КАРТА ДИСЦИПЛИН УЧЕБНОГО ПЛАНА

09.03.02. Профиль: Технологии дополненной и виртуальной реальности, 2023. Год набора, Очная форма обучения. АУП: 000019764

	1 курс		2 курс		3 курс		4 курс	
	1 семестр	2 семестр	3 семестр	4 семестр	5 семестр	6 семестр	7 семестр	8 семестр
1	Иностранный язык	Иностранный язык	Иностранный язык	Иностранный язык	Иностранный язык	Иностранный язык	История России	Веб XR-приложения
2								
3	Физическая культура и спорт	Математический анализ	Теория вероятностей и математическая статистика	Математическая логика и дискретная математика	Растровая и векторная графика	Безопасность жизнедеятельности	Управление программными проектами	Производственная практика (проектно-технологическая)
4						История России		
5	Линейная алгебра							
6						Основы военной подготовки	Программирование для мобильных устройств	
7		Численные методы в компьютерных вычислениях	Аппаратное обеспечение информационных систем	Базы данных	Сети и телекоммуникации	Философия		
8	Введение в профессию							
9		Инструменты визуализации данных				Информационная безопасность и защита информации		
10							3D-моделирование для XR	
11	Офисные приложения		Базы данных	BackEnd-разработка	BackEnd-разработка			
12		Операционные системы				Функциональное программирование	Библиотеки компьютерного зрения	
13								Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
14							Нечеткое моделирование	
15	Разработка технической документации		Системы управления разработкой программного обеспечения	Шаблоны проектирования	Системы искусственного интеллекта	Разработка мобильных приложений дополненной реальности		
16		Проектирование интерфейсов информационных систем					Разработка гибридных печатных изданий	
17			Объектно-ориентированное программирование					
18	Теория информации			Веб-программирование и дизайн		Системы искусственного интеллекта	Разработка мобильных приложений дополненной реальности	
19		Технологии прикладного программирования			Теория принятия решений			
20								
21	Введение в программирование		Разработка игровых приложений		Цифровые методы обработки информации	Цифровые методы обработки информации		
22				Разработка мобильных приложений виртуальной реальности			Тестирование программного обеспечения	Производственная практика (преддипломная)
23		Тайм-менеджмент						
24						Прототипирование XR-интерфейсов / Алгоритмы и методы компьютерной лингвистики	Правовое обеспечение информационных систем	
25	Коммуникации в области информационных технологий	Учебная практика (проектная)	Анализ экономической эффективности цифровых решений		Компьютерная графика / Инструментальные средства игровой компьютерной индустрии			
26				Основы технологического предпринимательства			Рефакторинг / Анализ программного кода	
27	Навыки эффективной презентации	Проектная деятельность	Конфликтология					
28				Проектная деятельность		Проектная деятельность		
29	Введение в проектную деятельность	Управление проектами	Проектная деятельность		Проектная деятельность		Проектная деятельность	
30								