

**Аннотация дополнительной профессиональной программы
профессиональной переподготовки
«Разработка игр на Unity»**

Цель реализации: целью реализации программы профессиональной переподготовки «Разработка игр на Unity» является содействие становлению профессиональных компетенций слушателей, необходимых для компьютерных и мобильных игр с помощью межплатформенной среды разработки Unity.

Категория слушателей: к освоению программы допускаются лица, имеющие или получающие среднее профессиональное образование и (или) высшее образование.

Форма обучения: заочная, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Нормативный срок освоения программы: 520 академических часов.

Период обучения: 18 месяцев.

Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы: лица, освоившие программу и прошедшие итоговую аттестацию, получают диплом о профессиональной переподготовке установленного образца.

Перечень модулей программы:

Модуль 1. Основы языка C#

Модуль 2. Знакомство с Unity

Модуль 3. Разработка 3D-игр

Модуль 4. Основы C# в Unity

Модуль 5. Архитектура и шаблоны проектирования на C#

Модуль 6. Разработка браузерной 2D-игры: платформер

Модуль 7. Разработка мобильных 2D-игр

Модуль 8. Создание стратегии на Unity

Модуль 9. Командная разработка игры

Модуль 10. Системное программирование на C# в Unity

Модуль 11. Разработка многопользовательских игр

Модуль 12. Основы геймдизайна для программистов

Модуль 13. Unity AR/VR. Интерактивный курс

Объем и формы аттестации по программе:

1. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в форме зачёта. Оценивание осуществляется по системе «зачет» / «не зачет». Аттестация проводится путём выполнения практического задания с устным или письменным обоснованием. Оценивание осуществляется путём

проверки преподавателем ответа слушателя, который может быть представлен в формате текстового документа или видеозаписи ответа слушателя.

2. Итоговая аттестация

Профессиональная переподготовка завершается итоговой аттестацией. Целью итоговой аттестации является оценка освоения слушателями всего объема программы профессиональной переподготовки, а также сформированности компетенций в области профессиональной деятельности. Сроки проведения итоговой аттестации определяются календарным учебным графиком. Оценка качества освоения программы осуществляется итоговой аттестационной комиссией.

Оценка по итоговой аттестации устанавливается на основании результатов выполнения итоговой аттестации в форме защиты итогового проекта.

Основная литература по программе:

1. Бонд Д. Unity и C#. Геймдев от идеи до реализации. – М.: Питер, 2019. – 928 с.
2. Дикинсон К. Оптимизация игр в Unity 5. – М.: ДМК Пресс, 2017. – 306 с.
3. Ларкович С. Н. Справочник Unity. Кратко, быстро, под рукой. – М.: Наука и техника, 2020. – 288 с.
4. Торн А. Основы анимации в Unity. – М.: ДМК-Пресс, 2019. – 176 с.
5. Торн А. Искусство создания сценариев в Unity. – М.: ДМК-Пресс, 2019. – 360 с.
6. Хокинг Д. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C#. – М.: Питер, 2019. – 352 с.