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 Unreal Engine»

Кафедра **разработки игр**
Направление **«Разработка игр»**
Бизнес-роль **«Разработчик Unreal Engine»**

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 **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 линейная алгебра	60	4
Основы геймдизайна для разработчиков	30	2
История игровой индустрии	30	2
Введение в программирование на C++	30	2
Основы разработки игровых систем. Часть 1 (Unreal)	90	6
Введение в Техарт и 3D-моделирование	60	4
Коммуникация	30	2
Семестровый проект Unreal	30	2
Физическая культура (клубная система)	30	-
Проектная деятельность студентов	8	-
Проектная деятельность вне расписания	22	-

2-ой семестр

- Аудиторные часы **680**
- Самостоятельная работа часы **32**
- 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
Основы комбинаторики	80	4
Продвинутый геймдизайн для разработчиков	80	4
Документация	40	2
Основы программирования на C++	40	2
Основы Техарта	40	2
Основы разработки игровых систем. Часть 2 (Unreal)	160	8
Планирование и рефлексия	40	2
Семестровый проект Unreal	40	2
Проектная деятельность студентов	8	-
Физическая культура (клубная система)	32	-

2 курс — 2027/28 уч. г.

3-ий 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
Разработка игровых систем (Unreal)	112	8
Тестирование игр	28	2
Коммуникация	28	2
Продвинутый Техарт	56	4
Теория вероятностей	56	4
Основы левел-дизайна	56	4
Семестровый проект. Разработчики	28	2
Физическая культура (клубная система)	28	-
Работа с портфолио / GitHub	28	-

4-ый семестр

- Аудиторные часы **672**
- Самостоятельная работа часы **0**
- Учебные недели **21**
- Учебная практика (в часах) **2**
- Учебная практика (в неделях) **36**
- 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	84	4
Алгоритмы в математике	84	4
Тестирование игр часть	42	2
Продвинутая разработка игровых систем (Unreal)	168	8
История жанров игр	42	2
Управление игровыми проектами	84	4
Продвинутый левел-дизайн	84	4
Разработка игрового продукта на Unreal Engine	42	2
Физическая культура (клубная система)	42	-

3 курс — 2028/29 уч. г.

5-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) **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 Unreal	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 Unreal (Портфолио)	18	-

6-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 Unreal	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 Unreal Портфолио)	18	-

Утверждено 2.03.2026

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