



Международный колледж информационных технологий  
Автономная некоммерческая организация профессионального образования  
«Международная Академия Информационных  
Технологий «ИТ ХАБ»

На базе 11 классов

# **ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ПО БИЗНЕС-РОЛИ «Unreal-разработчик»**

Кафедра Разработка игр  
Специальность «Unreal-разработчик»  
Бизнес-роль «гейм разработчик»

Учебная программа по специальности «Unreal-разработчик» разработана на основе ФГОС «09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности»

# 1 курс — 2026/27 уч. г.

## 1-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	
Элементы высшей математики и линейная алгебра	60	4	
Основы геймдизайна	30	2	
История игровой индустрии	30	2	
Введение в программирование на C++	30	2	
Основы разработки игровых систем. Часть 1 (Unreal)	90	6	
Введение в Техарт и 3D-моделирование	45	4	
Основы планирования и рефлексия	45	2	
Семестровый проект. Разработчики	30	2	
Физическая культура (клубная система)	34	-	

## 2-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	80	4	
Продвинутый геймдизайн	80	2	
Документация	40	2	
Основы программирования на C++	40	4	
Основы Техарта	40	2	
Основы разработки игровых систем на Unreal Engine. Часть 2	120	6	
Коммуникация	40	2	
Семестровый проект	40	2	
Физическая культура (клубная система)	40	-	

## 2 курс — 2027/28 уч. г.

### 3-ый семестр

- Аудиторные часы **490**
- Самостоятельная работа часы **34**
- Учебные недели **13**
- Учебная практика (в часах) **98**
- 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	
Разработка на Unreal Engine	104	8	
Основы левел-дизайна	52	4	
Основы тестирования игр	26	2	
Планирование и рефлексия	26	2	
Техарт	52	4	
Теория вероятностей	52	4	
Семестровый проект	26	2	
Физическая культура (клубная система)	28	-	
Проектная деятельность	8	-	

### 4-ой семестр

- Аудиторные часы **735**
- Самостоятельная работа часы **55**
- Учебные недели **18**
- Учебная практика (в часах) **114**
- 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	84	4	
Дискретная математика и алгоритмы	72	4	
Продвинутый левел-дизайн	72	4	
Тестирование игр	36	2	
Продвинутая разработка на Unreal Engine	144	8	
Управление проектами	72	4	
Курсовой проект	36	2	
Физическая культура (клубная система)	42	-	
Проектная деятельность	8	-	

### **3 курс — 2028/29 уч. г.**

#### **5-ый семестр**

- Аудиторные часы **170**
- Самостоятельная работа часы **20**
- Учебные недели **5**
- Учебная практика (в часах) **72**
- Учебная практика (в неделях) **2**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык	24	2	
Unreal Engine для профессионалов. Часть 1	80	6	
Навыки трудоустройства и деловая коммуникация	20	2	
Дипломное проектирование	30	2	

#### **4-ый 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
Unreal Engine для профессионалов. Часть 2	48	4	
История жанров игр	24	2	
Дипломное проектирование	12	2	
Дипломное консультирование	24	2	
Иностранный язык	24	2	

Разработано 23.06.2025

Архитектор кафедры цифровых коммуникаций Манукян А.К.

Утверждено

Директор АНО ПО «ИТ ХАБ»

Лагутина С. В.

