

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»

НИУ ВШЭ

факультет компьютерных наук
центр непрерывного образования

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель
А.С. Лавров

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

дополнительная профессиональная программа – программа повышения квалификации
«GameDev: разработчик игр»

Учебный год: 2024/2025

Трудоемкость программы: 3 зач. ед., 102 академических час. (в том числе 90 конт. час.).

Форма обучения: Очно-заочная

Формат ДОП: Онлайн синхронный

№ п/п	Названия учебных модулей, дисциплин	Трудоемкость		Объем контактной работы						Обучение с использованием ДОТ и (или) ЭО, в том числе в полном объеме (акад. ч.)	Самостоятельная работа (акад.ч.)	Форма промежуточной аттестации
		в зач. ед.	в акад. ч.	всего, конт. ч	Аудиторная работа (акад.ч.)				синхр.			
				всего, ауд. ч.	лекции	практические, семинарские, лабораторные занятия	консультации, иные виды занятий					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1.1	Введение. Игровые движки и Unreal Engine.			4	4					4		
1.2	Основы работы с Unreal Engine 5. Работа в Git.			5	4					4		1
1.3	Игровые ассеты и работа с ними в Unreal Engine 5.			11	8					8		3
1.4	Основы работы с Blueprints. Переменные, функции, события, макросы, таймеры и таймлайны.			7	6					6		1
1.5	Простой платформер.			7	6					6		1
1.6	Система интерактивного взаимодействия.			7	6					6		1

1.7	Основы GamePlay Framework.	7	6				6		1	
1.8	Пользовательские интерфейсы.	7	6				6		1	
1.9	Диалоговые системы.	7	6				6		1	
1.10	Адвенчуры с головоломками.	8	8				8			
1.11	AI.	7	6				6		1	
1.12	Базовые основы работы с анимациями.	7	6				6		1	
1.13	Подготовка проекта "Стелс-игра".	14	14				14			
	ВСЕГО	98	86				86		12	
ИА	Итоговая аттестация:									
1	Зачет	4	4				4			
	ИТОГО:	3	102	90			90		12	