

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Лесняк Елена Николаевна
Должность: Директор
Дата подписания: 30.04.2025 15:48:06
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**

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

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

1 ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	6
3 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	7
4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	8
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	

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 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
	Итого	36	

3.2. Содержание программы учебной практики

Наименование профессионального модуля (ПМ), МДК и тем учебной практики	Содержание учебной практики	Объем часов	Распределение часов по семестрам
ПМ.06 «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»	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
	Всего	36	

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

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	Формы и методы контроля и оценки
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	

Результаты (освоенные общие компетенции)	Формы и методы контроля и оценки
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	