

Ученым советом ВВГУ
Протокол № 6 от 22.04.26

Утверждаю
Ректор ФГБОУ ВО "ВВГУ"

Терент

Б.И.Б.



УЧЕБНЫЙ ПЛАН

программы подготовки специалистов среднего звена

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

"Владивостокский государственный университет"

наименование образовательного учреждения (организации)

по специальности среднего профессионального образования

09.02.10

Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

код

наименование специальности

основное общее образование

Уровень образования, необходимый для приема на обучение

квалификация:

Назработчик компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

форма обучения

Очная

Срок получения образования по ОП

3г 10м

год начала подготовки по УП 2026

Приказ об утверждении ФГОС

от 25.06.2024

№ 441

Виды деятельности
Разработка программных модулей
Разработка графического интерфейса пользователя
Тестирование информационных систем
3D-моделирование и визуализация компонентов системы
Разработка иммерсивных приложений
Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений

1 Календарный учебный график

Курс	Сентябрь				29 сен - 5 окт	Октябрь			27 окт - 2 ноя	Ноябрь			Декабрь				29 дек - 4 янв	Январь			26 янв - 1 фев	Февраль			23 фев - 1 мар	Март				30 мар - 5 апр	Апрель			27 апр - 3 май	Май				Июнь				29 июн - 5 июл	Июль			27 июл - 2 авг	Август						
	1 - 7	8 - 14	15 - 21	22 - 28		6 - 12	13 - 19	20 - 26		3 - 9	10 - 16	17 - 23	24 - 30	1 - 7	8 - 14	15 - 21		22 - 28	5 - 11	12 - 18		19 - 25	2 - 8	9 - 15		16 - 22	2 - 8	9 - 15	16 - 22		23 - 29	6 - 12	13 - 19		20 - 26	4 - 10	11 - 17	18 - 24	25 - 31	1 - 7	8 - 14	15 - 21		22 - 28	6 - 12	13 - 19		20 - 26	3 - 9	10 - 16	17 - 23	24 - 31		
	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	45	46	47	48	49	50	51	52		
I																		=	=																																			
II																0	0	=	=																	0	0	8	8	::	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=		
III															0	8	::	=	=																	0	0	8	8	::	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=		
IV										0	0	8	8	8	8	8	8	::	=	=										8	8	8	8	8	8	8	8	::	III	III	III	III	III	III	III	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Обозначения:

Обучение по дисциплинам и междисциплинарным курсам

0

Учебная практика

III

Государственная итоговая аттестация

::

Промежуточная аттестация

8

Производственная практика

*

Неделя отсутствует

=

Каникулы

2 Сводные данные по бюджету времени

Курс	Обучение по дисциплинам и междисциплинарным курсам			Промежуточная аттестация			Практическая подготовка						ГИА		Каникулы	Всего
							Учебная практика			Производственная практика			Подго- товка	Прове- дение		
	Всего	1 сем	2 сем	Всего	1 сем	2 сем										
	нед.	нед.	нед.	нед.	нед.	нед.	нед.	нед.	нед.	нед.	нед.	нед.	нед.	нед.		
I	39	17	22	2		2									11	52
II	34	15	19	1		1	4	2	2	2		2			11	52
III	34	14	20	2	1	1	3	1	2	3	1	2			10	52
IV	19	9	10	2	1	1	2	2		12	5	7		6	2	43
Всего	126	55	71	7	2	5	9	5	4	17	6	11		6	34	199

[illegible]

[illegible]

№	Вид контроля	Наименование комплексного вида контроля	Семестр	[Семестр проведения комплексного вида контроля] Наименование дисциплины/МДК	
1	Диф. зач	Комплексный диф. зачет	2	[2]	ООП.11 Физика
				[2]	ООП.12 Химия
				[2]	ООП.13 Биология
2	Диф. зач	Комплексный диф. зачет	2	[2]	ООП.03 История
				[2]	ООП.04 Обществознание
				[2]	ООП.05 География
3	Диф. зач	Комплексный диф. зачет	1	[1]	ДООП.01 Введение в процессы разработки игр
				[1]	ДООП.03 Введение в разработку на игровых программных комплексах
4	Диф. зач	Комплексный диф. зачет	3	[3]	ОП.07 Основы проектирования баз данных
				[3]	ОП.08 Информационные технологии
5	Диф. зач	Комплексный диф. зачет	4	[4]	ОП.09 Основы проектирования информационных систем
				[4]	ОП.13 Основы комбинаторики
6	Экз	Комплексный экзамен	5	[5]	МДК.01.02 Введение и основы программирования на C++
				[5]	МДК.06.01 Разработка игровых систем Unreal
7	Диф. зач	Комплексный диф. зачет	8	[8]	ОП.05 Правовое обеспечение профессиональной деятельности
				[8]	ОП.15 Навыки трудоустройства и деловой коммуникации
8	Диф. зач	Комплексный диф. зачет	7	[7]	МДК.05.01 Разработка игр с использованием сетевых технологий
				[7]	МДК.06.02 Продвинутое развитие разработки игровых систем Unreal
9	Диф. зач	Комплексный диф. зачет	5	[5]	МДК.01.01 Разработка программных модулей
				[5]	МДК.02.01 Продвинутое Техарт
10	Диф. зач	Комплексный диф. зачет	5	[5]	ПП.01.01 Производственная практика
				[5]	УП.02.01 Учебная практика
11	Диф. зач	Комплексный диф. зачет	6	[6]	ПП.02.01 Производственная практика
				[6]	УП.03.01 Учебная практика
				[6]	ПП.06.01 Производственная практика

12	Диф. зач	Комплексный диф. зачет	7	[7]	ПП.05.01 Производственная практика
				[7]	УП.05.01 Учебная практика
				[7]	ПП.06.01 Производственная практика
13	Диф. зач	Комплексный диф. зачет	7	[7]	СГ.05 Основы финансовой грамотности
				[7]	ОП.06 Экономика отрасли
14	Диф. зач	Комплексный диф. зачет	6	[6]	ОП.10 История жанров игр
				[6]	ОП.12 Планирование и рефлексия

Индекс	Содержание
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОП.01	Элементы высшей математики
ОП.02	Дискретная математика с элементами математической логики
ОП.03	Теория вероятностей и математическая статистика
ОП.05	Правовое обеспечение профессиональной деятельности
ОП.06	Экономика отрасли
ОП.07	Основы проектирования баз данных
ОП.08	Информационные технологии
ОП.09	Основы проектирования информационных систем
ОП.10	История жанров игр
ОП.11	Коммуникация
ОП.12	Планирование и рефлексия
ОП.13	Основы комбинаторики
ОП.14	Управление игровыми проектами
ОП.15	Навыки трудоустройства и деловой коммуникации
ОП.16	Правовые основы геймдева
ОП.17	Профильный модуль разработки игр
ОК 02.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОП.01	Элементы высшей математики
ОП.02	Дискретная математика с элементами математической логики
ОП.03	Теория вероятностей и математическая статистика
ОП.04	Численные методы
ОП.07	Основы проектирования баз данных
ОП.08	Информационные технологии
ОП.09	Основы проектирования информационных систем
ОП.10	История жанров игр
ОП.11	Коммуникация
ОП.12	Планирование и рефлексия
ОП.13	Основы комбинаторики
ОП.14	Управление игровыми проектами
ОП.15	Навыки трудоустройства и деловой коммуникации
ОП.17	Профильный модуль разработки игр
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
СГ.05	Основы финансовой грамотности
ОП.01	Элементы высшей математики
ОП.04	Численные методы
ОП.05	Правовое обеспечение профессиональной деятельности
ОП.06	Экономика отрасли
ОП.12	Планирование и рефлексия
ОП.14	Управление игровыми проектами
ОП.15	Навыки трудоустройства и деловой коммуникации
ОП.16	Правовые основы геймдева
ОК 04.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
СГ.03	Безопасность жизнедеятельности
ОП.07	Основы проектирования баз данных
ОП.08	Информационные технологии
ОП.09	Основы проектирования информационных систем
ОП.10	История жанров игр
ОП.11	Коммуникация
ОП.13	Основы комбинаторики
ОП.14	Управление игровыми проектами
ОП.15	Навыки трудоустройства и деловой коммуникации
ОП.17	Профильный модуль разработки игр

ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
СГ.02	Иностранный язык в профессиональной деятельности
ОП.11	Коммуникация
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
СГ.01	История России
СГ.02	Иностранный язык в профессиональной деятельности
ОП.05	Правовое обеспечение профессиональной деятельности
ОП.16	Правовые основы геймдева
ОК 07.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
СГ.02	Иностранный язык в профессиональной деятельности
СГ.03	Безопасность жизнедеятельности
ОК 08.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности
СГ.04	Физическая культура
ОК 09.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
СГ.02	Иностранный язык в профессиональной деятельности
ОП.16	Правовые основы геймдева
ПК 1.1.	Формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием
МДК.01.01	Разработка программных модулей
УП.01.01	Учебная практика
ПП.01.01	Производственная практика
ПК 1.2.	Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием
МДК.01.01	Разработка программных модулей
УП.01.01	Учебная практика
ПП.01.01	Производственная практика
ПК 1.3.	Оформлять программный код в соответствии с установленными требованиями
МДК.01.01	Разработка программных модулей
УП.01.01	Учебная практика
ПП.01.01	Производственная практика
ПК 1.4.	Использовать систему контроля версий программного кода для коллективной разработки программного кода
МДК.01.01	Разработка программных модулей
МДК.01.02	Введение и основы программирования на C++
УП.01.01	Учебная практика
ПП.01.01	Производственная практика
ПК 1.5.	Выполнять отладку программных модулей с использованием специализированных программных средств
МДК.01.01	Разработка программных модулей
МДК.01.02	Введение и основы программирования на C++
УП.01.01	Учебная практика
ПП.01.01	Производственная практика
ПК 1.6.	Осуществлять рефакторинг и оптимизацию программного кода.
МДК.01.02	Введение и основы программирования на C++
УП.01.01	Учебная практика
ПП.01.01	Производственная практика
ПК 1.7.	Разрабатывать процедуры интеграции программных модулей и платформы/фреймворка
МДК.01.02	Введение и основы программирования на C++
УП.01.01	Учебная практика
ПП.01.01	Производственная практика

ПК 1.8.	Выполнять интеграцию программных модулей и платформы/фреймворка
МДК.01.02	Введение и основы программирования на C++
УП.01.01	Учебная практика
ПП.01.01	Производственная практика
ПК 1.9.	Осуществлять установку, настройку и обслуживание программного обеспечения
МДК.01.02	Введение и основы программирования на C++
УП.01.01	Учебная практика
ПП.01.01	Производственная практика
ПК 2.1.	Систематизировать данные о потребностях пользователей и предметной области
МДК.02.01	Продвинутый Техарт
УП.02.01	Учебная практика
ПП.02.01	Производственная практика
ПК 2.2.	Разрабатывать дизайн-концепции интерфейса пользователя в соответствии с корпоративным стилем заказчика
МДК.02.01	Продвинутый Техарт
МДК.02.02	Основа разработки игровых систем Unreal
УП.02.01	Учебная практика
ПП.02.01	Производственная практика
ПК 2.3.	Создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса
МДК.02.01	Продвинутый Техарт
МДК.02.02	Основа разработки игровых систем Unreal
УП.02.01	Учебная практика
ПП.02.01	Производственная практика
ПК 2.4.	Подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс
МДК.02.02	Основа разработки игровых систем Unreal
УП.02.01	Учебная практика
ПП.02.01	Производственная практика
ПК 2.5.	Разрабатывать прототип интерфейса пользователя
МДК.02.02	Основа разработки игровых систем Unreal
УП.02.01	Учебная практика
ПП.02.01	Производственная практика
ПК 3.1.	Осуществлять подготовку к проведению тестирования кода или информационной системы
МДК.03.01	Подготовка к проведению тестирования кода или информационной системы
МДК.03.02	Тестирование игр
УП.03.01	Учебная практика
ПК 3.2.	Выполнять процесс измерения характеристик компонент программного продукта для определения соответствия заданным критериям
МДК.03.01	Подготовка к проведению тестирования кода или информационной системы
УП.03.01	Учебная практика
ПК 3.3.	Производить исследование созданного программного кода с использованием специализированных программных средств с целью выявления ошибок и отклонения от алгоритма
МДК.03.02	Тестирование игр
УП.03.01	Учебная практика
ПК 3.4.	Осуществлять тестирование информационной системы на этапе опытной эксплуатации с фиксацией выявленных ошибок в разрабатываемых модулях информационной системы
МДК.03.02	Тестирование игр
УП.03.01	Учебная практика
ПК 4.1.	Разрабатывать 3D-объекты на всех этапах производства в соответствии с техническим заданием
МДК.04.01	Введение и основы Техарт и 3D-моделирование
УП.04.01	Учебная практика
ПП.04.01	Производственная практика

ПК 4.2.	Проводить оптимизацию 3D-объектов
МДК.04.01	Введение и основы Техарт и 3D-моделирование
УП.04.01	Учебная практика
ПП.04.01	Производственная практика
ПК 4.3.	Проводить оценку качества разработанных 3D-объектов
МДК.04.01	Введение и основы Техарт и 3D-моделирование
УП.04.01	Учебная практика
ПП.04.01	Производственная практика
ПК 4.4.	Создавать визуальные эффекты в соответствии с техническим заданием
МДК.04.02	Создание, модернизация и оптимизация визуальных эффектов
УП.04.01	Учебная практика
ПП.04.01	Производственная практика
ПК 4.5.	Модернизировать визуальные эффекты
МДК.04.02	Создание, модернизация и оптимизация визуальных эффектов
УП.04.01	Учебная практика
ПП.04.01	Производственная практика
ПК 4.6.	Оптимизировать визуальные эффекты в соответствии с требованиями технического задания
МДК.04.02	Создание, модернизация и оптимизация визуальных эффектов
УП.04.01	Учебная практика
ПП.04.01	Производственная практика
ПК 5.1.	Разрабатывать программные продукты в области иммерсивных решений
МДК.05.01	Разработка игр с использованием сетевых технологий
УП.05.01	Учебная практика
ПП.05.01	Производственная практика
ПК 5.2.	Внедрять визуальные и звуковые материалы в программные продукты в области иммерсивных решений
МДК.05.01	Разработка игр с использованием сетевых технологий
УП.05.01	Учебная практика
ПП.05.01	Производственная практика
ПК 5.3.	Осуществлять оптимизацию пространств в области иммерсивных решений
МДК.05.01	Разработка игр с использованием сетевых технологий
УП.05.01	Учебная практика
ПП.05.01	Производственная практика
ПК 5.4.	Использовать соответствующие аппаратные решения для иммерсивных приложений
МДК.05.02	DevOps и работа с SDK
УП.05.01	Учебная практика
ПП.05.01	Производственная практика
ПК 5.5.	Проводить компилирование и сборку иммерсивных приложений с учетом особенностей целевых платформ и сервисов
МДК.05.02	DevOps и работа с SDK
УП.05.01	Учебная практика
ПП.05.01	Производственная практика
ПК 5.6.	Администрировать процесс разработки иммерсивных приложений
МДК.05.02	DevOps и работа с SDK
УП.05.01	Учебная практика
ПП.05.01	Производственная практика
ПК 6.1.	Использовать популярные платформы для сборки, настройки и развертывания контента
МДК.06.01	Разработка игровых систем Unreal
МДК.06.02	Продвинутая разработка игровых систем Unreal
ПП.06.01	Производственная практика

ПК 6.2.	Разрабатывать решения на основании игрового движка	
	МДК.06.01	Разработка игровых систем Unreal
	ПП.06.01	Производственная практика
ПК 6.3.	Разрабатывать механику игрового процесса	
	МДК.06.01	Разработка игровых систем Unreal
	МДК.06.02	Продвинутая разработка игровых систем Unreal
	ПП.06.01	Производственная практика
ПК 6.4.	Программировать игровую графику и специальные эффекты	
	МДК.06.02	Продвинутая разработка игровых систем Unreal
	ПП.06.01	Производственная практика
ПК 6.5.	Разрабатывать системы игрового баланса	
	МДК.06.02	Продвинутая разработка игровых систем Unreal
	МДК.06.03	Разработка игрового продукта на Unreal
	ПП.06.01	Производственная практика
ПК 6.6.	Администрировать процесс разработки игровых продуктов	
	МДК.06.03	Разработка игрового продукта на Unreal
	ПП.06.01	Производственная практика

СГ	Социально-гуманитарный цикл	ОК 03.	ОК 04.	ОК 05.	ОК 06.	ОК 07.	ОК 08.	ОК 09.					
СГ.01	История России	ОК 06.											
СГ.02	Иностранный язык в профессиональной деятельности	ОК 05.	ОК 06.	ОК 07.	ОК 09.								
СГ.03	Безопасность жизнедеятельности	ОК 04.	ОК 07.										
СГ.04	Физическая культура	ОК 08.											
СГ.05	Основы финансовой грамотности	ОК 03.											
ОП	Общепрофессиональный цикл	ОК 01.	ОК 02.	ОК 03.	ОК 04.	ОК 05.	ОК 06.	ОК 09.					
ОП.01	Элементы высшей математики	ОК 01.	ОК 02.	ОК 03.									
ОП.02	Дискретная математика с элементами математической логики	ОК 01.	ОК 02.										
ОП.03	Теория вероятностей и математическая статистика	ОК 01.	ОК 02.										
ОП.04	Численные методы	ОК 02.	ОК 03.										
ОП.05	Правовое обеспечение профессиональной деятельности	ОК 01.	ОК 03.	ОК 06.									
ОП.06	Экономика отрасли	ОК 01.	ОК 03.										
ОП.07	Основы проектирования баз данных	ОК 01.	ОК 02.	ОК 04.									
ОП.08	Информационные технологии	ОК 01.	ОК 02.	ОК 04.									
ОП.09	Основы проектирования информационных систем	ОК 01.	ОК 02.	ОК 04.									
ОП.10	История жанров игр	ОК 01.	ОК 02.	ОК 04.									
ОП.11	Коммуникация	ОК 01.	ОК 02.	ОК 04.	ОК 05.								
ОП.12	Планирование и рефлексия	ОК 01.	ОК 02.	ОК 03.									
ОП.13	Основы комбинаторики	ОК 01.	ОК 02.	ОК 04.									
ОП.14	Управление игровыми проектами	ОК 01.	ОК 02.	ОК 03.	ОК 04.								
ОП.15	Навыки трудоустройства и деловой коммуникации	ОК 01.	ОК 02.	ОК 03.	ОК 04.								
ОП.16	Правовые основы геймдева	ОК 01.	ОК 03.	ОК 06.	ОК 09.								
ОП.17	Профильный модуль разработки игр	ОК 01.	ОК 02.	ОК 04.									
ПЦ	Профессиональный цикл	ПК 1.1. ПК 2.4. ПК 5.1.	ПК 1.2. ПК 2.5. ПК 5.2.	ПК 1.3. ПК 3.1. ПК 5.3.	ПК 1.4. ПК 3.2. ПК 5.4.	ПК 1.5. ПК 3.3. ПК 5.5.	ПК 1.6. ПК 3.4. ПК 5.6.	ПК 1.7. ПК 4.1. ПК 6.1.	ПК 1.8. ПК 4.2. ПК 6.2.	ПК 1.9. ПК 4.3. ПК 6.3.	ПК 2.1. ПК 4.4. ПК 6.4.	ПК 2.2. ПК 4.5. ПК 6.5.	ПК 2.3. ПК 4.6. ПК 6.6.
ПМ.01	Разработка программных модулей	ПК 1.1.	ПК 1.2.	ПК 1.3.	ПК 1.4.	ПК 1.5.	ПК 1.6.	ПК 1.7.	ПК 1.8.	ПК 1.9.			
МДК.01.01	Разработка программных модулей	ПК 1.1.	ПК 1.2.	ПК 1.3.	ПК 1.4.	ПК 1.5.							
МДК.01.02	Введение и основы программирования на С++	ПК 1.4.	ПК 1.5.	ПК 1.6.	ПК 1.7.	ПК 1.8.	ПК 1.9.						
УП.01.01	Учебная практика	ПК 1.1.	ПК 1.2.	ПК 1.3.	ПК 1.4.	ПК 1.5.	ПК 1.6.	ПК 1.7.	ПК 1.8.	ПК 1.9.			
ПП.01.01	Производственная практика	ПК 1.1.	ПК 1.2.	ПК 1.3.	ПК 1.4.	ПК 1.5.	ПК 1.6.	ПК 1.7.	ПК 1.8.	ПК 1.9.			

ПМ.02	Разработка графического интерфейса пользователя	ПК 2.1.	ПК 2.2.	ПК 2.3.	ПК 2.4.	ПК 2.5.							
МДК.02.01	Продвинутый Техарт	ПК 2.1.	ПК 2.2.	ПК 2.3.									
МДК.02.02	Основа разработки игровых систем Unreal	ПК 2.2.	ПК 2.3.	ПК 2.4.	ПК 2.5.								
УП.02.01	Учебная практика	ПК 2.1.	ПК 2.2.	ПК 2.3.	ПК 2.4.	ПК 2.5.							
ПП.02.01	Производственная практика	ПК 2.1.	ПК 2.2.	ПК 2.3.	ПК 2.4.	ПК 2.5.							
ПМ.03	Тестирование информационных систем	ПК 3.1.	ПК 3.2.	ПК 3.3.	ПК 3.4.								
МДК.03.01	Подготовка к проведению тестирования кода или информационной системы	ПК 3.1.	ПК 3.2.										
МДК.03.02	Тестирование игр	ПК 3.1.	ПК 3.3.	ПК 3.4.									
УП.03.01	Учебная практика	ПК 3.1.	ПК 3.2.	ПК 3.3.	ПК 3.4.								
ПМ.04	3D-моделирование и визуализация компонентов системы	ПК 4.1.	ПК 4.2.	ПК 4.3.	ПК 4.4.	ПК 4.5.	ПК 4.6.						
МДК.04.01	Введение и основы Техарт и 3D-моделирование	ПК 4.1.	ПК 4.2.	ПК 4.3.									
МДК.04.02	Создание, модернизация и оптимизация визуальных эффектов	ПК 4.4.	ПК 4.5.	ПК 4.6.									
УП.04.01	Учебная практика	ПК 4.1.	ПК 4.2.	ПК 4.3.	ПК 4.4.	ПК 4.5.	ПК 4.6.						
ПП.04.01	Производственная практика	ПК 4.1.	ПК 4.2.	ПК 4.3.	ПК 4.4.	ПК 4.5.	ПК 4.6.						
ПМ.05	Разработка иммерсивных приложений	ПК 5.1.	ПК 5.2.	ПК 5.3.	ПК 5.4.	ПК 5.5.	ПК 5.6.						
МДК.05.01	Разработка игр с использованием сетевых технологий	ПК 5.1.	ПК 5.2.	ПК 5.3.									
МДК.05.02	DevOps и работа с SDK	ПК 5.4.	ПК 5.5.	ПК 5.6.									
УП.05.01	Учебная практика	ПК 5.1.	ПК 5.2.	ПК 5.3.	ПК 5.4.	ПК 5.5.	ПК 5.6.						
ПП.05.01	Производственная практика	ПК 5.1.	ПК 5.2.	ПК 5.3.	ПК 5.4.	ПК 5.5.	ПК 5.6.						
ПМ.06	Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений	ПК 6.1.	ПК 6.2.	ПК 6.3.	ПК 6.4.	ПК 6.5.	ПК 6.6.						
МДК.06.01	Разработка игровых систем Unreal	ПК 6.1.	ПК 6.2.	ПК 6.3.									
МДК.06.02	Продвинутая разработка игровых систем Unreal	ПК 6.1.	ПК 6.3.	ПК 6.4.	ПК 6.5.								
МДК.06.03	Разработка игрового продукта на Unreal	ПК 6.5.	ПК 6.6.										
ПП.06.01	Производственная практика	ПК 6.1.	ПК 6.2.	ПК 6.3.	ПК 6.4.	ПК 6.5.	ПК 6.6.						

№	Наименование
	Кабинеты:
1	социально-гуманитарных дисциплин
2	Иностранного языка
3	общепрофессиональных дисциплин и профессиональных модулей
4	Безопасности жизнедеятельности
	Лаборатории:
1	Разработки иммерсивных приложений
2	Разработки компьютерных игр и мультимедийных приложений
3	Информационных ресурсов
4	Разработки интерфейса и 3D-моделей
	Залы:
1	Библиотека, читальный зал с выходом в интернет
2	Актный зал