

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 14.09.2026 16:28:28  
Уникальный идентификатор документа:  
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**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): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: очно-заочная

Год набора - 2022

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) .....                                                                                                         | 9  |
| 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                        | 11 |
| 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля) .....                                                                                                                         | 11 |
| 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                                                      | 10 |
| 10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем..... | 11 |
| 11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) .....                                                                                                                              | 13 |

## 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                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| УК-2. 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 |
| ПК-3 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                                                                                                                         |
| ПК-4 Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса                                                                                    | ПК-4.1 Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса                                                                                                                     |
|                                                                                                                                                                                  | ПК-4.2 Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими                                                  |

|  |                                                              |
|--|--------------------------------------------------------------|
|  | интерфейсами                                                 |
|  | ПК-4.3 Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов |

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

Учебная дисциплина «Игровые технологии» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Графический дизайн и брендинг.

### 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 5 зачетных единиц, 180 академических часов. Дисциплина изучается на 4 курсе, 8 семестре и 5 курсе, 9, А семестрах.

#### Состав и объем дисциплины

| Вид учебной работы                      | Всего | Разделение по семестрам |       |       |
|-----------------------------------------|-------|-------------------------|-------|-------|
|                                         |       | 8                       | 9     | А     |
| Общая трудоемкость, ЗЕТ                 | 5     | 1                       | 1     | 3     |
| Общая трудоемкость, час.                | 180   | 36                      | 36    | 108   |
| Аудиторные занятия, час.                | 32    | 6                       | 6     | 20    |
| Лекции, час.                            | 10    | 2                       | 2     | 6     |
| Практические занятия, час.              | 22    | 4                       | 4     | 14    |
| в т.ч. в форме практической подготовки  | 22    | 4                       | 4     | 14    |
| Самостоятельная работа                  | 140   | 30                      | 26    | 84    |
| Курсовой проект (работа)                | -     | -                       | -     |       |
| Контроль                                | 8     | -                       | 4     | 4     |
| 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

##### 8 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.

##### 9 семестр

**Тема 1. Знакомство с Construct 3.** Особенности движка. Инструментарий движка. Создание прототипа своей игры.

**Тема 2. Инструментарий Construct 3. Уровни.** Создание уровня. Основные инструменты для работы. Работа с готовыми спрайтами.

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

**Тема 4. Инструментарий Construct 3. Анимация.** Создание анимации. Управление событиями. Разработка кнопок для управления.

**Тема 5. 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.

## А 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<br>трудоёмкость | из них                 |                       |        |                      |                                      | Контроль |
|                                                     |                       | Самостоятельная работа | Аудиторные<br>занятия | из них |                      |                                      |          |
|                                                     |                       |                        |                       | Лекции | Практические занятия | из них<br>Практическая<br>подготовка |          |
| <b>8 семестр</b>                                    |                       |                        |                       |        |                      |                                      |          |
| Тема 1. Знакомство с игровыми движками.             | 0,5                   | -                      | 0,5                   | 0,5    | -                    | -                                    |          |
| Тема 2. Знакомство с RPG Maker.                     | 0,5                   | -                      | 0,5                   | 0,5    | -                    | -                                    |          |
| Тема 3. Работа с движком RPG Maker.                 | 35                    | 30                     | 5                     | 1      | 4                    | 4                                    |          |
| Всего за 8 семестр                                  | 36                    | 30                     | 6                     | 2      | 4                    | 4                                    |          |
| <b>9 семестр</b>                                    |                       |                        |                       |        |                      |                                      |          |
| Тема 1. Знакомство с Construct 3.                   | 0,5                   | -                      | 0,5                   | -      | 0,5                  | 0,5                                  |          |
| Тема 2. Инструментарий Construct 3. Уровни.         | 1                     | -                      | 1                     | 0,5    | 0,5                  | 0,5                                  |          |
| Тема 3. Инструментарий Construct 3. Персо-<br>нажи. | 1                     | -                      | 1                     | 0,5    | 0,5                  | 0,5                                  |          |
| Тема 4. Инструментарий Construct 3. Анима-<br>ция.  | 1                     | -                      | 1                     | 0,5    | 0,5                  | 0,5                                  |          |
| Тема 5. Разработка собственных игр.                 | 28,5                  | 26                     | 2,5                   | 0,5    | 2                    | 2                                    |          |
| Контроль                                            | 4                     |                        |                       |        |                      |                                      | 4        |

|                           |           |           |          |          |          |          |          |
|---------------------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| <b>Всего за 9 семестр</b> | <b>36</b> | <b>26</b> | <b>6</b> | <b>2</b> | <b>4</b> | <b>4</b> | <b>4</b> |
|---------------------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|

| <b>А семестр</b>                                             |            |            |           |           |           |           |          |
|--------------------------------------------------------------|------------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|
| <b>Тема 1.</b> Краткий обзор движков.                        | 2          | -          | 2         | 2         | -         | -         |          |
| <b>Тема 2.</b> Инструментарий Unreal Engine.                 | 14         | 21         | 2         | 2         | -         | -         |          |
| <b>Тема 3.</b> Разработка собственной игры на Unreal Engine. | 20         | 21         | 7         | -         | 7         | 7         |          |
| <b>Тема 4.</b> Инструментарий Unity.                         | 14         | 21         | 2         | 2         | -         | -         |          |
| <b>Тема 5.</b> Разработка собственной игры на Unity.         | 22         | 21         | 7         | -         | 7         | 7         |          |
| <b>Контроль</b>                                              | 4          |            |           |           |           |           | 4        |
| <b>Всего за А семестр</b>                                    | <b>108</b> | <b>84</b>  | <b>20</b> | <b>6</b>  | <b>14</b> | <b>14</b> | <b>4</b> |
| <b>Всего по дисциплине</b>                                   | <b>180</b> | <b>140</b> | <b>32</b> | <b>10</b> | <b>22</b> | <b>22</b> | <b>8</b> |
| <b>Всего зачетных единиц</b>                                 | <b>5</b>   |            |           |           |           |           |          |

### 5.3. Лекционные занятия

| Тема                                                  | Содержание                                                                                                                                                                       | часы | Формируемые компетенции |
|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|
| <b>8 семестр</b>                                      |                                                                                                                                                                                  |      |                         |
| <b>Тема 1.</b> Знакомство с игровыми движками.        | Обзор игровых движков. Краткая характеристика RPG Maker, Construct 3, Game Maker Studio, Godot, Unreal Engine, Unity.                                                            | 0,5  | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>Тема 2.</b> Знакомство с RPG Maker.                | Инструментарий движка. Создание уровней. Создание персонажей.                                                                                                                    | 0,5  | 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.                                                                                                                | 1    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>9 семестр</b>                                      |                                                                                                                                                                                  |      |                         |
| <b>Тема 2.</b> Инструментарий Construct 3. Уровни.    | Создание уровня. Основные инструменты для работы. Работа с готовыми спрайтами.                                                                                                   | 0,5  | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>Тема 3.</b> Инструментарий Construct 3. Персонажи. | Создание уровня с помощью карты тайлов. Создание персонажа. Инструменты для поведения окружения и героя.                                                                         | 0,5  | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>Тема 4.</b> Инструментарий Construct 3. Анимация.  | Создание анимации. Управление событиями. Разработка кнопок для управления.                                                                                                       | 0,5  | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>Тема 5.</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. | 0,5  | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>А семестр</b>                                      |                                                                                                                                                                                  |      |                         |
| <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>8 семестр</b>                                             |                                                                                                                                                                                                                                         |      |                         |                                                 |
| <b>Тема 3.</b> Работа с движком RPG Maker.                   | Поиск готовых спрайтов. Создание уровня игры. Анимация персонажа.                                                                                                                                                                       | 4    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Практические задания                            |
| <b>9 семестр</b>                                             |                                                                                                                                                                                                                                         |      |                         |                                                 |
| <b>Тема 1.</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) | 0,5  | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Практические задания                            |
| <b>Тема 2.</b> Инструментарий Construct 3. Уровни.           | Создать уровень игры из готовых спрайтов.                                                                                                                                                                                               | 0,5  | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Практические задания                            |
| <b>Тема 3.</b> Инструментарий Construct 3. Персонажи.        | Создать персонажа в движке. Сделать элементы управления.                                                                                                                                                                                | 0,5  | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Практические задания                            |
| <b>Тема 4.</b> Инструментарий Construct 3. Анимация.         | Создать анимацию движения персонажа                                                                                                                                                                                                     | 0,5  | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Практические задания                            |
| <b>Тема 5.</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                                                                                 | 2    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Практические задания                            |
| <b>А 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.                                                                                                              | 7    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Практические задания                            |

|                                                      |                                                                                                                                                         |   |                      |                      |
|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|----------------------|
|                                                      | 4. Собрать игру на движке                                                                                                                               |   |                      |                      |
| <b>Тема 5.</b> Разработка собственной игры на Unity. | 1. Разработать сюжет собственной игры<br>2. Собрать референсы для разработки спрайтов<br>3. Нарисовать спрайты, персонажа.<br>4. Собрать игру на движке | 7 | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4 | Практические задания |

### 5.5. Самостоятельная работа обучающихся

| Тема                                                         | Виды самостоятельной работы                                                                                                            | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций                                |
|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| <b>8 семестр</b>                                             |                                                                                                                                        |      |                         |                                                                                |
| <b>Тема 3.</b> Работа с движком RPG Maker.                   | Собрать 1 уровень игры из готовых спрайтов.                                                                                            | 30   | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания.<br>Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>9 семестр</b>                                             |                                                                                                                                        |      |                         |                                                                                |
| <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 | 26   | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания.<br>Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>А семестр</b>                                             |                                                                                                                                        |      |                         |                                                                                |
| <b>Тема 2.</b> Инструментарий Unreal Engine.                 | Нарисовать элементы окружения для собственной игры                                                                                     | 21   | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания.<br>Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 3.</b> Разработка собственной игры на Unreal Engine. | Нарисовать персонажа.<br>Собрать игру на движке                                                                                        | 21   | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания.<br>Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 4.</b> Инструментарий Unity.                         | Нарисовать элементы окружения для собственной игры                                                                                     | 21   | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания.<br>Просмотр работы во время практического занятия. |

|                                                      |                                                |    |                      |                                                                                |
|------------------------------------------------------|------------------------------------------------|----|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Тема 5.</b> Разработка собственной игры на Unity. | Нарисовать персонажа<br>Собрать игру на движке | 21 | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4 | Проверка домашнего задания.<br>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 (при необходимости)**

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)**

### **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.

**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  
 Microsoft™ Office®  
 МойОфис  
 Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)  
 Blender  
 Figma (Edu)  
 AliveColors Business  
 Мовавика Фото

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

«Гарант аэро»  
 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 доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». |
| 2.    | Библиотека<br>Читальный зал № 122                                                                                                                                                                               | Автоматизированные рабочие места библиотекарей<br>Автоматизированные рабочие места для читателей<br>Принтер<br>Сканер<br>Стеллажи для книг                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <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». Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|