

**Колледж информационных и креативных 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 **«Геймдизайн»**  
Бизнес-роль **«Геймдизайнер»**

Учебная программа по специальности «Геймдизайн» разработана на основе на основе ФГОС 09.02.10  
Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности.

# 1 курс — 2025/26 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	
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 использованием игровых движков на примере Unity для геймдизайнера Часть I	90	6	
Физическая культура (клубная система)	34	-	
Проектная деятельность студентов	8	-	

## 2-й 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 использованием игровых движков на примере Unity для геймдизайнера Часть II	40	2	
Основы разработки с использованием игровых движков на примере Unreal Engine для геймдизайнера Часть II	80	4	
Семестровый проект ГД	40	2	
Физическая культура (клубная система)	40	-	

## 2 курс — 2026/27 уч. г.

### 3-й 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	-	

### 4-й 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 геймифиции 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	-	

### 3 курс — 2027/28 уч. г.

#### 5-й 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	

#### 6-й 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.