

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Проектирование компьютерных тренажеров»

Дисциплина «Проектирование компьютерных тренажеров» является частью программы магистратуры «Автоматизированные системы обработки информации и управления» по направлению «09.04.01 Информатика и вычислительная техника».

Цели и задачи дисциплины

Цель: подготовка студентов к деятельности по разработке компьютерных тренажеров. Задачи: 1. Ознакомление с концепциями разработки компьютерных тренажеров. 2. Изучение принципов работы интерактивных компьютерных тренажеров. 3. Овладение инструментальными средствами разработки компьютерных тренажеров..

Изучаемые объекты дисциплины

Интерактивные компьютерные тренажеры.

Объем и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах	
		Номер семестра	
		4	
1. Проведение учебных занятий (включая проведение текущего контроля успеваемости) в форме:	72	72	
1.1. Контактная аудиторная работа, из них:			
- лекции (Л)	18	18	
- лабораторные работы (ЛР)	24	24	
- практические занятия, семинары и (или) другие виды занятий семинарского типа (ПЗ)	26	26	
- контроль самостоятельной работы (КСР)	4	4	
- контрольная работа			
1.2. Самостоятельная работа студентов (СРС)	72	72	
2. Промежуточная аттестация			
Экзамен			
Дифференцированный зачет	9	9	
Зачет			
Курсовой проект (КП)			
Курсовая работа (КР)			
Общая трудоемкость дисциплины	144	144	

Краткое содержание дисциплины

Наименование разделов дисциплины с кратким содержанием	Объем аудиторных занятий по видам в часах			Объем внеаудиторных занятий по видам в часах
	Л	ЛР	ПЗ	СРС
4-й семестр				

Наименование разделов дисциплины с кратким содержанием	Объем аудиторных занятий по видам в часах			Объем внеаудиторных занятий по видам в часах
	Л	ЛР	ПЗ	СРС
Инструментальные средства разработки интерактивных компьютерных тренажеров.	10	12	12	38
Тема 4. Общие принципы разработки интерактивных компьютерных тренажеров. Тема 5. Визуальные компоненты. Тема 6. Автоматизация разработки интерактивных компьютерных тренажеров.				
Моделирование интерактивного компьютерного тренажера.	8	12	14	34
Тема 1. Математическая модель тренажера. Тема 2. Модель работы тренажера как программы. Тема 3. Алгоритмы использующиеся в интерактивных компьютерных тренажерах.				
ИТОГО по 4-му семестру	18	24	26	72
ИТОГО по дисциплине	18	24	26	72