

ОДОБРЕНО
Ученым советом университета
(протокол от 16.08.2023 № 2)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»



АКАДЕМИЧЕСКИЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Направление подготовки: 09.03.02 Информационные системы и технологии
Профиль: Программное обеспечение игровой компьютерной индустрии
Форма обучения: Очная
Год набора: 2023/2024

Квалификация - Бакалавр
Срок получения образования по стандарту - 4 года
Фактический срок обучения - 4 года

1 График учебного процесса

Курсы	Сентябрь		Октябрь		Ноябрь		Декабрь		Январь		Февраль		Март		Апрель		Май		Июнь		Июль		Август		Итого
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	=	=																							50
2																									52
3																									52
4																									52
	К	К	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	2

3 План учебного процесса

Исход.	Наименование	Распределение по семестрам							Виды учебной нагрузки, ак.час					Распределение по курсам и семестрам, ауд.час									
		Лекции	Зачеты	Дифференциальные зачеты	Курсовые работы	Курсовые проекты	Объем информации в семестре в з.е.	Объем информации в семестре в ауд.час	Всего	Лекции	Семестровые практические занятия	Лабораторные занятия	СРС	1 курс	2 курс	3 курс	4 курс						
Б1	Блок 1. Дисциплины (модули)							211	7 596	3 508	1 054	1 142	1 312	4 088	432	486	432	486	546	546	40		
Б1.1	Обязательная часть							142	5 112	2 406	676	1 106	624	2 706	432	486	432	486	546	546	258		
Б1.1.1	История России	7	6					4	144	120	68	52	24							60	60		
Б1.1.2	Философия		6					2	72	36	18	18	36							36	36		
Б1.1.3	Иностранный язык	6	1, 3, 5	2, 4				12	432	212		212	220	32	36	36	36	36					
Б1.1.4	Физическая культура и спорт		1					2	72	32		32	40	32									
Б1.1.5	Введение в проектную деятельность		1					2	72	32		32	40	32									
Б1.1.6	Коммуникации в области информационных технологий		1					2	72	32	8	24	40	32									
Б1.1.7	Введение в профессию		1					3	108	32	18	14	76	32									
Б1.1.8	Навыки эффективной презентации		1					2	72	32	14	18	40	32									
Б1.1.9	Тайм-менеджмент		2					2	72	36	18	18	36		36								
Б1.1.10	Конфликтология		3					2	72	36	18	18	36		36								
Б1.1.11	Анализ экономической эффективности цифровых решений		3					2	72	36	18	18	36		36								
Б1.1.12	Правовое обеспечение информационных систем		7					2	72	36	18	18	36							36			
Б1.1.13	Модуль «Математические дисциплины»							17	612	264	88	158	18	348	48	108	54	54					
Б1.1.13.1	Линейная алгебра	1						3	108	48	16	32	60	48									
Б1.1.13.2	Математический анализ	2						4	144	72	18	54	72		72								
Б1.1.13.3	Численные методы в компьютерных вычислениях		2					2	72	36	18		18	36		36							
Б1.1.13.4	Теория вероятностей и математическая статистика	3						4	144	54	18	36	90		54								
Б1.1.13.5	Математическая логика и дискретная математика		4					4	144	54	18	36	90		54								
Б1.1.14	Модуль «Проекты и проектная деятельность»			2, 3, 4, 5, 6, 7				18	648	324		324	324		72	36	90	36	54	36			
Б1.1.14.1	Проектная деятельность							14	504	252		252	252		36	36	54	36	54	36			
Б1.1.14.2	Управление проектами		2					2	72	36		36	36		36								
Б1.1.14.3	Основы технологического предпринимательства		4					2	72	36		36	36		36								
Б1.1.15	Модуль «Безопасность жизнедеятельности и военная подготовка»							2	72	36	12	18	6	36						36			
Б1.1.15.1	Безопасность жизнедеятельности		6					1	36	18	6	6	18							18			
Б1.1.15.2	Основы военной подготовки		6					1	36	18	6	12	18							18			
Б1.1.16	Модуль «Базовые информационные технологии»							48	1 728	758	252	132	374	970	128	162	162	72	126	54	54		
Б1.1.16.1	Теория информации	1						3	108	48	24	24	60	48									
Б1.1.16.2	Офисные приложения	1						4	144	32		32	112	32									
Б1.1.16.3	Разработка технической документации		1					3	108	48	12	36	60	48									
Б1.1.16.4	Инструменты визуализации данных		2					3	108	36	18		18	72		36							
Б1.1.16.5	Операционные системы	2						4	144	72	18		54	72		72							
Б1.1.16.6	Проектирование интерфейсов информационных систем	2						3	108	54	18		36	54		54							
Б1.1.16.7	Аппаратное обеспечение информационных систем	3						4	144	54	18		36	90		54							
Б1.1.16.8	Системы управления разработкой программного обеспечения		3					2	72	36	18		18	36		36							
Б1.1.16.9	Базы данных	4	3					4	8	288	144	72	72	144		72	72						
Б1.1.16.10	Сети и телекоммуникации	5						4	144	72	18		54	72					72				
Б1.1.16.11	Растровая и векторная графика		5					4	144	54			54	90					54				
Б1.1.16.12	Информационная безопасность и защита информации		6					3	108	54	18		36	54					54				
Б1.1.16.13	Управление программными проектами	7						3	108	54	18		36	54						54			
Б1.1.17	Модуль «Базовое программирование»							20	720	352	126		226	368	64	72	72	72			72		
Б1.1.17.1	Введение в программирование	1						4	144	64	18		46	80	64								
Б1.1.17.2	Технологии прикладного программирования	2						4	144	72	36		36	72		72							
Б1.1.17.3	Объектно-ориентированное программирование	3						3	144	72	36		36	72		72							
Б1.1.17.4	Веб-программирование и дизайн	4						4	144	72	18		54	72			72						
Б1.1.17.5	Программирование для мобильных устройств	7						4	144	72	18		54	72						72			
Б1.2	Часть, формируемая участниками образовательных отношений							69	2 484	1 102	378		36	688	1 382		54	162	288	270	288	40	
Б1.2.1	Моделирование в игровой компьютерной индустрии	3						4	144	54	18		36	90		54							
Б1.2.2	Технологии программирования компьютерных игр	4						4	144	54	18		36	90		54							
Б1.2.3	Стратегии разработки игровых проектов		5					3	108	54	18		36	54					54				
Б1.2.4	Методология DevOps	5						3	108	36	18		18	72					36				
Б1.2.5	Цифровые методы обработки информации	6	5					7	252	126	36		90	126					72	54			
Б1.2.6	Разработка игровых приложений под мобильные платформы	6						6	144	72	36		36	72					72				
Б1.2.7	Физическое моделирование компьютерных игр		6					2	72	36	18		18	36					36				
Б1.2.8	Нечеткое моделирование		7					3	108	54	18		36	54						54			
Б1.2.9	Игровая логика и искусственный интеллект	7						3	108	54	18		36	54						54			
Б1.2.10	Тестирование программного обеспечения		7					2	72	36			36	36						36			
Б1.2.11	Технологии распространения игрового контента		7					2	72	36	18		18	36						36			
Б1.2.12	Методы оптимизации игровых проектов	7						7	144	54	18		36	90						54			
Б1.2.13	Разработка онлайн игр		8					3	108	40			40	68							40		
Б1.2.14	Модуль «Специальное программирование»							14	504	234	90		144	270					108	72	54		
Б1.2.14.1	Шаблоны проектирования		4					3	108	36			36	72					36				
Б1.2.14.2	Backend-разработка	5	4					8	288	144	72		72	144					72	72			
Б1.2.14.3	Функциональное программирование	6						3	108	54	18		36	54						54			
Б1.2.ЭД	Элективные дисциплины							11	396	162	54		108	234					54	54	54		
Б1.2.ЭД.1	Элективные дисциплины 1							4	144	54	18		36	90					54				
Б1.2.ЭД.1.1	Компьютерная графика	5						4	144	54	18		36	90					54				
Б1.2.ЭД.1.2	Проектирование и дизайн медиаприложений	5						4	144	54	18		36	90					54				
Б1.2.ЭД.2	Элективные дисциплины 2							4	144	54	18		36	90					54				
Б1.2.ЭД.2.1	Прототипирование игровых интерфейсов		6					4	144	54	18		36	90					54				
Б1.2.ЭД.2.2	Алгоритмы и методы компьютерной лингвистики		6					4	144	54	18		36	90					54				
Б1.2.ЭД.3	Элективные дисциплины 3							3	108	54	18		36	54						54			
Б1.2.ЭД.3.1	Рефакторинг		7					3	108	54	18		36	54						54			
Б1.2.ЭД.3.2	Анализ программного кода		7					3	108	54	18		36	54						54			
Б1.2.ЭД.4	Элективные дисциплины по физической культуре и спорту							328	328				328						68	68	68	68	56
Б1.2.ЭД.4.1	Общая физическая подготовка		2, 3, 4, 5, 6					328	328				328						68	68	68	68	56
Б1.2.ЭД.4.2	Игровые виды спорта		2, 3, 4, 5, 6					328	328														