

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 03.09.2023 11:51:38  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования  
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»  
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии  
компьютерных игр

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора - 2023

Челябинск 2026

Рабочая программа дисциплины Игровые технологии разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1015)

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 25.05.2026 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи  
кандидат культурологии, доцент

Ю. В. Одношвина

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                                                                                                                                                                                                                                      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                                                | 4  |
| 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....                                                                                                | 4  |
| 3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы .....                                                                                                                                                                             | 5  |
| 4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....                    | 5  |
| 5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий                                                                                       | 5  |
| 6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).....                                                                                                           | 10 |
| 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).....                                                                                                                                          | 10 |
| 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....                                                                                                                           | 10 |
| 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....                                                                                                                                                                        | 11 |
| 10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем ..... | 12 |
| 11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) .....                                                                                                                               | 12 |

# 1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

## 1.1. Наименование дисциплины

Игровые технологии

## 1.2. Цель дисциплины

Овладение студентами навыками работы с пайплайнами в игровой индустрии, разработкой игровых объектов, изучение стилистических особенностей игровой графики.

## 1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- освоить работу с игровыми движками
- уметь применять знания специальных компьютерных программ в работе над проектами
- разрабатывать художественно техническое визуальное решение проекта
- понимать принцип подготовки документов для сдачи в разработку

# 2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины Игровые технологии направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника                                                                                                                                               | Код и наименование индикатора достижения компетенций                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>УК-2.</b> Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений | УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения                                                    |
|                                                                                                                                                                                         | УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.                          |
|                                                                                                                                                                                         | УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией |
| <b>ПК-3</b> Способен осуществлять художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации                                    | ПК-3.1 Анализирует информацию, находить и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории                                     |
|                                                                                                                                                                                         | ПК-3.2 Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                                   |
|                                                                                                                                                                                         | ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета                                                                                                                         |
| <b>ПК-4</b> Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном                                                                                           | ПК-4.1 Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютер-                                                              |

|                                                                     |                                                                                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов | ной графике у                                                                                                                                                                 |
|                                                                     | ПК-4.2 Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике                                                        |
|                                                                     | ПК-4.3 Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина Игровые технологии относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### 4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 академических часов. Дисциплина изучается на 4 курсе, 7,8 семестрах.

#### Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

| Вид учебных занятий                     | Всего     | Разделение по семестрам |           |
|-----------------------------------------|-----------|-------------------------|-----------|
|                                         |           | 7                       | 8         |
| Общая трудоемкость, ЗЕТ                 | 5         | 3                       | 2         |
| Общая трудоемкость, час.                | 180       | 108                     | 72        |
| <b>Аудиторные занятия, час.</b>         | <b>86</b> | <b>64</b>               | <b>22</b> |
| Лекции, час.                            | 26        | 20                      | 6         |
| Практические занятия, час.              | 60        | 44                      | 16        |
| в т.ч. в форме практической подготовки  | 60        | 44                      | 16        |
| <b>Самостоятельная работа</b>           | <b>94</b> | <b>44</b>               | <b>50</b> |
| Курсовой проект (работа)                | -         | -                       | -         |
| Контроль                                | -         | -                       | -         |
| Вид итогового контроля (зачет, экзамен) | зачет     | зачет                   | зачет     |

### 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

#### 5.1. Содержание дисциплины

##### 7 семестр

**Тема 1. Знакомство с игровыми движками.** Обзор игровых движков. Краткая характеристика RPG Maker, Construct 3, Game Maker Studio, Godot, Unreal Engine, Unity.

**Тема 2. Знакомство с RPG Maker.** Инструментарий движка. Создание уровней. Создание персонажей.

**Тема 3. Работа с движком RPG Maker.** Поиск готовых спрайтов. Создание уровня игры. Анимация персонажа.

**Тема 4. Знакомство с Construct 3.** Особенности движка. Инструментарий движка. Создание прототипа своей игры.

**Тема 5. Инструментарий Construct 3. Уровни.** Создание уровня. Основные инструменты для работы. Работа с готовыми спрайтами.

**Тема 6. Инструментарий Construct 3. Персонажи.** Создание уровня с помощью карты тайтлов. Создание персонажа. Инструменты для поведения окружения и героя.

**Тема 7. Инструментарий Construct 3. Анимация.** Создание анимации. Управление событиями. Разработка кнопок для управления.

**Тема 8. Разработка собственных игр.** Работа над собственным сюжетом и структурой игры. Сбор референсов. Разработка персонажа и окружения. Деление на спрайты. Разработка анимации персонажа. Сборка уровня на движке.

## 8 семестр

**Тема 1. Краткий обзор движков.** Знакомство с GameMaker Studio и Godot Engine. Основной инструментарий и принцип работы.

**Тема 2. Инструментарий Unreal Engine.** Особенности движка. Основные инструменты для работы. Создание уровней. Создание персонажа. Анимация и движение.

**Тема 3. Разработка собственной игры на Unreal Engine.** Работа над собственным сюжетом и структурой игры. Сбор референсов. Разработка персонажа и окружения. Деление на спрайты. Разработка анимации персонажа. Сборка уровня на движке.

**Тема 4. Инструментарий Unity.** Особенности движка. Основные инструменты для работы. Создание уровней. Создание персонажа. Анимация и движение

**Тема 5. Разработка собственной игры на Unity.** Работа над собственным сюжетом и структурой игры. Сбор референсов. Разработка персонажа и окружения. Деление на спрайты. Разработка анимации персонажа. Сборка уровня на движке.

## 5.2. Тематический план

| Номера и наименование разделов и тем           | Количество часов   |                        |                    |        |                      |                                   |
|------------------------------------------------|--------------------|------------------------|--------------------|--------|----------------------|-----------------------------------|
|                                                | Общая трудоёмкость | из них                 |                    |        |                      |                                   |
|                                                |                    | Самостоятельная работа | Аудиторные занятия | из них |                      |                                   |
|                                                |                    |                        |                    | Лекции | Практические занятия | из них<br>Практическая подготовка |
| 7 семестр                                      |                    |                        |                    |        |                      |                                   |
| Тема 1. Знакомство с игровыми движками.        | 2                  | -                      | 2                  | 2      | -                    | -                                 |
| Тема 2. Знакомство с RPG Maker.                | 2                  | -                      | 2                  | 2      | -                    | -                                 |
| Тема 3. Работа с движком RPG Maker.            | 14                 | 12                     | 2                  | 2      | -                    | -                                 |
| Тема 4. Знакомство с Construct 3.              | 10                 | -                      | 10                 | 2      | 8                    | 8                                 |
| Тема 5. Инструментарий Construct 3. Уровни.    | 12                 | -                      | 12                 | 4      | 8                    | 8                                 |
| Тема 6. Инструментарий Construct 3. Персонажи. | 12                 | -                      | 12                 | 4      | 8                    | 8                                 |
| Тема 7. Инструментарий Construct 3. Анимация.  | 10                 | -                      | 10                 | 2      | 8                    | 8                                 |
| Тема 8. Разработка собственных игр.            | 46                 | 32                     | 14                 | 2      | 12                   | 12                                |
| Всего за 7 семестр                             | 108                | 44                     | 64                 | 20     | 44                   | 44                                |

| 8 семестр                                                    |            |           |           |           |           |           |
|--------------------------------------------------------------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>Тема 1.</b> Краткий обзор движков.                        | 2          | -         | 2         | 2         | -         | -         |
| <b>Тема 2.</b> Инструментарий Unreal Engine.                 | 14         | 12        | 2         | 2         | -         | -         |
| <b>Тема 3.</b> Разработка собственной игры на Unreal Engine. | 20         | 12        | 8         | -         | 8         | 8         |
| <b>Тема 4.</b> Инструментарий Unity.                         | 14         | 12        | 2         | 2         | -         | -         |
| <b>Тема 5.</b> Разработка собственной игры на Unity.         | 22         | 14        | 8         | -         | 8         | 8         |
| <b>Всего за 8 семестр</b>                                    | <b>72</b>  | <b>50</b> | <b>22</b> | <b>6</b>  | <b>16</b> | <b>16</b> |
| <b>Всего по дисциплине</b>                                   | <b>180</b> | <b>94</b> | <b>86</b> | <b>26</b> | <b>60</b> | <b>60</b> |
| <b>Всего зачетных единиц</b>                                 | <b>5</b>   |           |           |           |           |           |

### 5.3. Лекционные занятия

| Тема                                                  | Содержание                                                                                                                                                                       | часы | Формируемые компетенции |
|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|
| 7 семестр                                             |                                                                                                                                                                                  |      |                         |
| <b>Тема 1.</b> Знакомство с игровыми движками.        | Обзор игровых движков. Краткая характеристика RPG Maker, Construct 3, Game Maker Studio, Godot, Unreal Engine, Unity.                                                            | 2    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>Тема 2.</b> Знакомство с RPG Maker.                | Инструментарий движка. Создание уровней. Создание персонажей.                                                                                                                    | 2    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>Тема 3.</b> Работа с движком RPG Maker.            | Поиск готовых спрайтов. Создание уровня игры. Анимация персонажа.                                                                                                                | 2    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>Тема 4.</b> Знакомство с Construct 3.              | Особенности движка. Инструментарий движка. Создание прототипа своей игры.                                                                                                        | 2    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>Тема 5.</b> Инструментарий Construct 3. Уровни.    | Создание уровня. Основные инструменты для работы. Работа с готовыми спрайтами.                                                                                                   | 4    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>Тема 6.</b> Инструментарий Construct 3. Персонажи. | Создание уровня с помощью карты тайлов. Создание персонажа. Инструменты для поведения окружения и героя.                                                                         | 4    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>Тема 7.</b> Инструментарий Construct 3. Анимация.  | Создание анимации. Управление событиями. Разработка кнопок для управления.                                                                                                       | 2    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>Тема 8.</b> Разработка собственных игр.            | Работа над собственным сюжетом и структурой игры. Сбор референсов. Разработка персонажа и окружения. Деление на спрайты. Разработка анимации персонажа. Сборка уровня на движке. | 2    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| 8 семестр                                             |                                                                                                                                                                                  |      |                         |
| <b>Тема 1.</b> Краткий обзор движков.                 | Знакомство с GameMaker Studio и Godot Engine. Основной инструментарий и принцип работы.                                                                                          | 2    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>Тема 2.</b> Инструментарий Unreal Engine.          | Особенности движка. Основные инструменты для работы. Создание уровней. Создание персонажа. Анимация и движение                                                                   | 2    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |

|                                      |                                                                                                                |   |                      |
|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|
| <b>Тема 4.</b> Инструментарий Unity. | Особенности движка. Основные инструменты для работы. Создание уровней. Создание персонажа. Анимация и движение | 2 | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4 |
|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|

#### 5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

| Тема                                                         | Содержание                                                                                                                                                                                                                              | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций |
|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|-------------------------------------------------|
| <b>7 семестр</b>                                             |                                                                                                                                                                                                                                         |      |                         |                                                 |
| <b>Тема 4.</b> Знакомство с Construct 3.                     | 1. Зарегистрироваться на сайте Construct 3, чтобы получить доступ к инструментам движка.<br>2. Придумать сюжет будущей игры.<br>3. Найти набор спрайтов, подходящий под стиль и задачи сюжета (окружение, персонажи, враги и так далее) | 8    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Практические задания                            |
| <b>Тема 5.</b> Инструментарий Construct 3. Уровни.           | Создать уровень игры из готовых спрайтов.                                                                                                                                                                                               | 8    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Практические задания                            |
| <b>Тема 6.</b> Инструментарий Construct 3. Персонажи.        | Создать персонажа в движке. Сделать элементы управления.                                                                                                                                                                                | 8    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Практические задания                            |
| <b>Тема 7.</b> Инструментарий Construct 3. Анимация.         | Создать анимацию движения персонажа                                                                                                                                                                                                     | 8    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Практические задания                            |
| <b>Тема 8.</b> Разработка собственных игр.                   | 1. Разработать сюжет собственной игры<br>2. Собрать референсы для разработки спрайтов<br>3. Нарисовать спрайты, персонажа.<br>4. Собрать игру на движке                                                                                 | 12   | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Практические задания                            |
| <b>8 семестр</b>                                             |                                                                                                                                                                                                                                         |      |                         |                                                 |
| <b>Тема 3.</b> Разработка собственной игры на Unreal Engine. | 1. Разработать сюжет собственной игры<br>2. Собрать референсы для разработки спрайтов<br>3. Нарисовать спрайты, персонажа.<br>4. Собрать игру на движке                                                                                 | 8    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Практические задания                            |
| <b>Тема 5.</b> Разработка собственной игры на Unity.         | 1. Разработать сюжет собственной игры<br>2. Собрать референсы для разработки спрайтов                                                                                                                                                   | 8    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Практические задания                            |



|  |                                                                |  |  |  |
|--|----------------------------------------------------------------|--|--|--|
|  | 3. Нарисовать спрайты, персонажа.<br>4. Собрать игру на движке |  |  |  |
|--|----------------------------------------------------------------|--|--|--|

### 5.5. Самостоятельная работа обучающихся

| Тема                                                         | Виды самостоятельной работы                                                                                                            | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций                             |
|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| <b>7 семестр</b>                                             |                                                                                                                                        |      |                         |                                                                             |
| <b>Тема 3.</b> Работа с движком RPG Maker.                   | Собрать 1 уровень игры из готовых спрайтов.                                                                                            | 12   | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 8.</b> Разработка собственных игр.                   | 1. Нарисовать элементы окружения для собственной игры<br>2. Нарисовать персонажа<br>3. Нарисовать позы движение персонажа для анимации | 32   | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>8 семестр</b>                                             |                                                                                                                                        |      |                         |                                                                             |
| <b>Тема 2.</b> Инструментарий Unreal Engine.                 | Нарисовать элементы окружения для собственной игры                                                                                     | 12   | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 3.</b> Разработка собственной игры на Unreal Engine. | Нарисовать персонажа.<br>Собрать игру на движке                                                                                        | 12   | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 4.</b> Инструментарий Unity.                         | Нарисовать элементы окружения для собственной игры                                                                                     | 12   | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 5.</b> Разработка собственной игры на Unity.         | Нарисовать персонажа<br>Собрать игру на движке                                                                                         | 14   | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания. Просмотр работы во время практического занятия. |

## **6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (далее - ФОС) по дисциплине Игровые технологии представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

## **7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **Печатные издания**

1. Корсаро С. Мультипликация и Flash / С. Корсаро. - СПб.: Символ-Плюс, 2022. - 240с.: ил.
2. Уильямс Ричард Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс; пер. с англ. Е.Энгельс. - Москва: Эксмо, 2024. - 392с. : ил.
3. Шелл Дж. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все: / Джесси Шелл; пер. с англ. – М.: Альпина Паблишер, 2023. - 640 с.

### **Электронные издания (электронные ресурсы)**

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под ред. А.Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 215 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586108> (дата обращения: 19.05.2026).
2. Шиловская Н.А. Теория игр: учебник и практикум для вузов / Н.А. Шиловская. — Москва: Юрайт, 2026. — 318 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/584096> (дата обращения: 19.05.2026).

### **Дополнительные источники**

1. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебник / Н.С. Куркова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 205 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566290> (дата обращения: 19.05.2026).
2. Тузовский А.Ф. Проектирование и разработка web-приложений: учебник для вузов / А.Ф. Тузовский. — Москва: Юрайт, 2025. — 219 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561176> (дата обращения: 19.05.2026).

## **8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

### **Электронные образовательные ресурсы**

- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru>
- Федеральный портал «Российское образование»: <http://ro-edu.ru>
- Справочно-правовая система "ГАРАНТ" <http://www.i-exam.ru>

• Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

## **9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Дисциплина Игровые технологии обладает огромным профессиональным потенциалом, изучение её основ способствует формированию общей и профессиональной культуры обучающегося, обеспечивает профессиональную подготовку, развивает его мировоззрение, формирует общекультурные компетенции, касающиеся личностных и гражданских качеств.

Предметом изучения дисциплины являются принципы работы с игровыми движками, подготовка материалов для передачи в разработку.

**Цель дисциплины** - овладение студентами навыками работы с игровыми движками.

**Основные задачи дисциплины** – изучить принципы работы с цифровой графикой, понять принцип работы игровых движков.

**Структура дисциплины** включает в себя лекционные, практические занятия и самостоятельную работу обучающихся.

Для организации самостоятельной работы разработаны методические указания в форме рабочей тетради.

Работа с тетрадью включает:

- заполнение свободных строк в теоретической части каждой темы (дать определение, назвать, написать формулу и т. д.)
- решение задач и выполнение заданий
- выполнение домашних заданий по рабочей тетради.

При подготовке к экзамену следует обратить внимание на содержание основных разделов дисциплины, определение основных понятий курса, методик расчета основных экономических показателей. Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине, может проходить в письменной, устной или смешанной форме.

Виды самостоятельной работы студентов:

- Выполнение домашних заданий;
- Просмотр работы во время практического занятия.

# **10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ**

## ***Перечень информационных технологий:***

Платформа для презентаций Microsoft powerpoint;  
Текстовый и табличный редактор Microsoft Word;  
Портал института <http://portal.midis.info>

## ***Перечень программного обеспечения:***

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)

Битрикс 24  
Яндекс браузер  
Mozilla Firefox  
Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)  
Unity (Personal/Edu)

## ***Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы***

1. «Гарант аэро»
2. КонсультантПлюс.

Сведения об электронно-библиотечной системе

| № п/п | Основные сведения об электронно-библиотечной системе                                                                                                                                                                                     | Краткая характеристика                                                             |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.    | Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет | Образовательная платформа «Юрайт»: <a href="https://urait.ru">https://urait.ru</a> |

# **11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

| № п/п | Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий                                                                                                                                | Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.    | Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности № 334<br><br>(Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) | Компьютер<br>Плазменная панель<br>Стол компьютерный<br>Стулья<br>Стол преподавателя<br>Стул преподавателя<br>Доска магнитно-маркерная 1 створчатая<br>Доска для объявлений<br>Условия для лиц с ОВЗ:<br>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля<br>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ<br>Расширенный дверной проем<br>Автоматизированные рабочие места обеспечены до- |

|    |                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                   | ступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 2. | Библиотека<br>Читальный зал № 122 | <p>Автоматизированные рабочие места библиотекарей</p> <p>Автоматизированные рабочие места для читателей</p> <p>Принтер</p> <p>Сканер</p> <p>Стеллажи для книг</p> <p>Кафедра</p> <p>Выставочный стеллаж</p> <p>Каталожный шкаф</p> <p>Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)</p> <p>Стенд информационный</p> <p>Условия для лиц с ОВЗ:</p> <p>Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ</p> <p>Линза Френеля</p> <p>Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата</p> <p>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля</p> <p>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ</p> <p>Световые маяки на дверях библиотеки</p> <p>Тактильные указатели направления движения</p> <p>Тактильные указатели выхода из помещения</p> <p>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения</p> <p>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> |