

АКАДЕМИЯНЫҢ БІЛІМ БЕРУ БАҒДАРЛАМАЛАРЫ ТУРАЛЫ АҚПАРАТЫ

| № | Өріс атауы | Ескертпе |
|---|-----------------------------------|---|
| 1 | ЖОО-ның атауы | «Темірбек Жүргенов атындағы Қазақ ұлттық өнер академиясы» РММ |
| 2 | Коды | 6B02 Өнер және гуманитарлық ғылымдар |
| 3 | Дайындық бағыттарының жіктелуі | 6B021 Өнер |
| 4 | Білім беру бағдарламаларының тобы | B029 Аудиовизуалды өнер және медиа өндіріс |
| 5 | Білім беру бағдарламасының атауы | 6B02196 Медиа және гейм технология |
| 6 | БББ мақсаты | Нарық сұранысы мен қоғамның қажеттіліктеріне сәйкес өнер қызметтерін (өнімдерін) дайындап, оларды дамыта алатын қабілетті, өнер жобаларын жоспарлау мен ұйымдастыруда теориялық білімі мен практикалық дағдылары бар, мәдениет, өнер және шығармашылық индустрия салаларында басқару қызметін атқаратын мамандарды даярлау. |
| 7 | Оқыту нәтижелері | <p>ОН1 Тарихи-философиялық білімдерге, мәдени және әлеуметтік-саяси дүниетанымға, жаһандану және мәдениетаралық өзара әрекеттесу жағдайында кәсіби өзін-өзі жүзеге асырудың психологиялық және құқықтық аспектілеріне негізделген қазіргі заманның оқиғалары мен процестері туралы білімі мен түсінігін көрсетеді.</p> <p>ОН2 Көптілдік ортада іскерлік (кәсіби) коммуникация саласындағы құзыреттіліктерді көрсете алады, сондай-ақ әлемнің ортақ мәдениетіне өзіндік көзқарасы қалыптасқан.</p> <p>ОН3 Мәдениет және өнер, шығармашылық индустрия саласындағы ақпаратты басқару дағдылары мен кәсіпкерлік негіздерін жетік біледі.</p> <p>ОН4 Негізгі стандарттарды, жобалау принциптері мен үлгілерін, әдістерін, бағдарламалық жасақтаманы әзірлеуге арналған бағдарламалау тілінің құралдарын, ойын элементтерін құруға арналған кодингке негізделген бағдарламалық қосымшаларды, заманауи АКТ құралдарын таңдай алып оның дұрыс екенін дәлелдей алады.</p> <p>ОН5 Жаратылыстану-математика саласындағы теориялық және практикалық білімдерін қолдана алады, ақпараттық-коммуникациялық технологиялар саласындағы инженерлік, ғылыми-инновациялық мәселелерді және модельдік процестерді шеше алады; ақпараттық және желілік қауіпсіздік принциптерін және компьютерлік модельдеу және компьютерлік графика негіздерін біледі.</p> <p>ОН6 Оңтайлы деректер құрылымдарына негізделген код жазуды (бағдарламалау), әзірлеу құралдарын орнатуды, бағдарламалау тілдеріндегі тапсырмаларды іске асыруды, бастапқы кодты тестілеу және жөндеуді, ақпараттық-коммуникациялық жүйелер мен желілердің жүйелік және қолданбалы бағдарламалық қамтамасыз етуіне қолдау көрсету процесін басқара алады.</p> <p>ОН7 Компьютерлік дизайнның, деңгейлік модельдеудің заманауи технологияларын жетік меңгерген, Adobe бағдарламалық пакетін пайдалана отырып, көркемдік-графикалық</p> |

| | | | |
|----|---|--|--|
| | | <p>образдарды бейнелеуде жоғары технологиялардың мүмкіндіктері мен уақыт талабына сәйкес өзінің кәсіби біліктілігін үздіксіз дамытуға және жетілдіруге дайын.</p> <p>ОН8 Дизайн объектілерінің эскиздері мен көрнекі бейнелерін жасай алады, өнер туындыларының негізгі заңдылықтарын және түсті және текстуралық композицияларды құру ережелерін талдай алады; нақты бір затқа пайдалану үшін олардың қасиеттерін сараптау негізінде материалдарды таңдау; саунд дизайнның көркемдік құралдарын қолдану, қарастырып отырған ортаның перспективалық және визуалдық ерекшеліктерін ескере отырып композициялар құру; музыканы көркемдік безендірудің негізгі әдістерін біледі; арнайы экспрессивтік құралдарды пайдалана алады: жоспар, ракурс, тональдық, көрнекі екпін, фактура, материалдар.</p> <p>ОН9 Компьютерлік ойындарды әзірлеуде үлкен деректерді өңдеу үшін машиналық оқыту әдістерін қолдана алады, ақпаратты жинау, сақтау және өңдеу бойынша жұмысты ұйымдастыра алады.</p> <p>ОН10 Түрлі жанрдағы ойындарды әзірлеуде қолданылатын модельдердің әртүрлі түрлерін қолдана алады, қолданушылар мен ойын жүйелерінің арасындағы қарым-қатынасты сипаттай алады. Қолданушылардың психологиялық мінез-құлқын бақылай алады және ойын тестілеу кезінде қателерді анықтап, жоя алады.</p> | |
| 8 | Оқу түрі | Күндізгі | |
| 9 | Оқыту тілі | қазақ, орыс, ағылшын | |
| 10 | Кредиттер көлемі | 240 кредит | |
| 11 | Берілетін академиялық дәреже | Өнер бакалавры | |
| 12 | Кадрларды даярлау бағытына арналған лицензияға қосымшаның болуы | <p>Лицензия нөмірі: KZ71LAA00005325</p> <p>Лицензияның берілген күні: 2015 жылғы 14 шілде</p> <p>Шифр 6B021 өнер</p> <p>Қосымша нөмірі: 006</p> <p>Берілген орны: Астана қаласы</p> <p>Қосымшаның берілген күні: 20 наурыз 2019 жыл</p> | |
| 13 | БББ аккредитациясының болуы | Бар | |
| 14 | Аккредиттеу органының атауы | | |
| 15 | Аккредиттеу мерзімі | | |
| 16 | Пәндер туралы мәліметтер | <p>БП: Бағдарламалауға кіріспе; Godot Engine; 3-D art кіріспе; 2-D ойын дизайны; Нарративті дизайн; Видео ойын тарихы; Математика; Математикалық сараптама; Алгоритмдер, берілгендер құрылымы және бағдарламалау; C++ бағдарламалауға кіріспе; Компьютерлік графика I; Ақпаратты қорғаудың</p> | <p>ІІІ: Ойын дизайны; Ойын дизайнының элементтері; Ойын жасаушыларына өнер бағыты; Ойын мен ойыншының интерактивті өзара әсер етуі; Жүйе сауаттылығы; Интеллектуалды ақпараттық жүйелер; Unreal Engine 5; Gdevelop технологиялары; Бір ойыншыға ойын дизайны; Жарнама</p> |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | <p>криптографиялық әдістері; Компьютерлік графика II; Мауа кіріспе; Ойын модельдеу технологиялары; Инженерлік және компьютерлік графика; Бағдарламаның құрылымын әзірлеу стандарттары; 3-D ойын дизайн стандарттары; Мультимедиа технологиялары; Медиа жүйесіндегі мультимедиялық технологиялар; Кәсіби компьютерлік графика; Ақпараттық теория негіздері; Мауа; Анимация негіздері; Жасанды интеллект; Нейрон желілері; 3-D ойын дизайны; IBM технологиялары; Видео ойынды жариялау; Жүйені талдау және жобалау; Деңгейлер дизайны; РНР ортасында бағдарламалау; Ойынға дауыс дизайны; Компьютерлік модельдеу негіздері.</p> | <p>қызметіндегі графикалық және анимациялық құралдар; Геомодельдеу; Ойын орнатуы; Ойын үшін жасанды интеллект Скрипт; Инди ойын жасау; Көп ойыншыға ойын дизайны; Silverlight және XNA технологияларына арналған компьютерлік ойындарды әзірлеу; Дизайн озық деңгейлері; Графикалық композиция негіздері; Креативті медиа өнім; Фильм и Анимация; Ғылыми зерттеу негіздері; Ғылыми зерттеу әдістері мен концепциялары.</p> |
|--|--|---|--|