и технологий. Вот некоторые сферы деятельности, в которых выпускники этой программы могут применять свои навыки:

	1. Разработка игр: Одной из главных областей для выпускников этой программы является разработка компьютерных игр. Они могут работать в командах разработчиков, создавая игровые механики, уровни, анимацию и сюжеты игр. 2. Разработка виртуальной и дополненной реальности: Выпускники сферы программирования игр и развлечений имеют навыки, которые позволяют им работать с технологиями виртуальной и дополненной реальности. Они могут заниматься созданием виртуальных сред, интерактивных приложений и устройств виртуальной и дополненной реальности. 3. Разработка мобильных приложений: Владение программированием и графикой также предоставляет выпускникам возможность работать в сфере разработки мобильных приложений. Они могут заниматься созданием игр и развлекательного контента на платформах iOS и Android. 4. Практическое применение в медицине и образовании: Некоторые выпускники могут использовать свои навыки и знания в областях медицины и образования. Например, они могут создавать обучающие игры и симуляторы для медицинского обучения или разрабатывать виртуальные тренировки и среды для реабилитации. 5. Сфера развлечений и медиа: Выпускники программы могут найти работу в различных компаниях и студиях, занимающихся производством цифровых развлечений. Они могут применять свои навыки в создании анимации, спецэффектов, виртуальных миров и других форм контента.
--	---

Руководитель
образовательной программы

 /Еременко А. С.