



## СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

### ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ІГРОВИХ СИСТЕМ

**Ступінь вищої освіти:** бакалавр  
**Спеціальність:** 123 Комп'ютерна інженерія

**Освітньо-професійна програма:** Розробка ігор та інтерактивних медіа у віртуальній реальності

**Викладач:** Шестопалов Сергій Вікторович, доцент кафедри Комп'ютерної інженерії, кандидат технічних наук

**Кафедра:** Комп'ютерної інженерії, т. 712-41-80

**Профайл викладача**

**Контакт:**

e-mail: [sshestopalov1984@gmail.com](mailto:sshestopalov1984@gmail.com),  
097-465-3329

#### **1. Загальна інформація**

Тип дисципліни – вибіркова

Мова викладання - українська

Навчальна дисципліна викладається для студентів денної форми навчання на четвертому курсі у першому семестрі.

Кількість кредитів - 4, годин - 120

Аудиторні заняття, годин:	всього	лекції	лабораторні
денна	56	28	28
заочна	-	-	-
Самостійна робота, годин	Денна -64		Заочна -

**Розклад занять**

#### **2. Анотація навчальної дисципліни**

Програмне забезпечення комп'ютерних систем для розробки ігор вдосконалюється кожного дня. З'являються нові технології та методи, які негайно реалізуються в ігрових двигунах. Вивчення зазначених методів та технологій дозволяє полегшити розробку гри. Разом з тим, використання сучасних технологій проектування комп'ютерних ігор (на зразок теорії автоматів) дозволяє легко формалізувати задачі та перейти від проектної документації до технічного завдання.

#### **3. Мета навчальної дисципліни**

Метою викладання навчальної дисципліни «Програмне забезпечення ігрових систем» є ознайомлення студентів з основними етапами та принципами розробки комп'ютерних ігор та існуючим для цього, програмним забезпеченням.

В результаті вивчення курсу «Програмне забезпечення ігрових систем» студенти повинні:

**знати:**

- Основні етапи розробки комп'ютерних ігор;
- Програмне забезпечення, необхідне для розробки комп'ютерних ігор;
- Особливості основних ігрових жанрів;
- Основні ролі в команді розробників ігор;
- Принципи використання теорії автоматів при проектуванні гри.

**вміти:**

- Проектувати ігрові системи;
- Будувати матриці станів та переходів ігрових об'єктів;
- Розробляти автомати ігрових об'єктів;
- Створювати комп'ютерні ігри з використанням спеціалізованого програмного забезпечення.

#### **4. Програмні компетентності та результати навчання за дисципліною**

