

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГАОУ ВО «СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»



УТВЕРЖДАЮ

Директор НИЦ «Институт
непрерывного образования»

E.V. Mozhikina
Е.В. Мошкина

Мошкина
2024 г.

**Дополнительная профессиональная программа
(программа профессиональной переподготовки)**

«Основы игрового дизайна»

Красноярск 2024

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Аннотация программы

Дополнительная профессиональная программа (программа профессиональной переподготовки) ИТ-профиля «Основы игрового дизайна» (далее — Программа) разработана в соответствии с нормами Федерального закона РФ от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; с учетом требований приказа Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам», с изменениями, внесенными приказом Минобрнауки России от 15 ноября 2013 г. № 1244 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 июля 2013 г. № 499»; приказа Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»; паспорта федерального проекта «Развитие кадрового потенциала ИТ-отрасли» национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации»; постановления Правительства Российской Федерации от 13 мая 2021 г. № 729 «О мерах по реализации программы стратегического лидерства «Приоритет-2030» (в редакции постановления Правительства Российской Федерации от 14 марта 2022 г. № 357 «О внесении изменений в постановление Правительства Российской Федерации от 13 мая 2021 г. № 729»); приказа Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации от 28 февраля 2022 г. № 143 «Об утверждении методик расчета показателей федеральных проектов национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации» и признании утратившими силу некоторых приказов Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации об утверждении методик расчета показателей федеральных проектов национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации»; федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Минобрнауки России от 19 сентября 2017 г. № 926, (далее — ФГОС ВО), а также профессионального стандарта 06.001 «Программист», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 ноября 2013 г. № 679н.

Профессиональная переподготовка заинтересованных лиц (далее — Слушатели), осуществляемая в соответствии с Программой, имеющей отраслевую направленность «Информационно-коммуникационные технологии», проводится в ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет» (далее — Университет) в соответствии с учебным планом в очно-заочной форме обучения.

Разделы, включенные в учебный план Программы, используются для последующей разработки календарного учебного графика, учебно-тематического плана, рабочих программ модулей (дисциплин), оценочных и методических материалов. Перечисленные документы разрабатываются Университетом самостоятельно, с учетом актуальных положений законодательства об образовании, законодательства в области информационных технологий и смежных областей знаний ФГОС ВО и профессионального стандарта 06.001 «Программист».

В настоящий момент игровая индустрия является одной из самых динамично развивающихся отраслей информационных технологий. Россия является одним из лидеров игрового направления в мобильном и браузерном секторах. Снова появляются отечественные игры ПК-сегмента. Тем не менее, на Российском трудовом рынке существует нехватка разработчиков игр. Знание базовых правил геймдизайна, пайплайна разработки игр и умение работать с игровыми движками — залог успеха для специалиста в этой отрасли. После прохождения обучения слушатель сможет самостоятельно вести собственные игровые проекты, не просто владея техническими навыками разработки игр, используя движок Unity, но и опираясь на геймдизайнерские знания, настраивая игровой баланс.

1.2. Цель программы

Цель программы ДПП — формирование у слушателей, обучающихся по специальностям и направлениям подготовки, не отнесенным к ИТ-сфере, согласно приложению к Методике расчета показателя «Количество принятых на обучение по программам высшего образования в сфере информационных технологий за счет бюджетных ассигнований федерального бюджета (нарастающим итогом, начиная с 2021 года)», утвержденной приказом Минцифры России от 28 февраля 2022 г. № 143, цифровых компетенций в области информационных технологий, а именно применения навыков технического геймдизайна, применения языков программирования для решения профессиональных задач, создания концепции игры, а также приобретение по итогам прохождения программы ДПП новой квалификации «Программист».

Целевая группа: слушатели, относящиеся к категории обучающихся по специальностям и направлениям подготовки, не отнесенным к ИТ-сфере.

1.3. Характеристика новой квалификации и связанных с ней видов профессиональной деятельности, трудовых функций и(или) уровней квалификации

1.3.1. Область профессиональной деятельности слушателя, прошедшего обучение по программе профессиональной переподготовки, в которой может осуществлять профессиональную деятельность: разработка программного обеспечения.

Выпускники могут осуществлять профессиональную деятельность в других областях и(или) сферах профессиональной деятельности при условии

соответствия уровня их образования и полученных компетенций требованиям к квалификации работника.

1.3.2. Объекты профессиональной деятельности: программное обеспечение, видеоигры.

Виды профессиональной деятельности: Разработка программного обеспечения.

1.3.3. Уровень квалификации. В соответствии с приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 12 декабря 2016 г. № 30635 «Об утверждении Профессионального стандарта «Программист», дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки «Основы игрового дизайна» обеспечивает достижение шестого уровня квалификации.

1.3.4. Компетенции (трудовые функции) в соответствии с профессиональным стандартом (формирование новых или совершенствование имеющихся)

Программа разработана в соответствии с актуальными квалификационными требованиями, профессиональными стандартами специалистов. Виды профессиональной деятельности, трудовые функции, указанные в профессиональном стандарте 06.001 «Программист», представлены в таблицах 1–2.

Характеристика новой квалификации, связанной с видом профессиональной деятельности и трудовыми функциями в соответствии с профессиональным стандартом 06.001 «Программист»

Трудовые действия	Трудовая функция	Обобщенная трудовая функция	Вид профессиональной деятельности
<p>Составление формализованных описаний решений поставленных задач в соответствии с требованиями технического задания или других принятых в организации нормативных документов. Разработка алгоритмов решения поставленных задач в соответствии с требованиями технического задания или других принятых в организации нормативных документов</p>	<p>A/01.3 Формализация и алгоритмизация поставленных задач</p>	<p>A Разработка и отладка программного кода</p>	<p>Разработка программного обеспечения</p>
<p>Создание программного кода в соответствии с техническим заданием (готовыми спецификациями)</p>	<p>A/02.3 Написание программного кода с использованием языков программирования, определения и манипулирования данными</p>		
<p>Проверка работоспособности программного обеспечения на основе разработанных тестовых наборов данных</p>	<p>B/03.4 Проверка работоспособности программного обеспечения</p>	<p>B Проверка работоспособности и рефакторинг кода программного обеспечения</p>	
<p>Разработка, изменение и согласование архитектуры программного обеспечения с системным аналитиком и архитектором программного обеспечения</p>	<p>D/03.6 Проектирование программного обеспечения</p>	<p>D Разработка требований и проектирование программного обеспечения</p>	

Характеристика новой и развиваемой цифровой компетенции в ИТ-сфере, связанной с уровнем формирования и развития в результате освоения программы «Основы игрового дизайна»

Наименование сферы	Наименование профессиональной компетенции	МИНИМАЛЬНЫЙ ИСХОДНЫЙ УРОВЕНЬ РАЗВИТИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ Способность не проявляется/ проявляется в степени, недостаточной для отнесения к 1 уровню сформированности компетенции	БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ РАЗВИТИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ Способность проявляется под внешним контролем / при внешней постановке задачи/ обучающийся пользуется готовыми, рекомендованными продуктами	ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ РАЗВИТИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ Способность проявляется, но обучающийся эпизодически прибегает к экспертной консультации/ самостоятельно подбирает и пользуется готовыми продуктами	ЭКСПЕРТНЫЙ УРОВЕНЬ РАЗВИТИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ Способность проявляется системно, на экспертном уровне / обучающийся модифицирует способность под определенные задачи / создает новый продукт, обучает других
Геймдизайн	Применяет навыки технического геймдизайна		Применяет навыки технического геймдизайна под контролем опытного специалиста. Проверяет гипотезы на подходящих игровых прототипах при внешней постановке задачи. Тестирует игру на готовых прототипах		

Средства программной разработки	Применяет языки программирования для решения профессиональных задач		Применяет языки программирования для решения профессиональных задач под контролем более опытных специалистов		
Геймдизайн	Создаёт концепцию игры		Участствует в создании концепции игры командой, опыт игрока описывает только под контролем опытного специалиста		

1.4. Планируемые результаты обучения

Слушатели в результате освоения программы профессиональной переподготовки «Основы игрового дизайна» смогут:

РО1. Создаёт концепцию игры;

РО2. Выделяет кор-механики, формирует игровой цикл;

РО3. Использовать существующие типовые решения и шаблоны проектирования программного обеспечения;

РО4. Применять выбранные языки программирования для разработки программного обеспечения;

РО5. Разрабатывать процедуры проверки работоспособности программного обеспечения;

РО6. Выполнять работы по созданию игр, в частности создавать концепцию игры, архитектуру игры, разработку игровых объектов и анимации, настройку физики и методов взаимодействия пользователя с игровыми объектами.

1.5. Категория слушателей

Лица, получающие высшее образование по очной (очно-заочной) форме, лица, освоившие основную профессиональную образовательную программу (далее — ОПОП ВО) бакалавриата, в объеме не менее первого курса (бакалавры 2-го курса), ОПОП ВО специалитета — не менее первого и второго курсов (специалисты 3-го курса), обучающиеся по ОПОП ВО, НЕ отнесенным к ИТ-сфере.

1.6. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение

В соответствии с требованиями к образованию и обучению, предъявляемыми к 6 уровню квалификации профессионального стандарта 06.001 «Программист», необходимо иметь высшее образование или осваивать его в момент обучения на данной программе.

1.7. Продолжительность обучения

256 часов, из них 128 контактных, в т.ч. 20 часов стажировка.

1.8. Форма обучения

Очно-заочная (обучение по программе реализовано в формате смешанного обучения, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий).

1.9. Требования к материально-техническому обеспечению, необходимому для реализации дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки (требования к аудитории, компьютерному классу, программному обеспечению)

Обучение производится на платформе электронного обучения СФУ «е-Курсы» (<https://e.sfu-kras.ru/>). Используются сервисы вебинаров и видеоконференций.

При проведении лекций, практических занятий, самостоятельной работы слушателей и стажировки используется следующее оборудование: компьютер с наушниками или аудиоколонками, микрофоном и веб-камерой, высокоскоростное подключение к Интернет (не менее 5 Мбит/с).

Программное обеспечение (обновленное до последней версии): браузер Google Chrome, Microsoft Visual Studio, GNU GPL v.2. <https://git-scm.com/about/free-and-open-source>, Blender (GNU General Public License), Unity Education Grant.

1.10. Особенности (принципы) построения дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки

Особенности построения программы переподготовки «Основы игрового дизайна»:

- в основу проектирования программы положен компетентностный подход;
- выполнение учебных заданий, требующих практического применения знаний и умений, полученных в ходе изучения логически связанных дисциплин;
- выполнение итоговых аттестационных работ по реальному заданию;
- использование информационных и коммуникационных технологий, в том числе современных систем технологической поддержки процесса обучения, обеспечивающих комфортные условия для обучающихся, преподавателей;
- применение электронных образовательных ресурсов (дистанционное, электронное, комбинированное обучение и пр.).

В поддержку дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки разработан электронный курс: <http://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=29988>.

1.11. Особенности организации стажировки

Стажировка слушателей дополнительной профессиональной программы переподготовки «Основы игрового дизайна» является обязательной составной частью образовательной программы и представляет собой вид учебной деятельности, непосредственно ориентированный на профессионально-практическую подготовку слушателей. Стажировка осуществляется в целях формирования и закрепления профессиональных умений и навыков, полученных в результате теоретической подготовки.

Сроки проведения стажировки устанавливаются графиком учебного процесса в объеме 20 часов в конце процесса обучения в соответствии с утвержденным в установленном порядке учебно-тематическим планом.

В рамках очно-заочной формы обучения на основе дистанционных технологий стажировка осуществляется в форме online стажировки. Студентам предоставляются задания трёх уровней сложности, доступ к более высоким уровням открывается в соответствии с успехами в электронном курсе.

Лёгкий уровень сложности подразумевает, что студент выполняет типовое задание (реализация механики или внутриигровой системы) по заданию

представителей организации с использованием специально подготовленной инструкции. Вариант работы по инструкции часто практикуется предприятиями для работы с новыми участниками команды, чтобы привить им культуру работы в определённой игровой студии.

Средний уровень сложности подразумевает выполнение студентом типового задания (реализация механики или внутриигровой системы) по заданию представителей организации без каких-либо инструкций. В данном случае формат приближен к тестовому заданию, когда студенту говорят, что сделать, но не объясняют, как.

Высокий уровень сложности подразумевает творческое задание. Студент обсуждает с куратором от предприятия идею механики или маленькой игры, после чего реализует её самостоятельно без использования инструкций от предприятия.

В любом из уровней по конечному результату руководители практики дают свой отзыв и выставляют оценку.

1.12. Документ об образовании: диплом о переподготовке установленного образца.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки
«Основы игрового дизайна»

Форма обучения – очно-заочная.

Срок обучения – 256 часов.

№ п/п	Наименование дисциплин	Общая трудоемкость, ч	Всего контактн., ч	Контактные часы			СРС, ч	Формы контроля
				Лекции	Лабораторные работы	Практические и семинарские занятия		
1.	Использование игрового движка Unity	160	80	20		60	80	Зачет
2.	Игровой дизайн	52	26	10		16	26	Зачет
3.	Стажировка	20	14			14	6	Зачет
4.	Итоговая аттестация	24	8			8	16	Защита итоговой аттестационной работы (проекта)
	Итого	256	128	30		98	128	

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки
«Основы игрового дизайна»

Категория слушателей: лица, имеющие или получающие высшее образование.

Срок обучения: 256 часов.

Форма обучения: очно-заочная.

Режим занятий: 6 часов в неделю.

№ п/п	Наименование дисциплин	Общая трудоемкость, ч	Всего контактн., ч	Контактные часы			СРС, ч	Результаты обучения
				Лекции	Лабораторные работы	Практ. и семинарские занятия		
1	Использование игрового движка Unity	160	80	20		60	80	PO2–PO6
1.1	Подготовка рабочего места. Интерфейс Unity. Основы работы с Unity	16	8	2		6	8	PO5
1.2	Переменные и типы данных. Массивы и коллекции. Функциональное программирование	16	8	2		6	8	PO4
1.3	Объектно-ориентированное программирование. Основы скриптинга	16	8	2		6	8	PO4
1.4	Наследование. Интерфейсы	16	8	2		6	8	PO4
1.5	Использование классов Unity в коде. Ввод пользователя. Работа со сценами	16	8	2		6	8	PO2-PO6
1.6	Физика	16	8	2		6	8	PO2–PO6
1.7	Делегаты и события. События Unity. UI	16	8	2		6	8	PO3–PO6
1.8	2D. 3D	16	8	2		6	8	PO3,PO5,PO6
1.2	Анимация и звук	16	8	2		6	8	PO6
1.3	Работа с данными. Подготовка билда	12	6	2		4	6	PO3–PO6
2.	Игровой дизайн	52	26	10		16	30	PO1-PO3
2.1	Основные понятия	12	6	2		4	6	PO1
2.2	Элементная тетрада	8	4	2		2	4	PO1-PO3
2.3	Интерес игрока	12	6	2		4	6	PO1-PO3

№ п/п	Наименование дисциплин	Общая трудоем- кость, ч	Всего контактн., ч	Контактные часы			СРС, ч	Результаты обучения
				Лекции	Лабораторные работы	Практ. и семинарские занятия		
2.4	Этапы создания игровых проектов	8	4	2		2	4	PO1-PO3
2.5	Дизайнерский документ	12	6	2		4	6	PO1-PO3
3	Стажировка	20	14			14	6	PO1-PO6
4	Итоговая аттестация	24	8	-		8	16	PO1-PO6
	Всего	256	128	30		98	128	

**Календарный учебный график
дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки
«Основы игрового дизайна»**

Наименование модулей (курсов) Объем учебной нагрузки, ч.	Основы игрового дизайна																																															
	сентябрь					октябрь					ноябрь				декабрь				Январь				февраль				март			апрель				май				июнь										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44				
Входной ассесмент						■	■																																									
Работа с игровым движком							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	К	К	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																		
Промежуточный ассесмент															■	■																																
Игровой дизайн																														■	■	■	■	■														
Стажировка																																																
Итоговый ассесмент																																																
Итоговая аттестация																																																

II. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

2.1. Формы аттестации, оценочные материалы, методические материалы

Программа предусматривает проведение текущей и итоговой аттестации. Текущая аттестация слушателей проводится по дисциплинам на основе выполнения заданий в электронном обучающем курсе, а также с учетом результатов промежуточного ассесмента.

Методические материалы, необходимые для выполнения текущих заданий, представлены в соответствующих элементах электронного обучающего курса и включают описание задания, методические рекомендации по его выполнению, критерии оценивания.

2.2. Требования и содержание итоговой аттестации

К итоговой аттестации допускаются слушатели, выполнившие учебный план программы, самостоятельные задания в каждой дисциплине и успешно прошедшие процедуру итогового ассесмента. Итоговая аттестация по программе включает защиту итоговой аттестационной работы (ИАР) в форме проекта, которая проходит в асинхронном формате.

Основная цель итоговой аттестационной работы — выполнить работу, демонстрирующую уровень подготовленности к самостоятельной профессиональной деятельности.

ИАР выполняется индивидуально или в группах по 2-4 человека. Защита ИАР дает возможность продемонстрировать уровень приобретенных слушателем профессиональных компетенций. Защита ИАР представлена двумя вариантами: защита проекта и защита концепта.

В рамках защиты проекта студенту предлагается реализовать прототип игры с демонстрацией основных механик на движке, в последствии задокументировав процесс разработки. Рекомендуемая структура итоговой работы для случая защиты проекта:

- в первой главе студент описывает всю идею игры в целом, приводит элементную тетраду, обозначает предполагаемую аудиторию и т.д.;
- во второй главе студент описывает требования конкретно к прототипу, выделяет ключевые аспекты и описывает, какие допущения делаются к прототипу по сравнению с полной версией игры;
- в третьей главе описывается процесс разработки прототипа с возможными вставками кода;
- в заключении студент должен приложить ссылку на скомпилированный проект.

Пример тем ИАР для случая защиты прототипа:

- реализация прототипа 2D-платформера;
- реализация прототипа шутера от первого лица;
- реализация прототипа боевой системы для игры в жанре слешер;
- реализация прототипа игры в жанре визуальная новелла.

Для случая групповой работы рекомендуется на уровне формирования темы выделить разные роли при реализации прототипа. При таком варианте

первая глава может быть одинаковой у всех участников проекта. Вторая глава должна описывать задачу конкретного студента (автора конкретно этой итоговой работы), а третья глава – демонстрация работы в рамках данной роли на проекте. Пример тем ИАР для случая защиты прототипа группой:

- реализация прототипа системы перемещения для 2D-платформера;
- реализация прототипа боевой системы для 2D-платформера;
- создание уровней для 2D-платформера;
- реализация прототипов враждебных неигровых персонажей для 2D-платформера.

В рамках защиты концепта студенту предлагается подробно описать идею игры с вставками из дизайнерского документа. Рекомендуемая структура итоговой работы для случая защиты концепта:

- в первой главе студент описывает всю идею игры в целом, приводит элементную тетраду, обозначает предполагаемую аудиторию и т.д.;
- во второй главе студент должен углубиться в детали и методично описывать те аспекты своей игры, которые он выделяет, как важные.

Пример тем ИАР для случая защиты концепта:

- описание концепта 2D-платформера;
- описание концепта шутера от первого лица;
- описание концепта игры в жанре визуальная новелла.

Для больших и трудозатратных проектов (чаще всего, игры жанров RPG, Sandbox) допускается подробное описание какой-то системы внутри всей игры. В данном случае рекомендуемая структура итоговой работы для случая защиты концепта следующая:

- в первой главе студент описывает всю идею игры в целом, приводит элементную тетраду, обозначает предполагаемую аудиторию и т.д.;
- во второй главе студент должен выделить ту часть игры, на которой он фокусируется, обозначив, почему она заслуживает столь пристального рассмотрения, и выделив границы этой системы в рамках игры, описать её взаимодействия с другими игровыми аспектами;
- в третьей главе студент подробно описывает ту систему, что заявил.

Для случая групповой работы рекомендуется на уровне формирования темы выделить разные системы внутри игры при продумывании концепта. При таком варианте первая глава может быть одинаковой у всех участников проекта. Вторая глава должна описывать задачу конкретного студента (автора конкретно этой итоговой работы), а третья глава - методичное описание заявленной системы.

Пример тем ИАР для случая защиты концепта группой:

- описание концепта системы перемещения для 2D-платформера;
- проектирование локаций для 2D-платформера;
- проработка враждебных и дружественных неигровых персонажей для 2D-платформера.

Слушатель или группа слушателей предоставляют результат выполненной работы в формате PDF, оформленной и отвечающей требованиям к содержанию

итоговой аттестационной работы. Список использованных источников литературы приводится в конце ИАР. Документ прикрепляется в организованный для программы профессиональной переподготовки «Разработка видеоигр на движке Unity» электронный курс. Требования и содержание итоговой аттестации изложены в методических указаниях к выполнению ИАР и размещаются на платформе электронных курсов СФУ.

Критерии оценивания итоговой аттестационной работы

Для случая защиты прототипа обязательным критерием является наличие ссылки на скомпилированный проект - прототип.

Оценка «отлично» ставится, если слушатель продемонстрировал высокий уровень знаний и навыков в области программирования, создал прототип игры, настроил взаимодействие между игрой и пользователем на уровне существующих в индустрии шаблонов, хорошо организовал свой код и документацию, а также предложил интересные идеи для дальнейшего развития игры.

Оценка «хорошо» ставится, если слушатель продемонстрировал хорошие знания и навыки в области программирования, создал прототип игры, организовал свой код и документацию, а также предложил некоторые идеи для дальнейшего развития игры.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если слушатель продемонстрировал базовые знания и навыки в области программирования, создал простую игру, организовал свой код и документацию, но не предложил особо интересных идей для дальнейшего развития игры.

Для случая защиты концепта оценка «отлично» ставится, если слушатель продемонстрировал высокий уровень знаний и навыков в области игрового дизайна, создал концепт и дизайнерский документ игры, описал основные аспекты, целевую аудиторию, план разработки, а также предложил интересные идеи для дальнейшего развития игры.

Оценка «хорошо» ставится, если слушатель продемонстрировал хороший уровень знаний и навыков в области игрового дизайна, создал концепт и дизайнерский документ игры, описал основные аспекты, целевую аудиторию, а также предложил некоторые идеи для дальнейшего развития игры.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если слушатель продемонстрировал базовые знания и навыки в области программирования, создал простую игру, организовал свой код и документацию, но не предложил особо интересных идей для дальнейшего развития игры. продемонстрировал базовые знания в области игрового дизайна, создал концепт и дизайнерский документ игры, описал основные аспекты.

Итоговая аттестационная работа защищается в асинхронном формате перед аттестационной комиссией; работа представляется в формате PDF документа, составленного по описанным выше правилам.

Защита итоговой аттестационной работы является обязательной.

По результатам защиты ИАР аттестационная комиссия принимает решение о присвоении слушателям по результатам освоения дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки квалификации «Специалист в области геймдизайна», о предоставлении права заниматься профессиональной деятельностью в сфере разработки программного обеспечения и выдаче диплома о профессиональной переподготовке.

III. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1. План учебной деятельности

Результаты обучения	Учебные действия/ формы текущего контроля	Используемые ресурсы/ инструменты/технологии
РО1. Создаёт концепцию игры	Лекции. Выполнение задания, предполагающего описание концепции игры. Тесты	Материалы электронного курса в системе электронного обучения СФУ «е-Курсы». Видеоконференции
РО2. Выделяет кор-механики, формирует игровой цикл	Лекции. Выполнение задания, включающего выделение механик игры. Тесты	Материалы электронного курса в системе электронного обучения СФУ «е-Курсы». Видеоконференции
РО3. Использовать существующие типовые решения и шаблоны проектирования программного обеспечения	Лекции. Выполнение задания, включающего использование существующих инструментов игрового дизайна для проектирования видеоигр. Тесты	Материалы электронного курса в системе электронного обучения СФУ «е-Курсы». Видеоконференции
РО4. Применять выбранные языки программирования для разработки программного обеспечения	Лекции. Выполнение задания, включающего работу с программным кодом видеоигры. Тесты	Материалы электронного курса в системе электронного обучения СФУ «е-Курсы». Видеоконференции
РО5. Разрабатывать процедуры проверки работоспособности программного обеспечения	Лекции. Выполнение задания, включающего настройку и тестирование движка и создаваемой в нём видеоигры. Тесты	Материалы электронного курса в системе электронного обучения СФУ «е-Курсы». Видеоконференции
РО6. Выполнять работы по созданию игр, в частности создавать концепцию игры, архитектуру игры, разработку игровых объектов и анимации, настройку физики и методов взаимодействия пользователя с игровыми объектами	Лекции. Выполнение задания, включающего разработку видеоигр, создание концепции игры, разработку игровых объектов и анимации, настройку физики и методов взаимодействия пользователя с игровыми объектами. Тесты	Материалы электронного курса в системе электронного обучения СФУ «е-Курсы». Видеоконференции

3.2. Виды и содержание самостоятельной работы

Самостоятельная работа слушателя (СРС) предполагает углубление и закрепление теоретических знаний. СРС включает следующие виды самостоятельной деятельности: самостоятельное углубленное изучение вопросов программы, выполнение индивидуальных заданий, подготовка к тестированию и приобретение опыта работы в рамках электронного курса. Выполнение СРС предполагается в дистанционном режиме в рамках электронного курса.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины (модуля)
«Использование игрового движка Unity»

1. Аннотация

Модуль «Использование игрового движка Unity» посвящен практическим аспектам разработки игровых проектов с использованием движка Unity. Будут разобраны вопросы корректной установки необходимого ПО, навигации в редакторе, работа с объектами и компонентами, аспекты графики, скриптинг.

Цель дисциплины (результаты обучения)

По окончании обучения на данной дисциплине слушатели будут способны:

РО2. Выделяет кор-механики, формирует игровой цикл;

РО3. Использовать существующие типовые решения и шаблоны проектирования программного обеспечения;

РО4. Применять выбранные языки программирования для разработки программного обеспечения;

РО5. Разрабатывать процедуры проверки работоспособности программного обеспечения;

РО6. Выполнять работы по созданию игр, в частности создавать концепцию игры, архитектуру игры, разработку игровых объектов и анимации, настройку физики и методов взаимодействия пользователя с игровыми объектами.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 1. Использование игрового движка Unity (160 часов)			
1.1. Подготовка рабочего места. Интерфейс Unity. Основы работы с Unity (16 ч.)	Настройка рабочего места. Основные окна. Основы работы в Unity (2 ч.)	Подготовка рабочего места. Создание сцены в Unity (6 ч.).	Asset store Расширения редактора. Изучение теоретических материалов. Тестирование (8 ч.)
1.2. Переменные и типы данных. Массивы и коллекции. Функциональное программирование (12 ч.)	Основы языка C# (2 ч.)	Создание простой программы для окна консоли Unity (6 ч.).	Операции в c#. Изучение теоретических материалов. Тестирование (6 ч.)
1.3. Объектно-ориентированное программирование.	Объектно-ориентированное программирование. c#. Основы	Создание простой программы для консоли Unity на основе собственного	Изучение встроенных библиотек в c#.

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Основы скриптинга (12 ч.)	скриптинга Unity (2 ч.)	класса с# с кастомизацией инспектора (6 ч.).	Изучение теоретических материалов. Тестирование (6 ч.)
1.4. Наследование. Интерфейсы (12 ч.)	Наследование. Интерфейсы в C#(2 ч.)	Создание простой программы для консоли Unity на основе собственной иерархии классов с# (6 ч.).	Инкапсуляция. Изучение теоретических материалов. Тестирование (6 ч.)
1.5. Использование классов Unity в коде. Ввод пользователя. Работа со сценами(16 ч.)	Использование классов Unity в коде. Отслеживание ввода. Загрузка сцен (2 ч.).	Создание скрипта управления для персонажа игрока (6 ч.)	Архитектурные паттерны в Unity. Изучение теоретических материалов. Тестирование (8 ч.)
1.6 Физика (16 ч.)	Физическая система Unity (2 ч.)	Создание интерактивной сцены с использованием физической системы (6 ч.)	Физический движок Nvidia PhysX. Изучение теоретических материалов. Тестирование (8 ч.)
1.7 Делегаты и события. События Unity. UI (16 ч.)	Делегаты и события в языке C#. События Unity. Пользовательский интерфейс. (2 ч.)	Создание макета интерфейса (6 ч.)	Старая система пользовательского интерфейса в Unity - GUI и её применение в Custom Inspector и Editor Window. Изучение теоретических материалов. Тестирование (8 ч.)
1.8 2D. 3D (16 ч.)	2D-графика: спрайты и слои. 3D-графика: материалы и освещение (2 ч.)	Настройка графики на сцене (6 ч.)	Изучение информации по конвейерам отрисовки Unity Изучение теоретических материалов. Тестирование (8 ч.)
1.9 Анимация и звук (16 ч.)	Анимации. Работа со звуком (2 ч.)	Создание анимации в соответствии с поведением персонажа. Добавление на сцену звука. Управление звуком (6 ч.).	Инверсная кинематика в анимации. Изучение теоретических материалов. Тестирование (8 ч.)

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Тема 2.6 Работа с данными. Подготовка билда (16 ч.)	Способы хранения данных в Unity. Оптимизация. Компиляция игры (2 ч.)	Реализация системы сохранений. Создание билда тестового проекта и запуск на своей машине. Анализ проекта (6 ч.)	Площадки для публикации проектов. Изучение теоретических материалов. Тестирование (8 ч.)

3. Условия реализации программы дисциплины

Организационно-педагогические условия реализации программы

Обучение по программе реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде асинхронных лекций, записей занятий, текстовых материалов, презентаций, размещаемых в электронном курсе. Данные материалы сопровождаются заданиями и дискуссиями в чатах дисциплин. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации программы

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя практические занятия. Для проведения синхронных занятий (вебинаров со спикерами) применяется программа видеоконференцсвязи. При проведении практических занятий, самостоятельной работы слушателей используется следующее оборудование: компьютер с наушниками или аудиоколонками, микрофоном и веб-камерой. Программное обеспечение (обновленное до последней версии): браузер Google Chrome, текстовый редактор.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Дисциплина может быть реализована как очно, так и заочно, в том числе, с применением дистанционных образовательных технологий. Она включает занятия лекционного типа, интерактивные формы обучения, практические занятия.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

По данной дисциплине имеется электронный учебно-методический комплекс (УМК) в системе электронных курсов СФУ. УМК содержит: систему навигации по дисциплине (учебно-тематический план, интерактивный график работы по дисциплине, сведения о результатах обучения, чат для объявлений и вопросов преподавателю), текстовые материалы к лекциям, практические и тестовые задания, списки основной и дополнительной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи.

Литература

Основная литература

1. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C# / Хокинг Дж; Пер. с англ. И. Рузмайкиной. — Санкт-Петербург.: Питер, 2016. — 336 с.
2. Торн А. Основы анимации в Unity. – М.: ДМК Пресс, 2016.
3. Торн А. Искусство создания сценариев в Unity. – М.: ДМК Пресс, 2016.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины

1. Unity User Manual 2020.3 (LTS) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docs.unity3d.com/Manual/>.
2. Scripting API [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/>.
3. Welcome to Unity Learn [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://learn.unity.com/>.

4. Оценка качества освоения программы дисциплины (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по дисциплине — зачет.

Оценка результатов обучения осуществляется следующим образом. Максимально за курс можно набрать 100%, из них:

- тесты самоконтроля к лекциям 40 %;
- практические задания составляют 60 %.

Зачет получают слушатели, набравшие не менее 50 % из 100 от общего прогресса по курсу.

Примеры тестовых заданий для контроля знаний

Пример тестового задания по типу «Множественный выбор»

1. Как работает Update?
 - а) Вызывается при запуске сцены, даже если объект отключен.

- б) Вызывается при активации объекта.
- в) Вызывается каждый кадр.

Типовое практическое задание

Тема «Подготовка рабочего места. Создание сцены в Unity.»

Unity - достаточно комплексное ПО, которое, естественно, бывает трудно настроить правильно с первого раза. Поэтому в соответствии с материалом лекции 1 вам следует подготовить свою машину:

- установить Unity Hub;
- установить Unity выбранной версии;
- проверить соединение Visual Studio и Unity.

После выполнения всех этих шагов на синхронном практическом занятии вместе с преподавателем проверить стабильность своего "рабочего места". Если всё настроено верно, вы пройдёте тестовый сценарий от преподавателя. Тогда можно приступить к следующей части задания.

Вы можете поговорить с преподавателем, чтобы адаптировать задание для вашего итогового проекта.

Создайте пустую сцену. Добавьте Plane размером 2*2. С помощью примитивов соберите простенькую локацию, покрывающую площадку, в которой должны быть как крупные объекты, так и мелкие. Вот объекты для примера:

- дом (внутри заходить не будем. двускатная крыша) - крупный объект;
- стул (4 ножки со спинкой - мелкий объект.

Оценивается:

- наполненность площадки (пустые площади без причины - плохое решение);
- логичность использования пространства (если вы делаете какую-то городскую площадь, то пустое пространство имеет место);
- иерархия объектов (если вы делаете тот же стул, стоит создать пустой объект, который будет располагаться на земле, и уже в него вкладывать другие примитивы. В итоге у стула будет pivot - якорная точка, за которую его можно будет перетаскивать по сцене);
- соотношение размеров (стул не должен быть размером с дом);
- полнота композиции (ваша локация должна быть не просто нагромождением примитивов, а каким-то фрагментом игрового мира).

Сцену можно показать преподавателю на занятии, но в итоге всё равно необходимо прислать pdf-файл со скриншотами всех важных аспектов. В отчёте от вас ожидается:

- скриншот общего вида сцены;
- скриншот развёрнутой иерархии объектов (дубликаты разворачивать не надо);
- скриншоты, на которых можно увидеть точки привязки основных объектов.

Критерии оценивания заданий

Баллы	1 балл	2 балла	3 балла
Критерий	Задание выполнено частично, требует серьезной доработки	Задание выполнено, но требует некоторой доработки	Задание выполнено полностью, не требует доработки

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дисциплины (модуля)
«Игровой дизайн»

1. Аннотация

В рамках дисциплины «Игровой дизайн» слушатели изучат базовые понятия в геймдеве: понятия игры, игрока и его интереса, концепции места игры, кривой сложности, основных составляющих элементной тетрады и дизайнерского документа. Также в курсе рассматриваются производственные циклы разработки игр и основные профессии в гейм-индустрии.

Цель дисциплины (результаты обучения)

По окончании обучения на данной дисциплине слушатели будут способны:

PO1. Создаёт концепцию игры;

PO2. Выделяет кор-механики, формирует игровой цикл;

PO3. Использовать существующие типовые решения и шаблоны проектирования программного обеспечения;

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Модуль 2. Игровой дизайн (52 часа)			
2.1. Основные понятия. (12 ч.)	Понятие игры, игрока. Концепция места игрока (2 ч.)	Обобщенное описание концепции разрабатываемой игры. Создание описания «места» игры с позиции концепции игровых зон (4 ч.)	История развития жанров игр. Изучение теоретических материалов. Тестирование (6 ч.)
2.2. Элементная тетрада (8 ч.)	Элементная тетрада (2 ч.)	Создание «элементной тетрады» игры (2 ч.)	Принцип «Механика - Динамика - Эстетика». Изучение теоретических материалов. Тестирование (4 ч.)
2.3. Интерес игрока (12 ч.)	Интерес игрока, кривая сложности (2 ч.)	Разработка плана поддержания интереса игрока в разрабатываемой игре. (4 ч.)	Известные случаи нарушения баланса сложности. Изучение теоретических

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
			материалов. Тестирование (5 ч.)
2.4. Этапы создания игровых проектов (8 ч.)	Этапы создания игровых проектов (2 ч.)	Проектирование плана работ над проектом (2 ч.)	Форматы документов для проектирования. Изучение теоретических материалов. Тестирование (8 ч.)
2.5. Дизайнерский документ (12 ч.)	Понятие дизайнерского документа, состав (2 ч.)	Составление дизайнерского документа к игре (4 ч.)	Обзор дизайнерских документов различных игр. Изучение теоретических материалов. Тестирование (8 ч.)

3. Условия реализации программы дисциплины

Организационно-педагогические условия реализации программы

Обучение по программе реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представляется в виде асинхронных лекций, записей занятий, текстовых материалов, презентаций, размещаемых в электронном курсе. Данные материалы сопровождаются заданиями и дискуссиями в чатах дисциплин. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Материально-технические условия реализации программы

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя практические занятия. Для проведения синхронных занятий (вебинаров со спикерами) применяется программа видеоконференцсвязи. При проведении практических занятий, самостоятельной работы слушателей используется следующее оборудование: компьютер с наушниками или аудиоколонками, микрофоном и веб-камерой. Программное обеспечение (обновленное до последней версии): браузер Google Chrome, Microsoft Visual Studio, GNU GPL v.2. <https://git-scm.com/about/free-and-open-source>, Blender (GNU General Public License), Unity Education Grant.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Дисциплина может быть реализована как очно, так и заочно, в том числе, с применением дистанционных образовательных технологий. Она включает занятия лекционного типа, интерактивные формы обучения, практические занятия.

Содержание комплекта учебно-методических материалов

По данной дисциплине имеется электронный учебно-методический комплекс (УМК) в системе электронных курсов СФУ. УМК содержит: систему навигации по дисциплине (учебно-тематический план, интерактивный график работы по дисциплине, сведения о результатах обучения, чат для объявлений и вопросов преподавателю), текстовые материалы к лекциям, практические и тестовые задания, списки основной и дополнительной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи.

Литература

Основная литература

1. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все / Джесси Шелл; Пер. с англ. – Москва. : Альпина Паблишер, 2020. – 640 с.
2. Хочу в Геймдев! Основы игровой разработки для начинающих / Вячеслав Уточкин, Константин Сахнов. – Москва : Эксмо, 2023. – 224 с.
3. Костер Р. Разработка игр и теория развлечений. – М.: ДМК Пресс, 2018.

4. Оценка качества освоения программы дисциплины (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

Форма аттестации по дисциплине — зачет.

Оценка результатов обучения осуществляется следующим образом. Максимально за курс можно набрать 100%, из них:

- тесты самоконтроля к лекциям 40 %;
- практические задания составляют 60 %.

Зачет получают слушатели, набравшие не менее 50 % из 100 от общего прогресса по курсу.

Примеры тестовых заданий для контроля знаний

Пример тестового задания по типу «Множественный выбор»

1. Как связаны игра, игрок и опыт?
 - а) Игра и есть опыт. Игрок, который играет в какую-то игру, проживает опыт, который для него спроектировал геймдизайнер.
 - б) Игра является инструментом для получения опыта. Геймдизайнер создаёт игру с целью передать свой опыт игрокам. Игра в данной схеме является посредником между опытом и игроком.

- в) Опыт появляется, когда конкретный игрок играет в конкретную игру. То есть игра является инструментом для получения опыта, но сам опыт будет разным у разных игроков.

Типовое практическое задание

«Составление дизайнерского документа»

Вам необходимо оформить дизайнерский документ по Вашему проекту, обязательными пунктами будут считаться:

1. Описание концепции;
2. Базовый геймплей;
3. Структура игры — разные типы (для видеоигр — UX-схемы основных экранов, для настольных игр описание карт/игрового поля и т.д. Для игры с живыми людьми — разные стадии игры, для ролевиков, быть может, лист персонажа, для спортивных - необходимы спортивные атрибуты).

Чтобы убедиться, что вы умеете самостоятельно составлять дизайнерский документ, вам необходимо дополнительно включить в него хотя бы 3 пункта. Это покажет, что вы понимаете свой проект и важность конкретно этого аспекта вашей игры.

Первое, что можно включить в дизайнерский документ из необязательных, это подробное описание элементов в соответствии с тетрадой (к примеру, в эстетике вы захотите указать, какие персонажи как будут выглядеть. Или в технологии опишите прямо библиотеки кода, которые будут дополнительно включаться в сборку). Причём, вам не обязательно подробно описывать все. Нет нужды подробно расписывать историю в игре, ориентированной на механику или эстетику.

Для исследователей требуется составить дизайнерский документ так, как вы бы делали его при разработке исследуемой игры. Ответ должен представлять собой текстовый документ (PDF). На вход программы подается строка со словами, разделенными пробелом. Напечатайте новую строку так, чтобы каждое слово было с большой буквы.

Критерии оценивания заданий

Баллы	1 балл	2 балла	3 балла
Критерий	Задание выполнено частично, требует серьезной доработки	Задание выполнено, но требует некоторой доработки	Задание выполнено полностью, не требует доработки

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА СТАЖИРОВКИ

1. Аннотация

Основной задачей стажировки слушателей программы является закрепление в практической деятельности профессиональных компетенций, умений, навыков и знаний, полученных в ходе обучения, а также приобретение необходимых умений и практического опыта на конкретном рабочем месте.

Цель стажировки — приобретение слушателями программы практического опыта работы, а также освоение новых технологий, форм и методов организации труда непосредственно на рабочем месте.

Планируемые результаты:

По окончании стажировки слушатели будут способны составлять формализованные описания решений и разрабатывать алгоритмы решений поставленных задач в соответствии с требованиями технического задания, дизайнерского документа или других принятых в организации нормативных документов; применять навыки работы с движком Unity в комбинации с язык программирования C#; осуществлять проверку работоспособности программного обеспечения на основе разработанных тестовых наборов данных; использовать при разработке программного обеспечения существующие типовые решения и шаблоны проектирования, будут способны применять методы анализа предметной области, выявления проблем, составлять ценностного предложения, проводить анализ рынка, выявлять конкурентные преимущества проекта, создавать презентации для представления проекта.

2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических (семинарских занятий) (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
Стажировка (20 часов)			
1. Общие вопросы (ознакомление с предприятием)		Ознакомление и изучение конкретной практической задачи (4 ч.)	
2. Практическая часть стажировки		Решение практической задачи (8 ч.) Интеграция собственного решения в общий проект (2 ч.)	
3. Подготовка отчетной документации			Составление отчета (6 ч.)

Содержание стажировки включает следующие этапы:

1. Ознакомление с нормативной базой, касающейся охраны труда и правил безопасной работы.

2. Знакомство с рабочим местом и должностными обязанностями, концептом общего тестового проекта.

3. Практическая деятельность, выполняемая под контролем руководителя стажировки. Обычно включает этапы:

3.1. Формирование отдельной практической задачи по общему проекту;

Содержание стажировки закрепляется индивидуальным планом прохождения стажировки (Приложение 1).

Продолжительность стажировки — 20 часов.

Стажировка носит индивидуальный или групповой характер и может предусматривать такие виды деятельности как:

- знакомство с предприятием, организационной структурой;
- изучение организации и технологии производства, работ;
- анализ производства;
- Знакомство с общим игровым проектом;
- работу с технической, нормативной и образовательной документацией;
- составление формализованных описаний решений поставленных задач;
- разработку алгоритмов решений поставленных задач в соответствии с требованиями технического задания;
- Написание программного кода на языке C#;
- Тестирование программного кода;
- Интеграцию программных модулей;
- Представление проекта.

3. Условия реализации программы стажировки

Организационные и педагогические условия реализации программы

Обучение по программе стажировки реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Материал практических занятий представляется в виде синхронных занятий, презентаций, размещаемых в электронном курсе. Данные материалы сопровождаются заданиями и дискуссиями в чатах дисциплин. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

Стажировка проводится под руководством назначенного руководителя из числа профессорско-преподавательского состава Университета, а также руководителя из состава организации, структурных подразделениях организации, материально-техническое обеспечение которой соответствует профилю программы.

Учебно-методическое и информационное обеспечение

По данному модулю используется электронный УМК. УМК предполагает использование разных типов материалов, сопровождающих учебный процесс, включая информационные, обучающие и контролирующие. На платформе электронных курсов размещаются задания, приводится перечень необходимых для изучения материалов. Обучающиеся могут на протяжении прохождения стажировки обращаться к теоретической базе знаний.

4. Оценка качества освоения программы стажировки (формы аттестации, оценочные и методические материалы)

В качестве подтверждения прохождения стажировки на базе предприятий, организаций, учреждений, для зачета результатов обучения слушателями предъявляется дневник прохождения стажировки (Приложение 2) (*отчет в виде дневника прохождения практики*).

Программу составили:

Старший преподаватель кафедры
Информационных систем Института
космических и информационных технологий
СФУ

А.С. Зайцев

Ассистент кафедры Информационных систем
Института космических и информационных
технологий СФУ

А.Р. Кемельбаева

Руководитель программы:

Старший преподаватель кафедры
Информационных систем Института
космических и информационных технологий
СФУ

И.А. Чудакин

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Наименование образовательной организации

Индивидуальный план слушателя, направляемого на стажировку

Фамилия, имя, отчество _____

Место работы и должность/статус _____

Название предприятия (организации), где проводится стажировка

Город _____

Цель стажировки _____

Срок стажировки с «___» _____ 2024 г. по «___» _____ 2024 г.

Приказ по вузу от «___» _____ 2024 г. № _____

План стажировки

№ п.п.	Перечень разрабатываемых (изучаемых) вопросов, виды работ	Количество часов	Форма отчета
1.			Дневник стажировки
2.			
3.	Заполнение дневника стажировки		

СОГЛАСОВАНО

(должность ответственного)

(подпись)

(расшифровка подписи) лица,
направляющего на стажировку)

Наименование стажировочной площадки

УТВЕРЖДАЮ
 Руководитель стажировочной площадки
 _____ ФИО
 «_____» _____ 2024 г.
 М.П.

**ДНЕВНИК
 прохождения стажировки**

_____,
 (фамилия, имя, отчество специалиста (стажера),
 проходящего обучение в рамках дополнительной профессиональной программе
 переподготовки «Основы игрового дизайна»

Цель стажировки:

Руководители стажировки (от организации): _____
 (должность) (ФИО)

1. Дневник

Дата	Выполняемая работа	Вопросы для консультантов и руководителей стажировки

2. Краткий отчет о стажировке

Дата

Подпись стажера

3. Заключение руководителя стажировки от принимающей организации

Руководитель стажировки

(подпись)

(расшифровка подписи)

С заключением руководителя стажировки ознакомлен _____
(подпись стажера)