

ОПІ Комп'ютерні науки (Інженерія ігрових проєктів)

№з/п	Назва дисципліни
2 курс	
1.	Математичні основи комп'ютерної графіки
2.	Основи теорії графів
3.	Інформаційне моделювання з використанням графів
4.	Технології 3D-друку
3 курс	
1.	Основи кібербезпеки
2.	Інформаційна безпека комп'ютерних систем
3.	Технології мережової безпеки
4.	Основи робототехніки
5.	Ігрова робототехніка
6.	Освітня робототехніка
7.	Правові основи GAME-індустрії
4 курс	
1.	Управління ігровими проєктами
2.	Основи ігрових процесів
3.	Мультимедійні технології
4.	Інтерактивний дизайн
5.	Аналіз та візуалізація даних
6.	Розробка мобільних ігор
7.	Програмування для мобільних платформ
8.	Штучний інтелект та ігрова діяльність
9.	Віртуальна та доповнена реальність
10.	Розробка серверного ПЗ
11.	Розробка WEB-додатків
12.	Розробка мережових додатків
13.	Інтернет речей
14.	Google-аналітика