

№ пп	Учебная дисциплина
1.	Архитектура графических устройств
2.	Вычислительные методы и методы оптимизации в экономике
3.	Двумерная визуализация
4.	Дискретная математика
5.	Игровые платформы
6.	Избранные главы прикладной математики
7.	Индустрия компьютерных игр
8.	Компьютерная операционная среда и параллельные вычисления
9.	Математическое моделирование динамики твердого тела
10.	Основы алгоритмизации и программирования (+КП)
11.	Особенности программирования игровых сетевых приложений
12.	Программирование графики и звука
13.	Программирование мобильных устройств
14.	Разработка виртуальных миров
15.	Разработка игровой концепции
16.	Создание и обработка звука при разработке интерактивных приложений
17.	Теория вероятностей и математическая статистика
18.	Теория практической реализации игр
19.	Трехмерное моделирование
20.	Игровая аналитика
21.	Игровые движки
22.	Особенности управления разработкой игровых проектов
23.	Системы автоматизации проектирования игровых приложений
24.	Тестирование игровых приложений
25.	Технология разработки игровых приложений
26.	Трехмерная визуализация и анимация