

**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.) |        |   |                                 | Обучение с использованием ДОТ и (или) ЭО, в том числе в полном объеме (акад. ч.) |  |                                  |                                |
|       |   |              |            |                         | всего, ауд. ч.              | лекции | практические, семинарские, лабораторные занятия | консультации, иные виды занятий | синхр.   | асинхр.  |                                  |                                |
| 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        |  |           |  |
|           | <b>ВСЕГО</b>                        |          | <b>98</b>  | <b>86</b> |  |  |  | <b>86</b> |  | <b>12</b> |  |
| <b>ИА</b> | <b>Итоговая аттестация:</b>         |          |            |           |  |  |  |           |  |           |  |
| 1         | Зачет                               |          | 4          | 4         |  |  |  | 4         |  |           |  |
|           | <b>ИТОГО:</b>                       | <b>3</b> | <b>102</b> | <b>90</b> |  |  |  | <b>90</b> |  | <b>12</b> |  |