

Аннотация образовательной программы

Образовательная программа	Разработка компьютерных игр и мультимедиа
Уровень образования	Дополнительное образование детей и взрослых
Формы обучения	Очно с использованием ДОТ
Место дисциплины в структуре ОП	Данная дисциплина относится к части дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, формируемой участниками образовательных отношений
Ожидаемые результаты	<p>Цель и задачи программы</p> <p>Цель – формирование и развитие творческих способностей детей в области современных технологий программирования настольных игр и мультимедиа на примере систем Windows и Xbox; формирование компетенции по разработке компьютерных игр и мультимедийных приложений Ворлдскиллс.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> – изучение специфики объектно-ориентированного подхода к программированию; – изучение возможностей распространенных стандартов и спецификаций для разработки настольных игр; – изучение инструментария Visual Studio и платформ Microsoft XNA 4 Framework, Unity; – формирование практических навыков и компетенций в части разработки настольных игр с применением 2D-графики для систем Windows и Xbox. <p>Направленность программы: техническая</p> <p>Новизна. Данная образовательная программа является востребованной в области информационных технологий и с педагогической точки зрения позволит каждому слушателю познакомиться с полным циклом создания настольных компьютерных игр под операционную систему Windows.</p> <p>Актуальность программы</p> <p>Казуальные игры — это огромная индустрия развлечений с большим рынком сбыта по всему миру. Получив опыт в разработке подобных программных продуктов, начинающие программисты в дальнейшем без особых усилий смогут найти высокооплачиваемую работу в стане сильных IT-компаний, ориентированных на современный спрос в области информационных технологий.</p> <p>Педагогическая целесообразность</p> <p>Данная образовательная программа педагогически целесообразна, поскольку является важным и неотъемлемым компонентом, способствующим не только личностному росту обучающихся,</p>

развитию профессиональных способностей в области технологий программирования (сочетание нестандартных технологий и методик, формирование более устойчивых алгоритмов, работа с графикой), но и дает возможность для организации собственных ИТ-проектов. Данная программа построена таким образом, чтобы дать обучающимся конкретные представления о полном цикле разработки настольных игр с возможностью применения детского взгляда на индустрию компьютерных игр, а также с целью совершенствования навыков обучающихся в области классического программирования.

Практическая значимость программы

По завершении обучения по программе обучающиеся получают соответствующий документ.

После завершения курса обучения по данной программе учащиеся могут продолжить образование в СГУ им. Питирима Сорокина по другим дополнительным образовательным программам, имеющим отношение к информационным технологиям, компьютерной графике и дизайну. При условии наличия документа об образовании (аттестат о среднем полном образовании) можно продолжить обучение в классических вузах по направлениям подготовки технической направленности, а также в СГУ им. Питирима Сорокина по направлениям подготовки, имеющим отношение к информационным технологиям, а именно «Прикладная информатика», «Прикладная математика и информатика», «Математика и компьютерные науки», «Информационная безопасность».