IThub

Международный колледж информационных технологий

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

На базе 9 классов

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ПО БИЗНЕС-РОЛИ «Гейм-дизайнер»

Кафедра **разработки игр**
Направление **«Гейм-дизайн»**
Бизнес-роль **«Гейм-дизайнер»**

Учебная программа по направлению «Гейм-дизайн» разработана на основе ФГОС «ФГОС 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности» (квалификация «Разработчик компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности») и усовершенствована на основе рекомендаций ведущих профессионалов в сфере разработки игр и digital-контента.

1 курс — 2026/27 уч. г.

1-ый семестр

- Аудиторные часы **586**
- Самостоятельная работа часы **42**
- Учебные недели **16**
- Вычитка (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Русский язык. Коммуникативные практики	32	2
Литература. Сторителлинг и самопрезентация	32	2
Иностранный язык	96	6
Математика	64	4
История	32	2
Развитие эмоционального интеллекта	32	2
Информационные технологии в современном мире	64	4
Личное и профессиональное развитие	32	2
Основы управления проектами	32	2
Введение в процессы разработки игр	32	2
Введение в геймдизайн	32	2
Физическая культура (Клубная система)	32	-
Студент кемп (Проектная деятельность студентов)	32	-

2-ой семестр

- Аудиторные часы **764**
- Самостоятельная работа часы **20**
- Учебные недели **23**
- Вычитка (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Русский язык. Коммуникативные практики	46	2
Литература. Сторителлинг и самопрезентация	46	2
Иностранный язык	138	6
Математика	92	4
История	46	2
Информационные технологии в современном мире	92	4
Логика и критическое мышление	46	2
Основы управления проектами	46	2
Основы предпринимательства	46	2
Введение в разработку на игровых программных комплексах	46	2
Введение в процессы разработки игр	46	2
Физическая культура (клубная система)	46	-
Продакт кемп (Проектная деятельность студентов)	8	

2 курс — 2027/28 уч. г.

3-ий семестр

- Аудиторные часы **510**
- Самостоятельная работа часы **22**
- Учебные недели **15**
- Учебная практика (в часах) **72**
- Учебная практика (в неделях) **2**
- Вычитка (в неделях) **0**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	90	6
Элементы высшей математики	60	4
История развития игровой индустрии	30	2
Коммуникация	30	2
Основы разработки (Unity) и C# для геймдизайнера	90	6
Основы геймдизайна	60	4
Нарративный дизайн	60	4
Проектирование интерфейсов для геймдизайнеров	30	2
Физическая культура	30	-
Проектная деятельность	8	-

4-ый семестр

- Аудиторные часы **680**
- Самостоятельная работа часы **8**
- Учебные недели **20**
- Учебная практика (в часах) **108**
- Учебная практика (в неделях) **3**
- Вычитка (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	120	6
Планирование и рефлексия	40	2
Основы комбинаторики и теории вероятностей для гейм-дизайнера	40	2
Продвинутый гейм-дизайн	40	2
История развития игровых жанров	40	2
Ведение документации в разработке игр	40	2
Основы левел-дизайна	80	4
Проектирование интерфейсов для гейм-дизайнера	40	2
Основы разработки (Unity) для геймдизайнера	40	2
Основы разработки (Unreal Engine) для геймдизайнера	80	4
Разработка игрового продукта Геймдизайн	40	2

Физическая культура	40	-
Проектная деятельность	8	

3 курс — 2028/29 уч. г.

5-ый семестр

- Аудиторные часы **476**
- Самостоятельная работа часы **0**
- Учебные недели **14**
- Учебная практика (в часах) **72**
- Учебная практика (в неделях) **2**
- Производственная практика (в часах) **36**
- Производственная практика (в неделях) **1**
- Вычитка (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	56	4
Теория вероятностей и математическая статистика	56	4
Основы разработки (Unity) для геймдизайнера	56	4
Основы разработки (Unreal Engine) для геймдизайнера	56	4
Разработка настольных игр	56	4
Тестирование игр для геймдизайнеров	28	2
Левел-дизайн	56	4
Гейм-дизайн	28	2
Создание сеттингов	28	2
Разработка игры. Портфолио Геймдизайн	28	-
Физическая культура	28	-

6-ой семестр

- Аудиторные часы **672**
- Самостоятельная работа часы **0**
- Учебные недели **21**
- Производственная практика (в часах) **36**
- Производственная практика (в неделях) **1**
- Вычитка (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	44	4
История жанров игр	42	2
Управление игровыми проектами	21	1
Левел-дизайн	42	2
Монетизация игровых проектов	84	4
Разработка и внедрение геймификации	42	2
Гейм-дизайн	84	4
Нарративный дизайн	42	2
Основы разработки (Unity) для геймдизайнера	42	2

Основы разработки (Unreal Engine) для геймдизайнера	42	2
Управление игровыми проектами	63	3
Разработка игры. Портфолио Геймдизайн	42	-
Физическая культура	42	-

4 курс — 2029/30 уч. г.

7-ый семестр

- Аудиторные часы **288**
- Самостоятельная работа часы **0**
- Учебные недели **9**
- Учебная практика (в часах) **72**
- Учебная практика (в неделях) **2**
- Производственная практика (в часах) **144**
- Производственная практика (в неделях) **4**
- Вычитка (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Управление игровыми проектами	18	2
Правовые основы геймдева	36	4
Создание игровых текстов	36	4
Гейм-дизайн	72	8
Продвижение игр и работа с комьюнити	18	2
Базовый модуль - основы нарративного дизайна и сценарное мастерство	36	4
Создание игровых текстов	18	2
Практикум по геймдизайну	18	2
Продвижение игр и работа с комьюнити	18	2
Разработка игрового продукта на Портофолио.	18	-

8-ой семестр

- Аудиторные часы **288**
- Самостоятельная работа часы **0**
- Учебные недели **9**
- Производственная практика (в часах) **288**
- Производственная практика (в неделях) **8**
- Вычитка (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Правовое обеспечение профессиональной деятельности / Правовые основы геймдева	36	4
Навыки трудоустройства и деловой коммуникации	36	4
Профильный модуль разработки игр	36	4
Создание игровых текстов	18	2
Гейм-дизайн	36	4
Продвижение игр и работа с комьюнити	36	4
Решение комплексных задач	18	2

Базовый модуль - основы нарративного дизайна и сценарное мастерство	36	4
Практикум по геймдизайну	18	2
Разработка игрового продукта на Портофолио.	18	2

Утверждено 2.03.2026

Директор АНО ПО «ИТ ХАБ» Лагутина С. В.