



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 «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 ИТ.

1-й курс — 2021/22 уч. г.

1-й семестр

- Аудиторные часы **595**
- Учебные недели **17**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Алгоритмы и структуры данных	51	3	Дифференцированный зачёт
Иностранный язык в профессиональной деятельности	68	4	Итоговая контрольная работа за семестр
Физическая культура	34	2	Дифференцированный зачёт
Элементы высшей математики	34	2	Итоговая контрольная работа за семестр
Дискретная математика для разработки игр	68	4	Дифференцированный зачёт
Введение в геймдизайн	68	4	Дифференцированный зачёт
Основы работы в Unity	102	6	Дифференцированный зачёт
Введение в программирование на C#	136	8	Итоговая контрольная работа за семестр, экзамен
Введение в игровую индустрию	34	2	Итоговая контрольная работа за семестр

2-й семестр

- Аудиторные часы **714**
- Учебные недели **21**
- 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 в профессиональной деятельности	84	4	Итоговая контрольная работа за семестр
Физическая культура	42	2	Дифференцированный зачёт
Численные методы геймдева	63	3	Дифференцированный зачёт
Продвинутое программирование на C#	168	8	Экзамен, дифференцированный зачёт
Основы 3D-моделирования в Blender	63	3	Экзамен
Основы геймдизайна	84	4	Итоговая Контрольная работа за семестр
Процесс производства игр и нарративный дизайн	42	2	Итоговая Контрольная работа за семестр
Продвинутые инструменты Unity	168	8	Экзамен

2-й курс — 2022/23 уч. г.

3-й семестр

- Аудиторные часы **420**
- Учебные недели **12**
- Учебная практика (в часах) **144**
- Учебная практика (в неделях) **4**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	48	4	Итоговая контрольная работа за семестр
Физическая культура	24	2	Дифференцированный зачёт
Разработка игровых проектов в Unity	72	6	Экзамен
Проектный семинар по 3D-моделированию	24	2	Дифференцированный зачёт
Тестирование игрового программного обеспечения	96	8	Экзамен
Базовый геймдизайн	48	4	Экзамен
3D-моделирование и введение в технический арт	36	3	Дифференцированный зачёт
Продвинутое программирование на C#	72	6	Дифференцированный зачёт

4-й семестр

- Аудиторные часы **561**
- Учебные недели **17**
- Учебная практика (в часах) **108**
- Учебная практика (в неделях) **3**
- Производственная практика (в часах) **144**
- Производственная практика (в неделях) **4**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Иностранный язык в профессиональной деятельности	68	4	Дифференцированный зачёт
Физическая культура	34	2	Дифференцированный зачёт
Весенний проектный семинар	68	4	Дифференцированный зачёт
Введение в Unreal Engine	85	5	Дифференцированный зачёт
Проектная работа	34	2	Дифференцированный зачёт
Продвинутый геймдизайн	51	3	Экзамен
Проектный семинар по техническому арту	34	2	Дифференцированный зачёт
Технический арт в Unity	85	5	Дифференцированный зачёт, экзамен

Разработка игр на Unity для разных платформ	85	5	Дифференцированный зачёт
Командообразование в геймдеве	17	1	Итоговая контрольная работа за семестр
Экзамен по модулю	12		

3-й курс — 2023/24 уч. г.

5-й семестр

- Аудиторные часы **330**
- Учебные недели **10**
- Учебная практика (в часах) **36**
- Учебная практика (в неделях) **1**
- Производственная практика (в часах) **180**
- Производственная практика (в неделях) **5**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю	Форма контроля
Основы философии	20	2	Дифференцированный зачёт
Психология в геймдеве	20	2	Дифференцированный зачёт
Иностранный язык в профессиональной деятельности	40	4	Итоговая контрольная работа за семестр
Физическая культура	20	2	Дифференцированный зачёт
Правовые основы геймдева	20	2	Дифференцированный зачёт
Осенний проектный семинар по геймдеву	120	12	Экзамен, экзамен по модулю
Unity для профессионалов	60	6	Экзамен
Практикум игрового проектирования	30	3	Дифференцированный зачёт
Экзамен по модулю	12		

6-й семестр

- Аудиторные часы **297**
- Учебные недели **9**
- Учебная практика (в часах) **36**
- Учебная практика (в неделях) **1**
- Производственная практика (в часах) **108**
- Производственная практика (в неделях) **3**
- Производственная практика (преддипломная) в часах **144**
- Преддипломная практика (в неделях) **4**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	36	4
Физическая культура	18	2
Экономика геймдева	18	2
Весенний проектный семинар по геймдеву	63	7
Оптимизация и архитектура приложений на Unity	54	6
Практикум командного управления в геймдеве	108	12
Экзамен по модулю		

Разработано 23.06.2021

Архитектор кафедры информационных технологий Федотов Е. А.

Утверждено 30.06.2021

Директор АНО ПО «ИТ ХАБ»



Сумбатян М. С.