



Колледж информационных и креативных технологий

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

На базе 9 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 ФГОС 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности.

1 курс — 2025/26 уч. г.

1-ый семестр

- Аудиторные часы **560**
- Самостоятельная работа часы **16**
- Учебные недели **16**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Литература. Сторителлинг и самопрезентация	32	2	
Иностранный язык	96	6	
Математика	64	4	
Информационные технологии в современном мире	64	4	
Русский язык. Коммуникативные практики	32	2	
Развитие эмоционального интеллекта	32	2	
История	32	2	
Личное и профессиональное развитие	32	2	
Основы управления проектами	32	2	
Введение в процессы разработки игр	32	2	
Введение в геймдизайн	32	2	
Физическая культура (клубная система)	32	-	

2-ой семестр

- Аудиторные часы **759**
- Самостоятельная работа часы **15**
- Учебные недели **23**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Русский язык. Коммуникативные практики	46	2	
Литература. Сторителлинг и самопрезентация	46	2	
Иностранный язык	138	6	
Математика	92	4	
Информационные технологии в современном мире	92	4	
Основы управления проектами	46	2	
История	46	2	
Основы предпринимательства	46	2	
Логика и критическое мышление	46	2	
Введение в разработку игр и прототипирование (Roblox)	46	2	
Введение в разработку на движках (Unreal + Unity)	46	2	
Физическая культура (клубная система)	46	-	

2 курс — 2026/27 уч. г.

3-ый семестр

- Аудиторные часы **578**
- Самостоятельная работа часы **26**
- Учебные недели **15**
- Учебная практика (в часах) **60**
- Учебная практика (в неделях) **2**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	90	6	
Элементы высшей математики и линейная алгебра	60	4	
Введение в программирование на C#	90	6	
Основы разработки игровых систем. Часть 1 (Unity)	90	6	
Введение в Техарт и 3D-моделирование	60	4	
Коммуникация	30	2	
Семестровый проект. Разработчики	30	2	
Учебная практика	60	-	
Физическая культура (клубная система)	34	-	

4-ый семестр

- Аудиторные часы **640**
- Учебные недели **17**
- Учебная практика (в часах) **72**
- Учебная практика (в неделях) **3**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	120	6	
Основы комбинаторики	68	4	
Основы программирования на C#	68	4	
Основы Техарта	68	4	
Основы разработки игровых систем. Часть 2 (Unity)	136	8	
Планирование и рефлексия	34	2	
Семестровый проект. Разработчики	34	2	
Физическая культура (клубная система)	40	-	

3 курс — 2027/28 уч. г.

5-ый семестр

- Аудиторные часы **490**
- Самостоятельная работа часы **34**
- Учебные недели **13**
- Учебная практика (в часах) **30**
- Учебная практика (в неделях) **3**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	52	4	

Разработка игровых систем (Unity)	104	8	
Программирование на C#	52	4	
Тестирование игр	26	2	
Коммуникация	26	2	
Техарт	52	4	
Теория вероятностей	52	4	
Семестровый проект. Разработчики	26	2	

6-ой семестр

- Аудиторные часы **735**
- Самостоятельная работа часы **78**
- Учебные недели **18**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	84	4	
Алгоритмы в математике	72	4	
Разработка игр с использованием сетевых технологий	72	4	
Тестирование	36	2	
Продвинутая разработка игровых систем (Unity)	144	8	
История жанров игр	36	2	
Управление игровыми проектами	72	4	
Курсовой проект. Разработчики	36	2	

4 курс — 2028/29 уч. г.

7-ой семестр

- Аудиторные часы **170**
- Самостоятельная работа часы **20**
- Учебные недели **5**
- Учебная практика (в часах) **40**
- Учебная практика (в неделях) **2**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Предмет по выбору. Инструменты разработки игровых систем. Часть 1 (Unity)	30	6	
Предмет по выбору. Разработка мультиплеерных систем (Unity)	20	4	
DevOps и работа с SDK	20	4	
Разработка игровых систем для профессионалов. Часть 1 (Unity)	40	8	

Предмет по выбору. Введение в профессию IT-рекрутер	20	4	
Agile методология	20	4	

8-ой семестр

- Аудиторные часы **204**
- Самостоятельная работа часы **24**
- Учебные недели **6**
- Производственная практика (в часах) **0**
- Производственная практика (в неделях) **0**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Предмет по выбору. Инструменты разработки игровых систем. Часть 2 (Unity)	36	6	
Техарт	24	4	
Коммуникация	24	4	
Разработка игровых систем для профессионалов. Часть 2 (Unity)	48	8	
Навыки трудоустройства и деловой коммуникации	24	4	
Правовые основы геймдева	24	4	

Разработано 23.06.2024

Архитектор кафедры разработки игр Васильев Е.С.

Утверждено 02.09.2024



Директор АНО ПО «ИТ ХАБ»

Лагутина С.В.