

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Лесняк Елена Николаевна  
Должность: Директор  
Дата подписания: 30.04.2025 15:45:42  
Уникальный программный ключ:  
4f8763c0f69fcc0b76a554a96bba130b42854b57503309a6b8cc637f77307846

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
«АКАДЕМИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»  
(АНПОО «Академический колледж»)**

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор  
\_\_\_\_\_ Е.Н. Лесняк  
«30» апреля 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
учебной практики**

**разработана на основе Федерального государственного образовательного  
стандарта  
среднего профессионального образования**

|                                |                                                                      |                                                                          |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| <b>по специальности</b>        | <b>09.02.10</b>                                                      | <b>Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности</b> |
|                                | (код)                                                                | (Наименование специальности / профессии)                                 |
| <b>Профессиональный модуль</b> | <b>ПМ.06 Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений</b> |                                                                          |
| <b>Кафедра разработчик</b>     | <b>Информационных технологий и программирования</b>                  |                                                                          |
| <b>Год набора</b>              | <b>2025</b>                                                          |                                                                          |

**2025 г.**

Рабочая программа

**Учебной практики по ПМ.06**

(наименование согласно учебному плану)

Составлена

Вертяковым Дмитрием Николаевичем

(Ф.И.О.)

Гребенкиной Марией Денисовной

(Ф.И.О.)

Обсуждена и рекомендована к утверждению решением кафедры

**Информационных технологий и программирования**

(полное наименование кафедры)

от

19.03.2025

(дата протокола)

протокол №

9

(номер протокола)

Заведующий кафедрой

(подпись)

Д.Н. Вертяков

(инициалы, фамилия)

Согласовано с выпускающей кафедрой

**Информационных технологий и программирования**

(полное наименование выпускающей кафедры)

Заведующий выпускающей  
кафедрой

(подпись)

Д.Н. Вертяков

(инициалы, фамилия)

Согласовано с методистом

Методист

Т.Н. Логачева

Одобрена Педагогическим советом

от

27.03.2025

(дата протокола)

протокол №

5

(номер протокола)

## **СОДЕРЖАНИЕ**

|                                                                                 |          |
|---------------------------------------------------------------------------------|----------|
| <b>1 ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....</b>                                | <b>4</b> |
| <b>2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ .....</b>                  | <b>6</b> |
| <b>3 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ .....</b>                | <b>7</b> |
| <b>4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....</b>                     | <b>8</b> |
| <b>5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ<br/>УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ</b> |          |

# 1 ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

## ПМ.02 Разработка графического интерфейса пользователя

### 1.1 Область применения программы

Рабочая программа учебной практики профессионального модуля (далее рабочая программа) – является частью рабочей ППССЗ в соответствии с ФГОС по специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности в части освоения основного вида деятельности (ВД): **«Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»** и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 6.1. Использовать популярные платформы для сборки, настройки и развертывания контента.

ПК 6.2. Разрабатывать решения на основе игрового движка.

ПК 6.3. Разрабатывать механику игрового процесса.

ПК 6.4. Программировать игровую графику и специальные эффекты.

ПК 6.5. Разрабатывать системы игрового баланса.

ПК 6.6. Администрировать процесс разработки игровых продуктов.

ПК 6.7 Разрабатывать гейм-дизайнерскую документацию.

ПК 6.8 Разрабатывать браузерные игры.

### 1.2 Цели и задачи учебной практики – требования к результатам освоения профессионального модуля

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения программы учебной практики должен:

#### **Иметь практический опыт:**

- в разработке компьютерных игр,
- использовании платформ для сборки и настройки контента,
- разработке игровых механик,
- разработке игровой графики и эффектов,
- разработке системы игрового баланса,
- разработки гейм-дизайнерской документации,
- разработке браузерных игр

#### **Уметь:**

- настраивать сборку проекта в Unity
- опыт работы с Unreal Engine и Blueprints для создания логики игры
- оптимизировать производительность игры на базе выбранного движка
- создавать интересные игровые механики
- балансировать сложность и доступность игры для разных уровней игроков
- проектировать уровни и задания в игре
- программировать реалистичные физические эффекты
- разрабатывать анимационные системы персонажей и объектов
- проводить аналитический анализ данных игры для выявления дисбалансов
- работать с трекерами задач
- составлять концептуальные документы, описывающие идею и цели игры
- создавать технические спецификации

- работать с с фреймворками для разработки браузерных игр
- работать с HTML5, CSS и JavaScript для создания веб-игр

### **1.3 Количество часов на освоение программы учебной практики:**

всего по ПМ.06 - 36 часов

## 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Результатом освоения программы учебной практики является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности **«Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»**, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

| Код    | Наименование результата обучения                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ПК 6.1 | Использовать популярные платформы для сборки, настройки и развертывания контента.                                                                                                                                                                                                  |
| ПК 6.2 | Разрабатывать решения на основе игрового движка.                                                                                                                                                                                                                                   |
| ПК 6.3 | Разрабатывать механику игрового процесса.                                                                                                                                                                                                                                          |
| ПК 6.4 | Программировать игровую графику и специальные эффекты.                                                                                                                                                                                                                             |
| ПК 6.5 | Разрабатывать системы игрового баланса.                                                                                                                                                                                                                                            |
| ПК 6.6 | Администрировать процесс разработки игровых продуктов.                                                                                                                                                                                                                             |
| ПК 6.7 | Разрабатывать гейм-дизайнерскую документацию.                                                                                                                                                                                                                                      |
| ПК 6.8 | Разрабатывать браузерные игры                                                                                                                                                                                                                                                      |
| ОК 01  | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам                                                                                                                                                                                  |
| ОК 02  | Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности                                                                                                                       |
| ОК 03  | Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях                                                |
| ОК 04  | Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде                                                                                                                                                                                                                     |
| ОК 05  | Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста                                                                                                                              |
| ОК 06  | Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения |
| ОК 07  | Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях                                                                                            |
| ОК 08  | Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности                                                                                              |
| ОК 09  | Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках                                                                                                                                                                                                |

### 3 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

#### 3.1 Тематический план программы учебной практики

| Коды ПК    | Наименования профессиональных модулей                           | Всего часов | Распределение часов по семестрам |
|------------|-----------------------------------------------------------------|-------------|----------------------------------|
| ПК 6.1-6.8 | ПМ.06 «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» | 36          | 2                                |
|            | <b>Итого</b>                                                    | <b>36</b>   |                                  |

#### 3.2. Содержание программы учебной практики

| Наименование профессионального модуля (ПМ), МДК и тем учебной практики     | Содержание учебной практики                                | Объем часов | Распределение часов по семестрам |
|----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-------------|----------------------------------|
| <b>ПМ.06<br/>«Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»</b> | Участие в сборке, настройке и развертывании контента.      | 9           | 2                                |
|                                                                            | Участие в разработке решений на основе игрового движка.    | 9           | 2                                |
|                                                                            | Участие в разработке механики игрового процесса.           | 9           | 2                                |
|                                                                            | Участие в создании игровой графики и специальных эффектов. | 9           | 2                                |
|                                                                            | <b>Всего</b>                                               | <b>36</b>   |                                  |

## **4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ**

### **4.1 Методическое и информационное обеспечение практики**

Источники информации согласно программе ПМ.06 «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений».

### **4.2 Общие требования к организации учебной практики**

Учебная практика реализуется в лабораториях АН ПОО «ХЕКСЛЕТ КОЛЛЕДЖ» и/или на предприятиях и в организациях по отраслям производственной деятельности в области связи, информационных и коммуникационных технологий, с использованием современных технологий, материалов и оборудования.

### **4.3 Промежуточная аттестация**

Промежуточная аттестация по учебной практике проводится в форме дифференцированного зачета. Дифференцированный зачет по учебной практике выставляется на основе предоставленных обучающимся отчетных документов.

### **4.4. Кадровое обеспечение учебной практики**

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих руководство учебной практикой: высшее педагогическое или высшее техническое образование.

.

## 5 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

### ПМ.01 Разработка программных модулей

| <b>Результаты (освоенные профессиональные компетенции)</b>                        | <b>Формы и методы контроля и оценки</b>                |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| Использовать популярные платформы для сборки, настройки и развертывания контента. | Оценка отчетных материалов по итогам учебной практики. |
| Разрабатывать решения на основе игрового движка.                                  |                                                        |
| Разрабатывать механику игрового процесса.                                         |                                                        |
| Программировать игровую графику и специальные эффекты.                            |                                                        |
| Разрабатывать системы игрового баланса.                                           |                                                        |
| Администрировать процесс разработки игровых продуктов.                            |                                                        |
| Разрабатывать гейм-дизайнерскую документацию.                                     |                                                        |
| Разрабатывать браузерные игры                                                     |                                                        |

| <b>Результаты (освоенные общие компетенции)</b>                                                                                                                                                                                                                                    | <b>Формы и методы контроля и оценки</b>                                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам                                                                                                                                                                                  | Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы учебной практики. |
| Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности                                                                                                                       |                                                                                          |
| Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях                                                |                                                                                          |
| Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                          |
| Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста                                                                                                                              |                                                                                          |
| Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения |                                                                                          |

| Результаты (освоенные общие компетенции)                                                                                                                                                | Формы и методы контроля и оценки |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях |                                  |
| Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности   |                                  |
| Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках                                                                                                     |                                  |