



**IThub**  
college

Международный колледж информационных технологий



Автономная некоммерческая организация профессионального образования «Международная Академия Информационных Технологий «ИТ ХАБ»

На базе 11 классов

# **ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ПО БИЗНЕС-РОЛИ «UNITY-РАЗРАБОТЧИК»**

Кафедра **разработки игр**

Специальность **«Разработка игр»**

Бизнес-роль **«Unity-разработчик»**

Учебная программа по специальности «Разработка игр» разработана на основе 09.02.07 «Информационные системы и программирование» и усовершенствована специалистами отрасли в соответствии с тенденциями и требованиями рынка труда.

# 1-й курс

## 1-й семестр

- Аудиторные часы **560**
- Учебные недели **16**
- Самостоятельная работа (в часах) **48**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	60	4
Системы контроля версий	15	1
Линейная алгебра	30	2
Элементы высшей математики	30	2
Основы разработки на игровых движках	90	6
Введение в разработку на C#	60	4
3D-моделирование и техарт	45	3
История игровой индустрии	30	2
Введение в процессы разработки игр	30	2
Введение в геймдизайн	60	4
Учебная практика	30	
Физическая культура	32	клубная система вне расписания
Проектная деятельность	48	самостоятельная работа вне расписания

## 2-й семестр

- Аудиторные часы **770**
- Учебные недели **22**
- Учебная практика (в неделях) **1**
- Самостоятельная работа (в часах) **66**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	88	4
Введение в разработку на C#	120	6
Основы разработки на Unity	120	6
Матанализ	80	4
Введение в техарт	80	4
Алгоритмы и структуры данных	80	4
Семестровый проект	40	2
Учебная практика	60	
Физическая культура	44	клубная система вне расписания
Основы управления проектами. Проектная деятельность	66	вне расписания

## 2-й курс

### 1-й семестр

- Аудиторные часы **490**
- Учебные недели **14**
- Учебная практика (в неделях) **2**
- Самостоятельная работа (в часах) **42**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	52	4
Продвинутое программирование на C#	52	4
Алгоритмы и структуры данных	52	4
Матанализ	52	4
Техарт	26	2
Разработка игровых проектов на Unity	78	6
Коммуникация	26	2
Семестровый проект	26	2
Базы данных	26	2
Учебная практика	30	
Физическая культура	28	клубная система вне расписания
Основы управления проектами. Проектная деятельность	42	вне расписания

### 2-й семестр

- Аудиторные часы **770**
- Самостоятельная работа (в часах) **66**
- Учебные недели **22**
- Учебная практика (в неделях) **1**
- Производственная практика (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	80	4
Теория вероятностей	40	2
Продвинутое программирование на C#	120	6
Разработка игровых проектов на Unity	120	6
Тестирование игр	40	2
Семестровый проект	40	2
Управление проектами	40	2
Техарт	80	4
Информационная безопасность	40	2
Учебная практика	60	
Физическая культура	44	клубная система
Основы управления проектами: проектная деятельность	66	самостоятельная работа

## 3-й курс

### 1-й семестр

- Аудиторные часы **170**
- Самостоятельная работа (в часах) **10**
- Учебные недели **5**
- Учебная практика (в неделях) **4**
- Производственная практика (в неделях) **7**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	20	4
Разработка на Unity	40	8
Навыки для трудоустройства	20	4
Дипломное проектирование	10	2
Техарт	20	4
Управление проектами	20	4
Разработка на Unreal Engine	20	4
Физическая культура	10	-
Основы управления проектами: проектная деятельность	10	-

### 2-й семестр

- Аудиторные часы **198**
- Самостоятельная работа (в часах) **6**
- Учебные недели **6**
- Производственная практика (в неделях) **7**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	24	4
Разработка на Unity	12	2
Дипломное проектирование	24	4
Практикум по геймдизайну	24	4
Подготовка к демозамену	24	4
Документация	24	4
Коммуникация	24	4
Правовые основы геймдева	24	4
Физическая культура	12	-
Основы управления проектами-проектная деятельность	6	-

Разработано 16.05.2023

Архитектор кафедры разработки игр Александр Кищинский

Утверждено 16.05.2023

Директор АНО ПО «ИТ ХАБ»



Сумбатян М. С.