

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

ДИПЛОМ

О ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКЕ

642411036689

Документ о квалификации

Диплом

дает право на выполнение нового вида
профессиональной деятельности

Регистрационный номер

2020/337-0110

Город

Саратов

Дата выдачи

31 марта 2020 года

Настоящий диплом свидетельствует о том, что

Копырин Роман Алексеевич
за время обучения в период
с 09 января 2020 года по 31 марта 2020 года

прошел(а) профессиональную переподготовку в
Автономной некоммерческой
организации консультационных услуг
"Профессиональный стандарт"
по программе профессиональной переподготовки
"Гейм-дизайнер"

Решением от
31 марта 2020 года

диплом подтверждает присвоение квалификации
гейм-дизайнер

и дает право на ведение
профессиональной деятельности в сфере
дизайна и гейм-дизайна



Председатель комиссии

Руководитель

Секретарь

Макс
Александр
Владислав

Фамилия, имя, отчество

Копырин Роман Алексеевич

имеет документ об образовании

(высшем, среднем профессиональном)

диплом о высшем образовании

с " 09 " января 2020 г. по " 31 " марта 2020 г.

прошел(а) профессиональную переподготовку в (на)

Автономная некоммерческая организация консультационных услуг

(наименование образовательного учреждения(подразделения)

"Профессиональный стандарт"

дополнительного профессионального образования)

профессиональной переподготовки

по программе

(наименование программы

"Гейм-дизайнер"

дополнительного профессионального образования)

прошел(а) стажировку в (на)

(наименование предприятия,

не предусмотрена

организации, учреждения)

защитил(а) аттестационную работу на тему

(наименование темы)

"Искусственный интеллект в гейм-дизайне"

За время обучения сдал(а) зачеты и экзамены по следующим дисциплинам:

№ № п/п	Наименование	Количество часов	Оценка
1	Правовые основы профессиональной деятельности	42	зачтено
2	Профессиональные стандарты и компетенции	42	зачтено
3	История, классификация и технология компьютерных игр, гейм-дизайн и виртуальная реальность	42	зачтено
4	Основы графического и полиграфического дизайна, системы компьютерной верстки, основы производства видеоигр	42	зачтено
5	Технологии гейм-дизайна, трехмерное моделирование в дизайне интерьеров и персонажей	42	зачтено
6	Основы режиссуры и постановки сцен, разработка сюжета, сценария, легенды, проработка персонажей и создание диалогов	42	зачтено
7	Менеджмент игровых проектов, создание игрового контента, маркетинг в индустрии компьютерных игр	42	зачтено
8	Искусственный интеллект в гейм-дизайне	42	зачтено
9	Нормы этики делового общения гейм-дизайнера	42	зачтено
10	Информационные технологии профессиональной деятельности в условиях цифровой экономики	42	зачтено
	ИТОГО:	420	
	Практики: не предусмотрены		
	Стажировки: не предусмотрены		
	Итоговая аттестация:	100	аттестован

Всего: **520 часов**



Руководитель *Ткач*

Секретарь *Волож*

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
АНО «ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ»

УТВЕРЖДАЮ:

Директор
АНО «Профессиональный стандарт»

_____ А.В. Постюшков

25 апреля 2018 года

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

образовательной программы
дополнительного профессионального образования
профессиональной переподготовки
«Гейм-дизайнер»

САРАТОВ - 2018

УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА

дополнительного профессионального образования – профессиональной переподготовки
«Гейм-дизайнер»

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ – УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование Дисциплин	Общее число часов по дисциплине	Аудиторных часов, всего	В том числе:		Форма аттестации
				Лекции	Практические занятия	
1. ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ						
1.1	Правовые основы профессиональной деятельности	42	42	30	12	Зачет
1.2	Профессиональные стандарты и компетенции	42	42	30	12	Зачет
1.3	История, классификация и технология компьютерных игр, гейм-дизайн и виртуальная реальность	42	42	30	12	Зачет
1.4	Основы графического и полиграфического дизайна, системы компьютерной верстки, основы производства видеоигр	42	42	30	12	Зачет
1.5	Технологии гейм-дизайна, трехмерное моделирование в дизайне интерьеров и персонажей	42	42	30	12	Зачет
1.6	Основы режиссуры и постановки сцен, разработка сюжета, сценария, легенды, проработка персонажей и создание диалогов	42	42	30	12	Зачет
1.7	Менеджмент игровых проектов, создание игрового контента, маркетинг в индустрии компьютерных игр	42	42	30	12	Зачет
1.8	Искусственный интеллект в гейм-дизайне	42	42	30	12	Зачет
1.9	Нормы этики делового общения гейм-дизайнера	42	42	30	12	Зачет
1.10	Информационные технологии профессиональной деятельности в условиях цифровой экономики	42	42	30	12	Зачет
2. ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ		100	-	-	-	Итоговая аттестация
ВСЕГО		520	420	300	120	