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 «Unity-разработчик»

Кафедра **разработки игр**
Направление **«Разработка игр»**
Бизнес-роль **«Unity-разработчик»**

Учебная программа по направлению «Разработка игр» разработана на основе ФГОС «09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности» (квалификация «Разработка 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**
- Сессия (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**
Введение в процессы разработки игр	32	2
Основы управления проектами	**32**	**2**
Введение в геймдизайн	32	2
Физическая культура (Клубная система)	**32**	**-**
Проектная деятельность студентов	32	-

2-ой семестр

- Аудиторные часы **764**
- Самостоятельная работа часы **20**
- Учебные недели **23**
- Сессия (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	46	-
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**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	90	6
Элементы высшей математики и линейной алгебры	60	4
Коммуникация	30	2
Ведение и основы программирования на C#	90	6
Введение и основы Техарт и 3D-моделирование	60	4
Основа разработки игровых систем Unity	60	4
Разработка игрового продукта на Unity	30	2
Разработка игровых систем на Unity	30	2
Физическая культура	30	-
Проектная деятельность	8	-

4-ый семестр

- Аудиторные часы **680**
- Самостоятельная работа часы **32**
- Учебные недели **20**
- Учебная практика (в часах) **108**
- Учебная практика (в неделях) **3**
- Сессия (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	80	4
Ведение и основы программирования на C#	80	4
Введение и основы Техарт и 3D-моделирование/Основы левел-дизайна	80	4
Основа разработки игровых систем Unity	160	8
Разработка игрового продукта на Unity	40	2
Проектная деятельность	8	-
Физическая культура	40	-

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**
- Сессия (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
Коммуникация	28	2
Ведение и основы программирования на C#	56	4
Продвинутый Техарт	56	4
Разработка игровых систем Unity	112	8
Тестирование игр	28	2
Разработка игрового продукта на Unity (семестровый проект)	28	2
Работа с портфолио / GitHub	28	-
Физическая культура	28	-

6-ой семестр

- Аудиторные часы **672**
- Самостоятельная работа часы **0**
- Учебные недели **21**
- Учебная практика (в часах) **72**
- Учебная практика (в неделях) **2**
- Производственная практика (в часах) **36**
- Производственная практика (в неделях) **1**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	Кол-во часов	Кол-во часов в неделю
Иностранный язык в профессиональной деятельности	84	4
Дискретная математика с элементами математической логики	84	4
История жанров игр	42	2
Управление игровыми проектами	84	4
Тестирование игр	42	2
Разработка игр с использованием сетевых технологий	84	4
Продвинутая разработка игровых систем Unity	168	8
Разработка игрового продукта на Unity (Портфолио)	42	2
Физическая культура	42	-

4 курс — 2029/30 уч. г.

7-ой 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) **180**
- Производственная практика (в неделях) **5**
- Сессия (в неделях) **1**

Дисциплина	**Кол-во часов**	**Кол-во часов в неделю**
Управление игровыми проектами - раздел Agile методология	18	2
Правовые основы геймдева	18	2
DevOps и работа с SDK	54	6
Продвинутая разработка игровых систем Unity	72	8
Модуль дипломного проектирования	36	4
Базовый модуль - основы нарративного дизайна и сценарное мастерство	36	4
Введение в профессию IT-рекрутер	36	4
Разработка игрового продукта на Unity (Портфолио)	18	-

8-ой семестр

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

Дисциплина	**Кол-во часов**	**Кол-во часов в неделю**
Правовое обеспечение профессиональной деятельности	36	4
Навыки трудоустройства и деловой коммуникации	36	4
Продвинутая разработка игровых систем Unity	72	8
Профильный модуль разработки игр	18	2
Разработка игр с использованием сетевых технологий	36	4
Дипломное проектирование	36	4
Базовый модуль - основы нарративного дизайна и сценарное мастерство	36	4
Разработка игрового продукта на Unity (Портфолио)	18	-

Утверждено 2.03.2026

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