

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 20.08.2026 13:20:09  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c5ce7bb8a25c0b0bb55ede58

**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): 3 D-моделирование и проектирование игр и приложений

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора - 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 Российской Федерации 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   |
|--|--|
| 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 осуществлять деятельность по созданию  | ПК-4.1 Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную  |

|  |   |   |
|--|---|---|
| визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов | задачу проекта в анимационном кино и компьютерной 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) 3 D-моделирование и проектирование игр и приложений.

### 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 4 зачетных единицы, 144 академических часа. Дисциплина изучается на 4 курсе в 8 семестре.

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

| Вид учебной работы                      | Всего      | Разделение по семестрам |
|---|------------|-------------------------|
|   |            | 8                       |
| Общая трудоемкость, ЗЕТ                 | <b>4</b>   | <b>4</b>                |
| Общая трудоемкость, час.                | <b>144</b> | <b>144</b>              |
| Аудиторные занятия, час.                | 110        | 110                     |
| Лекции, час.                            | 50         | 50                      |
| Практические занятия, час.              | 60         | 60                      |
| в т.ч. в форме практической подготовки  | 60         | 60                      |
| Самостоятельная работа                  | 34         | 34                      |
| Курсовой проект (работа)                | -          | -                       |
| Вид итогового контроля (зачет, экзамен) | 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

**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.

**Тема 9. Краткий обзор движков.** Знакомство с GameMaker Studio и Godot Engine. Основной инструментарий и принцип работы.

**Тема 10. Инструментарий Unreal Engine.** Особенности движка. Основные инструменты для работы. Создание уровней. Создание персонажа. Анимация и движение.

**Тема 11. 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 12. Инструментарий Unity.** Особенности движка. Основные инструменты для работы. Создание уровней. Создание персонажа. Анимация и движение

**Тема 13. 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 |
| <b>Тема 1.</b> Знакомство с игровыми движками.        | 4                  | -                      | 4                  | 4      | -                    | -                                 |
| <b>Тема 2.</b> Знакомство с RPG Maker.                | 4                  | -                      | 4                  | 4      | -                    | -                                 |
| <b>Тема 3.</b> Работа с движком RPG Maker.            | 8                  | 4                      | 4                  | 4      | -                    | -                                 |
| <b>Тема 4.</b> Знакомство с Construct 3.              | 14                 | -                      | 14                 | 6      | 8                    | 8                                 |
| <b>Тема 5.</b> Инструментарий Construct 3. Уровни.    | 12                 | -                      | 12                 | 4      | 8                    | 8                                 |
| <b>Тема 6.</b> Инструментарий Construct 3. Персонажи. | 12                 | -                      | 12                 | 4      | 8                    | 8                                 |
| <b>Тема 7.</b> Инструментарий Construct 3. Анимация.  | 12                 | -                      | 12                 | 4      | 8                    | 8                                 |
| <b>Тема 8.</b> Разработка собственных игр             | 22                 | 6                      | 16                 | 4      | 12                   | 12                                |
| <b>Тема 9.</b> Краткий обзор движков                  | 4                  | -                      | 4                  | 4      | -                    | -                                 |
| <b>Тема 10.</b> Инструментарий Unreal Engine.         | 10                 | 4                      | 6                  | 6      | -                    | -                                 |

|   |            |           |            |           |           |           |
|---|------------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------|
| <b>Тема 11.</b> Разработка собственной игры на Unreal Engine. | 16         | 8         | 8          | -         | 8         | 8         |
| <b>Тема 12.</b> Инструментарий Unity.                         | 10         | 4         | 6          | 6         | -         | -         |
| <b>Тема 13.</b> Разработка собственной игры на Unity.         | 16         | 8         | 8          | -         | 8         | 8         |
| <b>Всего по дисциплине</b>                                    | <b>144</b> | <b>34</b> | <b>110</b> | <b>50</b> | <b>60</b> | <b>60</b> |
| <b>Всего зачетных единиц</b>                                  | <b>4</b>   |           |            |           |           |           |

### 5.3. Лекционные занятия

| Тема  | Содержание   | часы | Формируемые компетенции |
|---|--|------|-------------------------|
| <b>Тема 1.</b> Знакомство с игровыми движками.        | Обзор игровых движков. Краткая характеристика RPG Maker, Construct 3, Game Maker Studio, Godot, Unreal Engine, Unity.  | 4    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>Тема 2.</b> Знакомство с RPG Maker.                | Инструментарий движка. Создание уровней. Создание персонажей.  | 4    | 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.  | 4    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |
| <b>Тема 4.</b> Знакомство с Construct 3.              | Особенности движка. Инструментарий движка. Создание прототипа своей игры.  | 6    | 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 тайтлов. 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.   | 4    | 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. | 4    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    |

|   |  |   |                      |
|---|--|---|----------------------|
| <b>Тема 9.</b> Краткий обзор движков.         | Знакомство с GameMaker Studio и Godot Engine. Основной инструментарий и принцип работы.                        | 4 | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4 |
| <b>Тема 10.</b> Инструментарий Unreal Engine. | Особенности движка. Основные инструменты для работы. Создание уровней. Создание персонажа. Анимация и движение | 6 | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4 |
| <b>Тема 12.</b> Инструментарий Unity.         | Особенности движка. Основные инструменты для работы. Создание уровней. Создание персонажа. Анимация и движение | 6 | 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>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>Тема 11.</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 13.</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 | 8 | 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>Тема 3.</b> Работа с движком RPG Maker.                    | Собрать 1 уровень игры из готовых спрайтов.  | 4    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания.<br>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 | 6    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания.<br>Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 10.</b> Инструментарий Unreal Engine.                 | Нарисовать элементы окружения для собственной игры   | 4    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания.<br>Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 11.</b> Разработка собственной игры на Unreal Engine. | Нарисовать персонажа.<br>Собрать игру на движке  | 8    | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4    | Проверка домашнего задания.<br>Просмотр работы во время практического занятия. |

|   |  |   |                      |  |
|---|--|---|----------------------|--|
| <b>Тема 12.</b><br>Инструментарий Unity.              | Нарисовать элементы окружения для собственной игры | 4 | УК-2<br>ПК-3<br>ПК-4 | Проверка домашнего задания.<br>Просмотр работы во время практического занятия. |
| <b>Тема 13.</b> Разработка собственной игры на Unity. | Нарисовать персонажа<br>Собрать игру на движке     | 8 | 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**

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://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                    | Компьютер<br>Плазменная панель<br>Стол компьютерный                           |

|    |  |  |
|----|--|--|
|    | <p>№ 334</p> <p>(Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)</p> | <p>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».</p>   |
| 2. | <p>Библиотека<br/>         Читальный зал № 122</p>   | <p>Автоматизированные рабочие места библиотекарей<br/>         Автоматизированные рабочие места для читателей<br/>         Принтер<br/>         Сканер<br/>         Стеллажи для книг<br/>         Кафедра<br/>         Выставочный стеллаж<br/>         Каталогный шкаф<br/>         Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)<br/>         Стенд информационный<br/>         Условия для лиц с ОВЗ:<br/>         Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ<br/>         Линза Френеля<br/>         Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата<br/>         Клавиатура с нанесением шрифта Брайля<br/>         Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ<br/>         Световые маяки на дверях библиотеки<br/>         Тактильные указатели направления движения<br/>         Тактильные указатели выхода из помещения<br/>         Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения<br/>         Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля<br/>         Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> |