09.03.03 Прикладная информатика, профиль «Прикладная информатика в креативных индустриях»

1. 3D-моделирование компьютерных игр
2. 3D-прототипирование и оцифровка объектов
3. Администрирование баз данных (SQL)
4. Администрирование и безопасность Unix
5. Администрирование локальных сетей
6. Анализ данных и искусственный интеллект
7. Анимация и визуальные эффекты
8. Арктическая циркумполярная цивилизация
9. Базы данных
10. Безопасность жизнедеятельности
11. Веб-программирование и и дизайн
12. Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
13. Вычислительная математика
14. Вычислительные системы, сети и телекоммуникации
15. Гейм-дизайн и нарративное проектирование
16. Дискретная математика
17. Иностранный язык
18. Информационная безопасность
19. Информационная этика и цифровое право
20. Информационные технологии и системы
21. Исследование операций и методы оптимизации
22. История России
23. Компьютерная графика
24. Креативные индустрии и технологии
25. Культура и искусство народов Арктики и Севера
26. Культура и цивилизация Арктики
27. Культурология
28. Математика
29. Математическое моделирование
30. Математическое программирование
31. Общая физическая подготовка
32. Ознакомительная практика
33. Операционные системы
34. Организация добровольческой (волонтерской) деятельности и взаимодействие с социально-ориентированными НКО
35. Основы военной подготовки
36. Основы менеджмента
37. Основы научно-исследовательской деятельности
38. Основы российской государственности
39. Правоведение
40. Преддипломная практика
41. Программирование
42. Проектирование и разработка программных продуктов
43. Проектирование интерфейсов информационных систем (UI/UX дизайн)
44. Проектирование информационных систем
45. Проектный практикум
46. Психология и педагогика
47. Разработка видеоигр
48. Разработка и стандартизация ПС и ИТ
49. Разработка компьютерных игр
50. Русский язык
51. Сервисы и инструменты визуализации данных
52. Сетевые технологии
53. Теория вероятностей и математическая статистика
54. Теория и педагогика дополнительного образования детей и взрослых
55. Теория систем и системный анализ
56. Технологии VR и AR
57. Технологическая (проектно-технологическая) практика
58. Технология обработки данных
59. Управление IT- проектами
60. Управление в креативной экономике
61. Управление и экономика инновациями
62. Управление инновационными проектами
63. Управление продажами и маркетингом в предпринимательстве
64. Управление проектами в креативной индустрии
65. Учебно-исследовательская работа студентов
66. Фехтование
67. Физическая культура и спорт
68. Философия
69. Цифровая фотовидеофиксация
70. Шахматы и шашки
71. Эксплуатационная практика
72. Элективные дисциплины по физической культуре и спорту
73. Юнит-экономика