



Автономная некоммерческая профессиональная образовательная организация
«МЕЖДУНАРОДНЫЙ ВОСТОЧНО-ЕВРОПЕЙСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

Пушкинская ул., д. 268, 426008, г. Ижевск. Тел.: (3412) 77-68-24. E-mail: mveu@mveu.ru, www.mveu.ru
ИНН 1831200089. ОГРН 1201800020641

УТВЕРЖДАЮ
Директор

_____ В.В. Новикова

«___» _____ 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА производственной практики

ПМ.12 Разработка игр и интерактивных медиа

для специальности

09.02.07 Информационные системы и программирование

Ижевск 2023

Рабочая программа производственной практики разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования 09.02.07 Информационные системы и программирование и в соответствии с Положением о федеральной инновационной пилотной площадке ФГБОУ ДПО ИРПО, утвержденным приказом ФГБОУ ДПО ИРПО от 12 января 2022 г. № 3.

Организация разработчик:

Автономная некоммерческая профессиональная образовательная организация "Международный Восточно-Европейский колледж"

Рабочая программа рассмотрена на ПЦК

Протокол № 1 « 28 » 08 2023 г.

Председатель ПЦК  / Ганюшина М.В. /

Согласовано:

Организация-партнер

ООО "Пиком"

Руководитель

Коган Г.Н.

« 31 » 08 2023 г.



СОДЕРЖАНИЕ

стр.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ.....	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ.....	7
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ.....	11
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ	13
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ.....	18

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

по ПМ.12 Разработка игр и интерактивных медиа

1.1. Область применения программы

Рабочая программа производственной практики является частью программы подготовки специалистов среднего звена (далее - ППССЗ) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование для всех форм обучения.

Рабочая программа производственной практики может быть использована для разработки программ производственной практики в дополнительном профессиональном образовании (в программах повышения квалификации и переподготовки).

1.2. Цели и задачи производственной практики

Формирование у обучающихся общих и профессиональных компетенций, приобретения практического опыта в рамках ПМ.12 Разработка игр и интерактивных медиа по основному виду профессиональной деятельности Разработка игр и интерактивных медиа, необходимых для последующего освоения ими общих и профессиональных компетенций, личностных результатов по избранной специальности.

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности студент в ходе освоения рабочей программы производственной практики должен:

Иметь практический опыт	ПО 1.выполнения оценки рынка компьютерных игр; ПО 2.формулирования концепта компьютерной игры; ПО 3.формирования плана разработки компьютерных игр; ПО 4.проведения расчетов технико-экономического обоснования разработки компьютерных игр; ПО 5.составлении концепта дизайна компьютерной игры; ПО 6.создании сеттинга и повествования для компьютерной игры; ПО 7.разработки дизайнерской документации; ПО 8.осуществления процесса разработки программного кода для компьютерной игры; ПО 9.осуществления процесса игрового проектирования с применением специализированных компьютерных программ; ПО 10.создания визуальных элементов компьютерной игры в различных графических редакторах (растровый, векторный, трехмерный);
уметь	У 1. распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; У 2. анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; У 3. определять этапы решения задачи; У 4. проводить анализ компонентов компьютерных игр; У 5. выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;

	У 6. составить план действия; определить необходимые ресурсы; У 7. владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; У 8. реализовать составленный план; У 9. оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника); У 10. определять задачи для поиска информации; У 11. определять необходимые источники информации; У 12. планировать процесс поиска; У 13. структурировать получаемую информацию; У 14. выделять наиболее значимое в перечне информации; У 15. оценивать практическую значимость результатов поиска; У 16. оформлять результаты поиска; У 17. использовать в работе актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; У 18. применять в деятельности профессиональную терминологию; У 19. самостоятельно выстраивать траекторию профессионального саморазвития и самообразования; У 20. применять техники финансовой грамотности; У 21. осуществлять процесс оценки рынка компьютерных игр, его участников и аудитории; У 22. формулировать цели и задачи конечного игрового продукта; У 23. формировать блок целей и задач разработки, состав команды проекта, планировать процессы, оценивать требуемые сроки и ресурсы; У 24. рассчитывать возможную прибыль, планировать активности, связанные с оценкой качества (тестирование идеи); У 25. создавать дизайн игрового пространства: формировать игровую экономику, осуществлять баланс ресурсов и игровой сложности, выстраивать игровой процесс для достижения желаемых пользовательских эмоций и требуемого опыта; У 26. создавать игровой мир (сеттинг), персонажей, сюжет и другие элементы истории игры; У 27. выстраивать повествование через окружение и применять другие приемы нарративного дизайна; У 28. составлять дизайнерскую документацию для компьютерных игр; У 29. проектировать игровые интерфейсы, включая выстраивание системы монетизации игры; У 30. разрабатывать компьютерные игры на игровом движке; У 31. создавать визуальные элементы компьютерной игры в различных графических редакторах (растровый, векторный, трехмерный);
знать	З 1. актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; З 2. основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;

	3 3. алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; 3 4. методы работы в профессиональной и смежных сферах; 3 5. структуру плана для решения задач; 3 6. порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности; 3 7. номенклатуру информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; 3 8. приемы структурирования информации; 3 9. формат оформления результатов поиска информации; 3 10. актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; 3 11. профессиональную терминологию; 3 12. способы определения и выстраивания траектории профессионального развития и самообразования; 3 13. основы финансовой грамотности; 3 14. психологические основы деятельности коллектива; 3 15. правила организации деятельности коллектива; 3 16. виды современных игровых платформ, жанров компьютерных игр, понимание о категоризации аудитории и основных участников рынка, методы анализа рынка; 3 17. компоненты компьютерных игр и этапы ее разработки; 3 18. модели разработки компьютерных игр, системы расчета бюджетов, сроков и требуемых специалистов; 3 19. модели расчета прибыли исходя из различных систем монетизации, понимание о тестировании и фокус-тестировании, понимание структуры и задач издательства и оперирования; 3 20. особенности получения пользовательского опыта и эмоции; 3 21. игровые инструменты и механики; 3 22. игровой цикл, целеполагание и время в игре; 3 23. дизайн игрового пространства; 3 24. принципы игровой экономики, баланс и сложность; 3 25. способы повествования через окружение и другие приемы нарративного дизайна; 3 26. особенности процесса создания мира (сеттинга), персонажей, сюжета и других элементов истории игры; 3 27. современные тренды дизайна и проектирование интерфейсов; 3 28. способы монетизации; 3 29. основы работы с игровым движком; 3 30. основные игровые механики; 3 31. основы работы в различных графических редакторах (растровый, векторный, трехмерный); 3 32. основные требования к визуальным элементам компьютерных игр;
--	--

1.3. Количество часов на освоение программы производственной практики (по профилю специальности): всего – 180 часов.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ ПМ.12

Результатом освоения производственной практики является овладение обучающимися видами профессиональной деятельности, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями, личностными результатами:

Код	Наименование результата обучения
ПК 12.1.	Осуществлять процесс оценки рынка компьютерных игр
ПК 12.2.	Формировать концепт компьютерной игры
ПК 12.3.	Подготавливать план разработки компьютерных игр
ПК 12.4.	Составлять финансовый план реализации компьютерной игры
ПК 12.5.	Составлять концепт дизайна компьютерной игры, включая игровую экономику, баланс, игровые механики и дизайн пространства
ПК 12.6.	Создавать сеттинг и повествование для компьютерной игры
ПК 12.7.	Составлять дизайнерскую документацию
ПК 12.8.	Разрабатывать компьютерные игры на игровом движке
ПК 12.9.	Создавать визуальные элементы компьютерной игры
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
ОК 2	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
ОК 3	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;
ОК 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ЛР 1 Осознающий себя гражданином и защитником великой страны.

ЛР 2 Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций.

ЛР 3 Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих.

ЛР 4 Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионального конструктивного «цифрового следа».

ЛР 5 Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России.

ЛР 6 Проявляющий уважение к людям старшего поколения и готовность к участию в социальной поддержке и волонтерских движениях.

ЛР 7 Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.

ЛР 10 Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой.

ЛР 11 Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.

ЛР 12 Принимающий семейные ценности, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания.

ЛР 13 Демонстрирующий умение эффективно взаимодействовать в команде, вести диалог, в том числе с использованием средств коммуникации

ЛР 14 Демонстрирующий навыки анализа и интерпретации информации из различных источников с учетом нормативно-правовых норм

ЛР 15 Демонстрирующий готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности.

ОК	Соответствующие личностные результаты
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	ЛР 1 Осознающий себя гражданином и защитником великой страны. ЛР 2 Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций. ЛР 3 Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих. ЛР 7 Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности. ЛР 10 Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой. ЛР 11 Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	ЛР 3 Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих. ЛР 4 Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионального конструктивного «цифрового следа». ЛР 7 Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность

	в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности. ЛР 10 Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой. ЛР 11 Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры. ЛР 14 Демонстрирующий навыки анализа и интерпретации информации из различных источников с учетом нормативно-правовых норм ЛР 15 Демонстрирующий готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности.
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	ЛР 1 Осознающий себя гражданином и защитником великой страны. ЛР 2 Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций. ЛР 3 Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих. ЛР 4 Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионального конструктивного «цифрового следа». ЛР 6 Проявляющий уважение к людям старшего поколения и готовность к участию в социальной поддержке и волонтерских движениях. ЛР 7 Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности. ЛР 12 Принимающий семейные ценности, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания. ЛР 15 Демонстрирующий готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности.

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	ЛР 2 Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций. ЛР 3 Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих. ЛР 4 Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионально конструктивного «цифрового следа». ЛР 5 Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России. ЛР 6 Проявляющий уважение к людям старшего поколения и готовность к участию в социальной поддержке и волонтерских движениях. ЛР 7 Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности. ЛР 12 Принимающий семейные ценности, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания. ЛР 13 Демонстрирующий умение эффективно взаимодействовать в команде, вести диалог, в том числе с использованием средств коммуникации
--	--

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ ПМ.12

Формируемые компетенции	Наименование разделов, тем практики	Содержание заданий (виды работ в форме практической подготовки)	Объем часов	Уровень освоения
Раздел 1. Введение в разработку игр и менеджмент игровых продуктов			48	
ПК 12.1 ПК 12.2 ПК 12.3 ПК 12.4 ОК 1 – 4 ЛР 1-7, 10-15	Тема 12.01.01. Введение в дисциплину	1. Инструктажи по охране труда, технике безопасности, пожарной безопасности.	6	3
		2. Осуществить процесс оценки рынка компьютерных игр.	6	3
	Тема 12.01.02. Игровой рынок и игровой продукт	3. Сформировать концепт компьютерной игры.	12	3
	Тема 12.01.03. Участники процесса разработки игровых продуктов	4. Подготовить план разработки компьютерных игр.	12	3
	Тема 12.01.04. Процессы разработки игровых продуктов	5. Составить финансовый план реализации компьютерной игры.	12	3
Раздел 2. Основы игрового дизайна и сценаристики			36	
ПК 12.3 ПК 12.5 ПК 12.6 ПК 12.7 ПК 12.12 ОК 1 – 4 ЛР 1-7, 10-15	Тема 12.02.02. Элементы геймплея	1. Составить концепт дизайна компьютерной игры, включая игровую экономику, баланс, игровые механики и дизайн пространства.	12	3
	Тема 12.02.03. Нарративный дизайн и сценаристика	1. Создать сеттинг и повествование для компьютерной игры.	12	3
	Тема 12.02.04. Инструменты дизайнера игры	1. Составить дизайнерскую документацию.	12	3
Раздел 3. Основы программирования компьютерных игр, работа с игровым движком			72	

ПК 12.8 ОК 1 – 4 ЛР 1-7, 10-15	Тема 12.03.03. Игровые движки	1. Разработать компьютерную игру на игровом движке.	72	3
Раздел 4. Основы разработки визуальной составляющей компьютерных игр			24	
ПК 12.9 ОК 1 – 4 ЛР 1-7, 10-15	Тема 12.04.02. Разработка визуальной составляющей Тема 12.04.03. Разработка графического интерфейса	1. Создать визуальные элементы компьютерной игры.	24	3

Для характеристики уровня освоения вида работ используются следующие обозначения:

1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств)

2 - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ ПМ.12

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация рабочей программы производственной практики (по профилю специальности) предполагает наличие:

студий разработки компьютерных игр, а также:

- автоматизированное рабочее место обучающегося (персональный компьютер (intel i7, rtx 3060, SSD 1 Tb, HDD 2 Tb, ОЗУ 32 Gb, Win10 Pro, мышь+клавиатура) на 12 человек
- автоматизированное рабочее место преподавателя (персональный компьютер (intel i7, rtx 3060, SSD 1 Tb, HDD 2 Tb, ОЗУ 32 Gb, Win10 Pro, мышь+клавиатура)
- Монитор 27" Philips 276E8VJSB
- специализированная эргономичная мебель для работы за компьютером (столы компьютерные, стулья учебные, офисные)
- специализированная мебель для сервисного обслуживания ПК с заземлением и защитой от статического напряжения (в т.ч. браслет, коврик антистатический)
- Сервер в лаборатории (i7-9700K 8*3.6GHz/64Gb DDR4 /SSD 6Tb)
- Проектор мультимедийный
- Экран для проектора
- Маркерная доска
- Офисный мольберт (флипчарт)
- Наушники, Axelvox HD271
- Программа для создания видео-мэппинга, ResolumeArena (Единоразовая покупка)
- Автономная гарнитура Виртуальной реальности, HTC Focus 3
- Планшет с поддержкой последней версии AR Core, Samsung Galaxy Tab S7 FE 12.4 SM-T735N 128GB (2021)
- Напольная голографическая 3D пирамида, Пирамида + ПК + Windows 10
- Голографический куб (3D пирамида), Пирамида + ПК + Windows 10
- Интерактивный стол
- Комплект для изучения захвата движения, 3 ИК камеры + 1 лицензия на софт
- Комплект Виртуальной реальности с возможностью маркерного трекинга, HTC Vive Pro
- Портативный ПК (Ноутбук), HP Omen 17-ck0026ur
- Мобильное рабочее место, Lumien LMP6502ELRU + ПК Lime+ мобильная стойка
- Интерактивная панель на мобильной стойке, Epson EB-PU1007W
- Проектор, Epson ELPLM08

- Объектив для проектора, Экран Cactus MotoExpert CS-PSME-300x300-WT
- Мобильный проекционный экран
- Игровой движок
- Источник бесперебойного питания, ИБП APC Easy-UPS BVX900LI, 900ВА
- Внешний жесткий диск, Накопитель Seagate Ultra Touch SSD, 500 ГБ
- Умная колонка, Яндекс.Станция Макс

Программное обеспечение общего и профессионального назначения:

- NETFrameworkJDK 8
- 3D studio Max
- 7-Zip
- Adobe Illustartor
- Adobe Photoshop
- Adobe Dreamweaver
- Adobe Reader
- Android Studio
- Atom Editor
- CADE
- OSFMount
- DJVU Viewer
- Eclipse IDE for Java EE Developers
- FileZilla
- GIMP
- IntelliJIDEA
- Kaspersky Endpoint Security
- Microsoft Office 365
- Microsoft SQL Server Java Connector
- MicrosoftSQLServerExpressEdition
- Microsoft Visio Professional
- Microsoft Visual Studio
- MySQLInstallerforWindows
- NetBeans
- Notepad++
- Open Server Basic
- PHPStorm
- SQL Server Management Studio
- Sublime Text 3
- Victoria
- Virtual Box
- Zeal
- Браузер Google Chrome

- Операционная система Microsoft Windows 10
- Межплатформенная среда разработки, Unity Student/Personal + набор бесплатных ассетов+ AR Foundation by Unity (Единоразовая покупка)
- ПО для создания органических объектов, ZBrush (Единоразовая покупка)
- ПО для создания 3-х мерной анимации, Houdini (Годовая лицензия)
- ПО для текстурирования, Adobe Substance 3D Painter (Годовая лицензия)
- ПО для создания эффектов
- ПО для создания тканей, Marvelous Designer (Годовая лицензия)

4.2. Перечень учебных изданий, Интернет – ресурсов, дополнительной литературы:

4.2.1. Основные источники

1. Костер, Р. Разработка игр и теория развлечений [Переводчик О. В. Готлиб] / Р. Костер // Москва : ДМК-Пресс, 2018. – 288 с. – ISBN 978-5-97060-478-6.

https://vk.com/doc265999929_585965158?hash=uPh0mIqVSynN87LdT1WMVWFC58kKNOPPfqhBa0LfvmX

2. Кочакова М. Базовый набор сценариста видеоигр: Курс лекций онлайн-школы Нарраторика / Мария Кочакова. — [б.м.] : Издательские решения, 2021. — 98 с. ISBN 978-5-0055-0305-3 – URL: <http://narratorika.com/blog/kurs-lekcij-bazovyj-nabor-scenarista-videoigr/>

4.2.2. Дополнительные источники

1. Процедурная генерация в гейм-дизайне : [сборник статей] / под редакцией Тани Х. Шорт и Тарна Адамса ; пер. с англ. М. С. Рыжиковой. - Москва : ДМК Пресс, 2020. - 343 с. : ил.; 22 см.; ISBN 978-5-97060-860-9. <https://znanium.com/read?id=369601>

2. Шелл, Д. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все [Переводчик А. Лысенко] / Д. Шелл // Москва : Альпина Диджитал, 2019. – 820 с. – ISBN 978-5-9614-2512-3. <https://znanium.com/read?id=400129>

4.3. Общие требования к организации образовательного процесса

Производственная практика проводится непрерывно в организациях в рамках профессионального модуля на основе договоров, заключаемых между колледжем и организациями.

В период прохождения производственной практики студенты могут зачисляться на вакантные должности, если работа соответствует требованиям программы производственной практики.

Продолжительность рабочего дня студентов при прохождении производственной практики составляет 36 часов в неделю независимо от их возраста.

К прохождению практики допускаются студенты, не имеющие академической задолженности по междисциплинарным курсам ПМ.12 Разработка игр и интерактивных медиа. Направление на практику оформляется приказом директора колледжа с указанием закрепления каждого обучающегося за организацией, а также с указанием вида и сроков прохождения практики, руководителей практики от организации и от колледжа.

Студенты, совмещающие обучение с трудовой деятельностью, вправе проходить практику в организации по месту работы, в случаях, если осуществляемая ими профессиональная деятельность соответствует целям практики.

Студенты в период прохождения практики в организациях обязаны:

- выполнять задания, предусмотренные программой практики;
- соблюдать действующие в организациях правила внутреннего распорядка;
- соблюдать требования охраны труда и пожарной безопасности.

В период прохождения практики студентом ведется дневник практики. По результатам практики студентом составляется отчет, который заверяется руководителем практики от организации.

Практика завершается дифференцированным зачетом при условии:

- положительного аттестационного листа по практике руководителей практики от организации и колледжа об уровне освоения профессиональных компетенций;
- наличия положительной характеристики организации на студента по освоению профессиональных и общих компетенций в период прохождения практики;
- полноты и своевременности представления дневника практики и отчета о практике в соответствии с заданием на практику.

Результаты прохождения практики представляются студентом в колледж и учитываются при сдаче обучающимся экзамена по модулю ПМ.12 Разработка игр и интерактивных медиа итогов общей успеваемости студентов за семестр и государственной итоговой аттестации.

4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Организацию и руководство производственной практикой осуществляют руководители практики от колледжа (преподаватели дисциплин профессионального цикла), а также от организации (специалисты отрасли, закрепленные за обучающимися).

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих реализацию рабочей программы учебной практики ПМ.12 Разработка игр и интерактивных медиа: наличие высшего профессионального образования,

соответствующего профилю специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Реализация основной профессиональной образовательной программы по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование должна обеспечиваться педагогическими кадрами, имеющими высшее образование, соответствующее профилю производственной практики. Опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным для преподавателей, отвечающих за освоение обучающимся профессионального цикла, эти преподаватели должны проходить стажировку в профильных организациях не реже одного раза в 3 года.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ ПМ.12

Контроль и оценка результатов освоения производственной практики осуществляется преподавателем в форме дифференцированного зачета при условии:

- положительного аттестационного листа по производственной практике руководителей практики от организации и колледжа об уровне освоения профессиональных компетенций;
- наличие положительной характеристики внешней организации на студента по освоению профессиональных и общих компетенций в период прохождения производственной практики;
- полноты и своевременности предоставления дневника практики и отчета о практике в соответствии с заданием на производственную практику.

Результаты прохождения производственной практики выставляются в ведомости и учитываются при сдаче экзамена по модулю, при подведении итогов общей успеваемости студента за семестр и при прохождении итоговой аттестации.

5.1. Результаты освоения общих компетенций

Наименование общих компетенций	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам ЛР 1-3, 7,10,11	– обоснованность постановки цели, выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач; – адекватная оценка и самооценка эффективности и качества выполнения профессиональных задач	– Экспертное наблюдение за выполнением различных видов работ во время учебной практики. – Дифференцированный зачет по итогам практики
ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности ЛР 3,4,7,10,11,14,15	– использование различных источников, включая электронные ресурсы, медиаресурсы, Интернет-ресурсы, периодические издания по специальности для решения профессиональных	

	задач	
ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях. ЛР 1-4, 6,7,12,15	– демонстрация ответственности за принятые решения – обоснованность самоанализа и коррекция результатов собственной работы;	
ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде. ЛР 2-7,12,13	– взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; – обоснованность анализа работы членов команды (подчиненных)	

5.2. Результаты освоения профессиональных компетенций

Наименование освоенных профессиональных компетенций	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
ПК 12.1. Осуществлять процесс оценки рынка компьютерных игр	Оценка «отлично» – проанализированы современные игровые платформы, жанры компьютерных игр, имеет понимание о категоризации аудитории и основных участников рынка, отличная демонстрация оценки рынка и анализа целевой аудитории; Оценка «хорошо» – проанализированы современные игровые платформы, жанры компьютерных игр, имеет понимание о	– Экспертное наблюдение за выполнением различных видов работ во время производственной практики. – Дифференцированный зачет по итогам практики

	категоризации аудитории и основных участников рынка, хорошая демонстрация оценки рынка и анализа целевой аудитории; Оценка «удовлетворительно» – проанализированы современные игровые платформы, жанры компьютерных игр;	
ПК 12.2. Формировать концепт компьютерной игры	Оценка «отлично» – составлен портрет аудитории игры и вижн игрового продукта; Оценка «хорошо» – составлен портрет аудитории игры или вижн игрового продукта; Оценка «удовлетворительно» – составлен портрет аудитории игры или вижн игрового продукта с ошибками;	
ПК 12.3. Подготавливать план разработки компьютерных игр	Оценка «отлично» – сформирован блок целей и задач разработки, состав команды проекта, спланированы процессы, оценены требуемые сроки и ресурсы; Оценка «хорошо» – сформирован блок целей и задач разработки, состав команды проекта, спланированы процессы, оценены требуемые сроки и ресурсы с ошибками; Оценка «удовлетворительно» – сформирован блок целей и задач разработки, состав команды проекта;	

ПК 12.4. Составлять финансовый план реализации компьютерной игры	Оценка «отлично» – составлен финансовый план реализации компьютерной игры; рассчитана возможная прибыль, спланирована активность, связанная с оценкой качества (тестирование идеи); Оценка «хорошо» – составлен финансовый план реализации компьютерной игры; рассчитана возможная прибыль; Оценка «удовлетворительно» – рассчитана возможная прибыль с ошибками, спланирована активность, связанная с оценкой качества (тестирование идеи);	
ПК 12.5. Составлять концепт дизайна компьютерной игры, включая игровую экономику, баланс, игровые механики и дизайн пространства	Оценка «отлично» – создан дизайн игрового пространства: сформирована игровая экономика, осуществлен баланс ресурсов и игровой сложности, выстроен игровой процесс для достижения желаемых пользовательских эмоций и требуемого опыта; Оценка «хорошо» – создан дизайн игрового пространства: сформирована игровая экономика, осуществлен баланс ресурсов и игровой сложности, выстроен игровой процесс для достижения желаемых пользовательских эмоций и требуемого опыта с ошибками; Оценка «удовлетворительно» – создан дизайн игрового	

	пространства: сформирована игровая экономика, осуществлен баланс ресурсов и игровой сложности;	
ПК 12.6. Создавать сеттинг и повествование для компьютерной игры	Оценка «отлично» – создан игровой мир, персонажи, сюжет и другие элементы истории игры; выстроено повествование через окружение и применены другие приемы нарративного дизайна Оценка «хорошо» – создан игровой мир или персонажи или сюжет; выстроено повествование через окружение и применены другие приемы нарративного дизайна; Оценка «удовлетворительно» – создан игровой мир или персонажей или сюжет, но с ошибками.	
ПК 12.7. Составлять дизайнерскую документацию	Оценка «отлично» – отлично демонстрирует составление дизайнерской документации, проектирует игровые интерфейсы, включая выстраивание системы монетизации игры; Оценка «хорошо» – хорошо демонстрирует составление дизайнерской документации, проектирует игровые интерфейсы, включая выстраивание системы монетизации игры; Оценка «удовлетворительно»	

	– хорошо демонстрирует составление дизайнерской документации, проектирует игровые интерфейсы, включая выстраивание системы монетизации игры, но с ошибками;	
ПК 12.8. Разрабатывать компьютерные игры на игровом движке	Оценка «отлично» – отличное владение работы с компонентами, сценами, пользовательским интерфейсом на движках; Оценка «хорошо» – хорошее владение работы с компонентами, сценами, пользовательским интерфейсом на движках; Оценка «удовлетворительно» – хорошее владение работы с компонентами, сценами, пользовательским интерфейсом на движках, но с ошибками;	
ПК 12.9. Создавать визуальные элементы компьютерной игры	Оценка «отлично» – созданы визуальные элементы компьютерной игры в различных графических редакторах (растровый, векторный, трехмерный); Оценка «хорошо» – созданы визуальные элементы компьютерной игры в различных графических редакторах (растровый, векторный,	

	трехмерный), но с ошибками; Оценка «удовлетворительно» – созданы визуальные элементы компьютерной игры в одном из графических редакторах (растровый, векторный, трехмерный), но с ошибками;	
--	--	--