



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 «ГЕЙМДИЗАЙНЕР»

Кафедра **разработки игр**

Специальность **«Разработка игр»**

Бизнес-роль **«Геймдизайнер»**

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
Разработка игр в Roblox Studio	80	4
Основы геймдизайна	80	4
Основы разработки на Unity	80	4
Теория вероятностей и математическая статистика	80	4
Семестровый проект	40	2
Проектирование интерфейса пользователя	40	2
История жанров игр	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
Создание сеттингов	26	2
Системный геймдизайн	26	2
Математика	26	2
Основы левел-дизайна	52	4
Инструменты разработки на Unity	52	4
Коммуникация	26	2
Семестровый проект	26	2
Создание настольных игр	52	4
Монетизация	52	4
Учебная практика	30	
Физическая культура	28	клубная система вне расписания
Основы управления проектами. Проектная деятельность	56	вне расписания

2-й семестр

- Аудиторные часы **770**
- Самостоятельная работа (в часах) **66**
- Учебные недели (в неделях) **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
Продвинутый левел-дизайн	80	4
Инструменты разработки на Unreal	40	2
Геймификация	40	2
Тестирование игр	40	2
Семестровый проект	40	2
Управление проектами	40	2
Инструменты разработки на Unity	80	4
Продвинутый геймдизайн	80	4
Продвинутый нарративный дизайн	40	2
Учебная практика	60	
Физическая культура	44	
Основы управления проектами. Проектная деятельность	66	

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
Игровые тексты	20	4
Разработка на Unity	20	4
Навыки для трудоустройства	20	4
Дипломное проектирование	10	2
Разработка игр в Roblox Studio	10	2
Управление проектами	20	4
Практикум по геймдизайну	10	2
Коммуникация	20	4
Физическая культура	10	клубная система вне расписания
Основы управления проектами. Проектная деятельность	10	вне расписания

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	154	22
Практикум по геймдизайну	24	4
Подготовка к демозаказу	24	4
Документация	24	4
Коммуникация	24	4
Правовые основы геймдева	24	4
Физическая культура	12	клубная система вне расписания
Основы управления проектами. Проектная деятельность	6	вне расписания

Разработано 16.05.2023

Архитектор кафедры разработки игр Александр Кишинский

Утверждено 16.05.2023

Директор АНО ПО «ИТ ХАБ»



Сумбатян М. С.