

Аннотация

Дисциплина «Разработка приложений для мобильных устройств на Unity» разработана для студентов, обучающихся по направлению 02.03.01 «Математика и компьютерные науки», профиль подготовки «Сквозные вычислительные технологии»») в соответствии с требованиями ОС ВО ДВФУ по данному направлению и положением об учебно-методических комплексах дисциплин образовательных программ высшего профессионального образования (утверждено приказом и.о. ректора ДВФУ от 07.07.15 № 12-13-1282).

Дисциплина входит в вариативную часть блока Б1 учебного плана (Б1.В.ДВ.03.02) .

Трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), лабораторные занятия (18 часов) и самостоятельная работа студента (72 часа). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6-м семестре. Форма контроля по дисциплине – зачет.

Цель:

Исследование путей формирования и развития субъектов технологического предпринимательства на основе новых прорывных приложений для мобильных устройств с использованием интегрированной среды Unity.

Задачи:

- анализ предметной области создания игровых обучающих приложений на мобильных платформах;
- получение умений и навыков по разработке и реализации проекта создания игрового обучающего приложения на мобильной платформе.

Для успешного изучения дисциплины «Разработка приложений для мобильных устройств на Unity» у обучающихся должны быть сформированы предварительные компетенции:

ОПК-1 - готовность использовать фундаментальные знания в области математического анализа, комплексного и функционального анализа, алгебры, аналитической геометрии, дифференциальной геометрии и топологии, дифференциальных уравнений, дискретной математики и математической логики, теории вероятностей, математической статистики и случайных процессов, численных методов, теоретической механики в будущей профессиональной деятельности

ПК-8 - способностью к обоснованному выбору, проектированию и внедрению специальных технических и программно-математических средств в избранной профессиональной области

ОПК-4 способностью находить, анализировать, реализовывать программно и использовать на практике математические алгоритмы, в том числе с применением современных вычислительных систем

Планируемые результаты обучения по данной дисциплине (знания, умения, владения), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют этапы формирования следующих компетенций:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-5 способностью к анализу рынка новых решений в области наукоемких технологий и пакетов программ для решения прикладных задач	Знает	способностью к анализу рынка новых решений в области наукоемких технологий и пакетов программ для решения прикладных задач
	Умеет	вести командную разработку проектов в области создания мобильных игровых приложений на игровом движке Unity.
	Владеет	способностью анализировать риски, планировать разработку и генерировать идеи в области мобильных игровых приложений на игровом движке Unity.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Разработка приложений для мобильных устройств на Unity» применяются следующие методы активного обучения: проектирование, реализация инновационного проекта создания прототипа мобильного игрового приложения, экспертная сессия.