

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММАХ АКАДЕМИИ

№	Название поля	Примечание
1	Наименование ВУЗа	РГУ «Казахская Национальная академия искусств имени Темирбека Жургенова»
2	Код	6B02 Искусство и гуманитарные науки
3	Классификация направлений подготовки	6B021 Искусство
4	Группа образовательных программ	B029 Аудиовизуальное искусство и медиа производство
5	Наименование образовательной программы	6B02196 Медиа и гейм технология
6	Цель ОП	Целью программы является подготовка мультиязычных кадров с арт и IT компетенциями для актуальных направлений науки, искусства, техники на основе компетентностного подхода фундаментального образования, позволяющего решать задачи геймификации.
7	Результаты обучения	<p>PO1 Демонстрирует знание и понимание событий и процессов современности на основе историко-философских знаний, культурологического и общественно-политического мировоззрения, психолого-правовых аспектов профессиональной самореализации в условиях глобализации и межкультурного взаимодействия.</p> <p>PO2 Демонстрирует компетенции в сфере деловой (профессиональной) коммуникации в полиязычной среде, а также имеет взгляд на общую культуру мира.</p> <p>PO3 Владеет навыками информационного менеджмента и основами предпринимательства в сфере культуры и искусства, креативной индустрии.</p> <p>PO4 Аргументирует выбор основных стандартов, принципов и шаблонов проектирования, методов, инструментарии языков программирования для разработки программного обеспечения, программных приложений на основе кодирования для создания игровых элементов, современных средств ИКТ.</p> <p>PO5 Применяет теоретические и практические знания в области естественных наук и математики, способен решать инженерные, научно-инновационные задачи и моделировать процессы в области информационно-коммуникационных технологий; знает принципы информационной и сетевой безопасности и основ компьютерного моделирования и компьютерной графики.</p> <p>PO6 Управляет процессом написания кода (программирования) на основе оптимальных структур данных, настроек средств разработки, реализации задач на языках программирования и осуществляет тестирование и отладку исходного кода, сопровождение системного, прикладного программного обеспечения информационно-коммуникационных систем и сетей.</p> <p>PO7 Владеет современными технологиями компьютерного дизайна, уровневое моделирования нацелен на постоянное развитие и совершенствование своих профессиональных качеств в соответствии с требованиями времени и возможностями высоких</p>

		<p>технологий в реализации художественно-графических образов с помощью программного обеспечения пакета Adobe.</p> <p>PO8 Создает эскизы и наглядные изображения объектов дизайна; способен анализировать основные законы произведения искусства и правила построения цветовых и фактурных композиций; выбирать материалы на основе анализа их свойств для конкретного применения; использовать художественные средства саунд дизайна, выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды; знает основные приемы художественного проектирования музыки; использует специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, изобразительные акценты, фактура, материалы.</p> <p>PO9 Применяет методы машинного обучения применительно к задачам обработки больших данных при разработке компьютерных игр, организывает работы по сбору, хранению и обработке информации.</p> <p>PO10 Применяет различные виды моделей, используемых при разработке игр различного жанра, описывает взаимосвязь между пользователями и самих игровых систем. Умеет наблюдать психологическое поведение пользователей и выявить, устранить ошибку во время плейтестинга.</p>		
8	Форма обучения	Очная		
9	Язык обучения	Казахский, русский, английский язык		
10	Объем кредитов	240 кредитов		
11	Присуждаемая академическая степень	Бакалавр искусства		
12	Наличие приложения к лицензии на направление подготовки кадров	<p>Номер лицензии KZ71LAA00005325</p> <p>Дата выдачи лицензии 14 июля 2015 года</p> <p>Шифр 6B021 искусство</p> <p>Номер приложения 006</p> <p>Место выдачи г.Астана</p> <p>Дата выдачи приложения: 20 марта 2019 года</p>		
13	Наличие аккредитации ОП	Есть		
14	Наименование аккредитационного органа			
15	Срок действия аккредитации			
16	Сведения о дисциплинах	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>БД: Введение в программирование, Godot Engine, Введение в 3-D art, Гейм дизайн 2-D, История видео игры, Нарративный дизайн, Математика, Математический анализ, Алгоритмы, структуры данных и программирование, Введение в программирование C++, Компьютерная</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>ПД: Игровой дизайн, Элементы игрового дизайна, Арт-дирекция для разработчиков игр, Интерактивное взаимодействие игры и игрока, Системная грамотность, Интеллектуальные информационные системы, Unreal Engine 5, Gdevelop технологии, Однопользовательский гейм</p> </td> </tr> </table>	<p>БД: Введение в программирование, Godot Engine, Введение в 3-D art, Гейм дизайн 2-D, История видео игры, Нарративный дизайн, Математика, Математический анализ, Алгоритмы, структуры данных и программирование, Введение в программирование C++, Компьютерная</p>	<p>ПД: Игровой дизайн, Элементы игрового дизайна, Арт-дирекция для разработчиков игр, Интерактивное взаимодействие игры и игрока, Системная грамотность, Интеллектуальные информационные системы, Unreal Engine 5, Gdevelop технологии, Однопользовательский гейм</p>
<p>БД: Введение в программирование, Godot Engine, Введение в 3-D art, Гейм дизайн 2-D, История видео игры, Нарративный дизайн, Математика, Математический анализ, Алгоритмы, структуры данных и программирование, Введение в программирование C++, Компьютерная</p>	<p>ПД: Игровой дизайн, Элементы игрового дизайна, Арт-дирекция для разработчиков игр, Интерактивное взаимодействие игры и игрока, Системная грамотность, Интеллектуальные информационные системы, Unreal Engine 5, Gdevelop технологии, Однопользовательский гейм</p>			

		<p>графика I, Криптографические методы защиты информации, Компьютерная графика II, Введение в Maya, Технологии игромоделирования, Инженерная и компьютерная графика, Стандарты разработки программного обеспечения, Стандарты гейм дизайн 3-D, Мультимедиа технологии, Мультимедийные технологии в медиасистеме, Профессиональная компьютерная графика, Основы теории информации, Maya, Основы анимации, Искусственный интеллект, Нейронные сети, Геймдизайн 3-D, Технологии IBM, Публикация видео игры, Анализ и разработка систем, Level design, Программирование в среде PHP, Саунд дизайн, Основы компьютерного моделирования.</p>	<p>дизайн, Графические и анимационные средства в рекламной деятельности, Геомоделирование, Игровой сеттинг, Многопользовательский гейм дизайн, Разработка компьютерных игр для технологий Silverlight и XNA, Продвинутый дизайн уровней, Основы графической композиции; Креативная Медиа продукция; Фильм и Анимация; Основы научного исследования; Методы и концепций научного исследования.</p>
--	--	--	---