**ТРЕНІНГ-КУРС «ТЕХНОЛОГІЇ РОЗРОБКИ КОМП’ЮТЕРНИХ ІГОР»**

***Метою*** викладення даного курсу є вивчення: класифікації (поділ на основні жанри) комп’ютерних ігор; вивчення базових основ розробки ігрових додатків та їхньої відмінності від решти прикладних додатків; методи проектування, розробки та супроводу ігрових додатків; класифікація та сфери застосувань програмних пакетів для розробки дизайну та програмної логіки ігор.

Основними ***завданнями*** вивчення дисципліни «Тренінг-курс «Технології розробки комп’ютерних ігор»» є оволодіння: здатністью використовувати отримані знання з економічних наук, застосовувати математичне моделювання економічних процесів, обробки інформації для розробок ігор; здатністью роботи з основними соціальними мережами для розробки і просування ігор; розробкою і написанню детального сценарію гри.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

***знати:***

* сучасний стан світового ігрового ринку, основні тенденції його розвитку;
* основні етапи розробки і проектування гри;
* методи організації колективу для розробки гри,
* планування задач та термінів їх виконання;
* основні етапи життєвого циклу ігор, розробку та впровадження механізму просування гри;
* засоби та прийоми роботи з інструментами розробки ігор.

***вміти:***

* розробляти оптимальні підходи до планування та алгоритмічної реалізації гри;
* створювати кросплатформенні ігри в середовищі Unity3d;
* працювати в колективі розробників.