

## **Перелік модулів від КНУБА:**

1. **В.1., Е.1.** Теорія комп'ютерних ігор (сюжет та дизайн, проектування, підтримка та просування).
2. **В.2., М.1.** Digital Media Development (цифрова графіка та анімація, звукова інженерія, 3-D моделювання)
3. **В.3., М.2.** Проектування комп'ютерних ігор на основі Unreal Engine 4
4. **М3.** Технологія розробки багатокористувацьких комп'ютерних ігор
5. **Е.2.** Технології проектування комп'ютерних ігор на основі Unreal Engine 4

## **Розподіл модулів за цільовими групами:**

**Цільова група: студенти бакалаврату (спец.: Кібербезпека, Комп'ютерна інженерія)**

**Дисципліна «Технології проектування комп'ютерних ігор: Game design & development»**

- В.1.** Теорія комп'ютерних ігор (сюжет та дизайн, проектування, підтримка та просування)
- В.2.** Digital Media Development (цифрова графіка та анімація, звукова інженерія, 3-D моделювання)
- В.3.** Проектування комп'ютерних ігор на основі Unreal Engine 4

**Цільова група: студенти магістратури (спец.: Комп'ютерні науки та інформаційні технології, Інформаційні системи і технол.)**

**Дисципліна «Методи та технології проектування комп'ютерних ігор: Game design & development»**

- М1.** Digital Media Development (цифрова графіка та анімація, звукова інженерія, 3-D моделювання)
- М2.** Проектування комп'ютерних ігор на основі Unreal Engine 4
- М3.** Технологія розробки багатокористувацьких комп'ютерних ігор

**Цільова група: безробітні, ветерани АТО, студенти інших вузів**

- Е.1.** Теорія комп'ютерних ігор (сюжет та дизайн, проектування, підтримка та просування)
- Е.2.** Технології проектування комп'ютерних ігор на основі Unreal Engine 4

## **Перелік довідників від КНУБА:**

1. Довідник дисципліни «Технології проектування комп'ютерних ігор: Game design & development» – вкл. дов.модулів В.1., В.2., В.3.
2. Довідник дисципліни «Методи та технології проектування комп'ютерних ігор: Game design & development» – включає довідники модулів М.1., М.2., М.3.
3. Довідник модуля Е.1.
4. Довідник модуля Е.2.