



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования  
**«Дальневосточный федеральный университет»**  
(ДВФУ)

**АННОТАЦИЯ  
ОСНОВНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ  
ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Программа магистратуры  
01.04.02 Прикладная математика и информатика

---

Программирование игр, цифровых развлечений,  
виртуальной и дополненной реальности

---

Владивосток  
2022

Основная профессиональная образовательная программа (ОПОП) представляет собой систему документов, разработанную и утвержденную ДВФУ с учетом требований рынка труда на основе Федерального государственного образовательного стандарта по направлению подготовки 01.04.02 Прикладная математика и информатика, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 10 января 2018 г. № 13 (с изменениями и дополнениями).

Направленность ОПОП ориентирована на:

- область (области) профессиональной деятельности и (или) сферу (сферы) профессиональной деятельности выпускников, на которую ориентирована программа;
- тип (типы) задач и задачи профессиональной деятельности выпускников;
- на объекты профессиональной деятельности выпускников или область (области) знания.

Направленность программы определяет предметно-тематическое содержание, преобладающие виды учебной деятельности обучающегося и требования к результатам освоения ОПОП.

Квалификация, присваиваемая выпускникам образовательной программы: магистр.

Трудоемкость ОПОП по направлению подготовки 120 зачетных единиц.

Образовательная цель программы «Программирование игр, цифровых развлечений, виртуальной и дополненной реальности» по направлению подготовки 01.04.02 Прикладная математика и информатика – способствовать формированию у выпускника знаний, умений и навыков, необходимых для управления проектами в области информационных технологий, создание современных условий подготовка высококвалифицированных специалистов в области информатики и вычислительной техники.

Задача ОПОП ВО по направлению подготовки 01.04.02 Прикладная математика и информатика, «Программирование игр, цифровых развлечений, виртуальной и дополненной реальности» состоит в подготовке высокопрофессиональных специалистов, владеющих совокупностью средств, способов и методов проектной и организационно-управленческой деятельности, направленных на решение задач в соответствующих сферах профессиональной деятельности (в сферах программирование игр, цифровых развлечений, виртуальной и дополненной реальности):

- осуществлять подбор необходимой научно-методической литературы; выдвигать и разрабатывать экспериментальные и инновационные идеи;
- проводить предпроектные исследования в сфере программирование игр, виртуальной и дополненной реальности;
- разрабатывать архитектурные проекты виртуальных пространств; создавать оригинальные технологически грамотные патентоспособные разработки на уровне промышленного образца;
- приобретение студентами фундаментальных теоретических знаний в области методологий, методов, средств, стандартов и технологий информационных систем.
- приобретение студентами компетенций управления IT-проектами и продуктами.
- формирование у обучающихся научного мышления, умений проведения анализа существующих методологий, методов, средств и технологий, их выбора и применения на предприятиях.

Типы задач профессиональной деятельности выпускников:

проектный;

организационно-управленческий.

Перечень профессиональных стандартов:

- 06.017 Профессиональный стандарт «Руководитель разработки программного обеспечения» утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 сентября 2014 г. № 645н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 24 ноября 2014 г., регистрационный № 34847), с изменением, внесенным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 12 декабря 2016 г. № 727н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 13 января 2017 г., регистрационный № 45230).

- 06.025 Профессиональный стандарт «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов» утверждён приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 сентября 2020 года № 671н (Зарегистрировано в Министерстве юстиции Российской Федерации 27 октября 2020 года, регистрационный № 60591).

ОПОП реализуется самостоятельно, с частичным применением электронного обучения, на государственном языке Российской Федерации. Специфика программы состоит в подготовке выпускника к деятельности в области цифровой экономики, гейм индустрии, информационных систем.

Организация учебного процесса осуществляется в соответствии с утвержденной образовательной программой, включающей документы и

материалы, обновляемые ежегодно с учетом изменения законодательства, развития образовательных технологий, науки и потребностей работодателей.

Востребованность выпускников по направлению 01.04.02 Прикладная математика и информатика, «Программирование игр, цифровых развлечений, виртуальной и дополненной реальности» определяется быстрым развитием цифровой экономики, гейм индустрии, а также интенсивным ростом и развитием цифровых платформ в XXI веке.

Выбор дисциплин обязательной части и части, формируемой участниками образовательных отношений, обеспечивает необходимые компетенции выпускника с учетом запросов работодателей, как в области научных исследований, так и в области программирования игр, цифровых развлечений, виртуальной и дополненной реальности.

Выбор дисциплин обязательной части программы обеспечивает формирование необходимых универсальных и общепрофессиональных компетенций выпускника и требований современного рынка труда: умение использовать современные программные средства для решения поставленных задач, разрабатывать проекты в избранной профессиональной сфере; работать с законодательными и другими нормативными правовыми актами, регулирующими борьбу с коррупцией в различных областях жизнедеятельности; использовать необходимую экономическую информацию для решения конкретных теоретических и практических задач; осуществлять обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды; определять основные принципы самоорганизации и саморазвития, проектировать личностное и профессиональное развитие и др.

Выбор дисциплин части, формируемой участниками образовательных отношений, обеспечивает формирование необходимых профессиональных компетенций выпускника и требований современного рынка труда: умение разрабатывать проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории, и др.

Перспективы трудоустройства выпускников по направлению подготовки 01.04.02 Прикладная математика и информатика, «Программирование игр, цифровых развлечений, виртуальной и дополненной реальности»: работа на предприятиях: ООО «СберГеймс», ООО «СберОбразование», Game Forest, Kool Things, Xsolla, Mail.ru Group (MY.GAMES), Panzerdog, в которых требуются специалисты по информационным технологиям.

Магистр по направлению 01.04.02 Прикладная математика и информатика, «Программирование игр, цифровых развлечений, виртуальной

и дополненной реальности» подготовлен к продолжению образования в аспирантуре по направлениям 09.06.01 Информатика и вычислительная техника.

В ДВФУ реализуется организационная модель инклюзивного образования – обеспечение равного доступа к образованию для всех обучающихся с учетом различных особых образовательных потребностей и индивидуальных возможностей студентов.

ДВФУ формирует свою воспитательную систему в соответствии со своей спецификой, традициями, стратегическими приоритетами развития Дальнего Востока и миссией университета в Азиатско-Тихоокеанском регионе, мировом образовательном пространстве представляет собой ценностно-нормативную, методологическую, методическую и технологическую основы организации воспитательной деятельности на современном этапе развития университета.

Руководитель образовательной программы \_\_\_\_\_  А. Ю. Бубновский