

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 «Геймдизайнер»

Кафедра разработки игр
Специальность «Геймдизайн»
Бизнес-роль «Геймдизайнер»

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	-	
Student Camp (Product Camp)	8	-	

2 курс — 2026/27 уч. г.

3-ый семестр

- Аудиторные часы **578**
- Самостоятельная работа часы **26**
- Учебные недели **15**
- Учебная практика (в часах) **48**
- Учебная практика (в неделях) **2**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	102	6	
Коммуникация	30	2	
Элементы высшей математики и линейной алгебры	60	4	
История развития игровой индустрии	30	2	
Основы геймдизайна	60	4	
Нарративный дизайн	60	4	
Проектирование интерфейсов. Часть I	30	2	
Основы разработки с использование игровых движков на примере Unity для геймдизайнера Часть I	90	6	
Физическая культура (клубная система)	34	-	
Проектная деятельность студентов	8	-	

4-ый семестр

- Аудиторные часы **640**
- Учебные недели **20**
- 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	
Ведение документации в разработке игр	40	2	
Основы комбинаторики для геймдизайна	40	2	
Основы проектирования дизайна игровых уровней	80	4	
Продвинутый геймдизайн	40	2	
Планирование и рефлексия	40	2	
История развития игровых жанров на основе игрового опыта и механик	40	2	
Проектирование интерфейсов. Часть II	40	2	
Основы разработки с использование игровых движков на примере Unity для геймдизайнера Часть II	40	2	
Основы разработки с использование игровых движков на примере Unreal Engine для геймдизайнера Часть II	80	4	
Семестровый проект ГД	40	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) 26
- 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	56	4	
Сбор и анализ игровой статистики	26	2	
Продвинутый геймдизайн	26	2	
Основы левелдизайна	52	4	
Разработка игрового процесса настольных игр	52	4	
Создание и проектирование игрового сеттинга	26	2	
Ведение документации в разработке игр	26	2	
Основы разработки (Unity) для геймдизайнера Часть III	52	4	
Основы разработки игр с использованием игровых движков на примере Unreal Engine для геймдизайнера Часть III	52	4	
Основы разработки игр с использованием игровых движков на примере Unreal Engine для геймдизайнера Часть III	52	4	
Семестровый проект ГД	26	2	
Физическая культура (клубная система)	28	-	
Проектная деятельность	8	-	

6-ой семестр

- Аудиторные часы **735**
- Самостоятельная работа часы **55**
- Учебные недели **18**
- Производственная практика (в часах) **78**
- Производственная практика (в неделях) **3**
- Сессия (в неделях) 1

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	84	4	
Математика. Решение прикладных задач	36	2	
Углубленный геймдизайн	36	2	
Продвинутый левелдизайн	72	4	
Продвинутый нарративный дизайн	36	2	
Монетизация игровых проектов	72	4	

Разработка и внедрение геймифици в проекты	36	2	
Основы разработки с использование игровых движков на примере Unity для геймдизайнера Часть III	36	2	
Основы разработки игр с использование игровых движков на примере Unreal Engine для геймдизайнера Часть III	36	2	
Планирование и рефлексия	72	4	
Курсовой проект ГД	36	2	
Физическая культура (клубная система)	42	-	
Проектная деятельность	8	-	

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
Практикум по геймдизайну	30	6	
Предмет по выбору (Инструменты разработки Unreal Engine)	20	4	
Ликбез по нарративному дизайну	30	6	
Продвижение игр и работа с комьюнити	30	6	
Правовые основы	20	4	
Создание игровых текстов	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
Введение в профессию IT-рекрутер	24	4	
Основы работы с нейросетями	36	6	
Планирование и рефлексия	36	6	
Коммуникация	36	6	
Тестирование игровых проектов	24	4	
Навыки трудоустройства и деловая коммуникация	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.