



IThub
college



Международный колледж информационных технологий

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

На базе 9 классов

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ПО БИЗНЕС-РОЛИ «РАЗРАБОТЧИК ИГР»

Кафедра **информационных технологий**

Специальность **«Программирование»**

Бизнес-роль **«Разработчик игр»**

Учебная программа по специальности «Программирование» разработана на основе О9.02.07 «Информационные системы и программирование» и усовершенствована стейкхолдерами ведущих геймдев-студий в соответствии с тенденциями и требованиями рынка труда в области IT.

1-й курс — 2022/23 уч. г.

1-й семестр

- Аудиторные часы **612**
- Учебные недели **16**
- Учебная практика (в часах) **0**
- Учебная практика (в неделях) **0**
- Производственная практика (в часах) **0**
- Производственная практика (в неделях) **0**
- Сессия (в неделях) **0**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Русский язык. Письменная деловая коммуникация	32	2
Литература. Ораторское мастерство	32	2
Иностранный язык	128	8
Математика	64	4
История	32	2
Физическая культура	32	2
Основы безопасности жизнедеятельности	16	1
Критическое мышление и способы систематизации информации	32	2
Информатика	112	7
Физика	16	1
Основы управления проектами	32	2
Психология общения	32	2
Встреча с кафедрой	16	1
Буткемп	36	36

2-й семестр

- Аудиторные часы **792**
- Учебные недели **22**
- Учебная практика (в часах) **0**
- Учебная практика (в неделях) **0**
- Производственная практика (в часах) **0**
- Производственная практика (в неделях) **0**
- Сессия (в неделях) **2**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Русский язык. Развитие функциональной грамотности	44	2
Литература. Искусство слова	44	2
Иностранный язык	176	8
Математика	132	6
История	22	1
Физическая культура	44	2
Введение в ОС	44	2
Системы информационных технологий – стратегия, управление и инфраструктура (ВТЕС)	44	2
Информатика	88	4
Физика	22	1
Основы компьютерных сетей	44	2

Введение в программирование	88	4
-----------------------------	----	---

2-й курс — 2023/24 уч. г.

3-й семестр

- Аудиторные часы **595**
- Учебные недели **17**
- Учебная практика (в часах) **0**
- Учебная практика (в неделях) **0**
- Производственная практика (в часах) **0**
- Производственная практика (в неделях) **0**
- Сессия (в неделях) **0**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	102	6
Физическая культура	34	2
Элементы высшей математики	34	2
Линейная алгебра	68	4
Введение в геймдизайн	68	4
Архитектура аппаратных средств	34	2
История игровой индустрии	34	2
Введение в программирование на C#	68	4
Разработка игр в Roblox Studio	68	4
Введение в процессы разработки игр	34	2
Введение в техарт	34	2
Системы контроля версий	17	1

4-й семестр

- Аудиторные часы **770**
- Учебные недели **22**
- Учебная практика (в часах) **36**
- Учебная практика (в неделях) **1**
- Производственная практика (в часах) **0**
- Производственная практика (в неделях) **0**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Основы философии	22	1
Иностранный язык в профессиональной деятельности	132	6
Физическая культура	44	2
Основы геймдизайна	44	2
Матанализ	88	4
Операционные системы и сети (протоколы, администрирование, ядро Linux, socket)	110	5
Основы разработки на Unity	110	5
Программирование на C#	132	6
Алгоритмы и структуры данных	88	4
Учебная практика	36	36

3-й курс — 2024/25 уч. г.

5-й семестр

- Аудиторные часы **490**
- Учебные недели **14**
- Учебная практика (в часах) **72**
- Учебная практика (в неделях) **2**
- Производственная практика (в часах) **0**
- Производственная практика (в неделях) **0**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	56	4
Физическая культура	28	2
Дискретная математика для программистов	28	2
Разработка игровых проектов в Unity	112	8
Геймдизайн	28	2
Тестирование игрового программного обеспечения	56	4
Управление IT-проектами	42	3
Базы данных	56	4
Продвинутое программирование на C#	28	2
Продвинутое программирование на C#	56	4
Учебная практика	36	36

6-й семестр

- Аудиторные часы **770**
- Учебные недели **22**
- Учебная практика (в часах) **36**
- Учебная практика (в неделях) **1**
- Производственная практика (в часах) **36**
- Производственная практика (в неделях) **1**
- Сессия (в неделях) **0**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	88	4
Физическая культура	44	2
Анализ данных	88	4
Разработка на Unity под разные платформы	88	4
Тестирование игр	44	2
Разработка на Unity под разные платформы	88	4
Проектная деятельность	88	4
Продвинутое программирование на C#	44	2
Продвинутое программирование на C#	110	5
Введение в DevOps	88	4
Учебная практика	36	36
Производственная практика (по профилю специальности)	36	36

4-й курс — 2025/26 уч. г.

7-й семестр

- Аудиторные часы **170**
- Учебные недели **5**
- Учебная практика (в часах) **144**
- Учебная практика (в неделях) **4**
- Производственная практика (в часах) **252**
- Производственная практика (в неделях) **7**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Физическая культура	10	2
Стандартизация, сертификация и техническое документирование по дипломному проектированию	20	4
Правовые основы геймдева	40	8
Монетизация в играх	40	8
Управление проектами	20	4
Дипломное проектирование	40	8
Учебная практика	144	36
Производственная практика (по профилю специальности)	252	36

8-й семестр

- Аудиторные часы **198**
- Учебные недели **6**
- Учебная практика (в часах) **36**
- Учебная практика (в неделях) **1**
- Производственная практика (в часах) **216**
- Производственная практика (в неделях) **6**
- Производственная практика (преддипломная) в часах **144**
- Преддипломная практика (в неделях) **4**
- Сессия (в неделях) **1**
- Подготовка к ГИА (в часах) **144**
- ГИА (в часах) **72**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Физическая культура	12	2
Экономика отрасли	30	5
Подготовка к демонстрационному экзамену	48	8
Unity для профессионалов	60	10
Оптимизация и архитектура приложений на Unity	48	8
Учебная практика	36	36
Производственная практика (по профилю специальности)	216	36
Производственная практика (преддипломная)	144	36
Подготовка к ГИА	144	36
ГИА	72	36

Разработано 03.08.2022

Архитектор кафедры информационных технологий Федотов Е. А.

Утверждено 17.08.2022

Директор АНО ПО «ИТ ХАБ»



Сумбатян М. С.