

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФГБОУ ВО "Казанский государственный энергетический университет" □

УТВЕРЖДАЮ

План одобрен Ученым советом КГЭУ

Протокол № 04 от 25.03.2026 г.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Первый проректор,
Проректор по УР _____ А.В. Леонтьев
" 25 " марта 20 26 г.

образовательной программы магистратуры по направлению подготовки 38.04.02 МЕНЕДЖМЕНТ □

Программа Media project production and game design/Продюсирование медиапроектов и гейм-дизайн

магистратуры:

Кафедра: Философия и медиакоммуникации

Институт: Цифровых технологий и экономики

Квалификация: магистр

Форма обучения: Очная

Срок получения образования: 2 г.

Образовательный стандарт (ФГОС) № 952 от 12.08.2020

Код	Области профессиональной деятельности и (или) сферы профессиональной деятельности. Профессиональные стандарты
06	СВЯЗЬ, ИНФОРМАЦИОННЫЕ И КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
06.025	СПЕЦИАЛИСТ ПО ДИЗАЙНУ ГРАФИЧЕСКИХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИНТЕРФЕЙСОВ

Типы задач профессиональной деятельности

организационно-управленческий

СОГЛАСОВАНО

Директор Департамента образования _____ / Р.В. Ахметова/

Директор ИЦТЭ _____ /Р.Р. Зайнуллин/

Зав.кафедрой ФМ _____ / Э.Б. Миннуллина/

Индекс	Наименование	Формы пром. атт.					з.е.	Итого акад.ча Всего	Курс 1		Курс 2	
		Экза мен	Зачет	Зачет с оц.	КП	КР			Семестр 1	Семестр 2	Семестр 3	Семестр 4
									з.е.	з.е.	з.е.	з.е.
Блок 1.Дисциплины (модули)						69						
Обязательная часть						18						
Б1.О.01	Философия науки и техники	1					3	108	3			
Б1.О.02	Теория и практика лидерства	1					3	108	3			
Б1.О.03	Теория и практика саморазвития		1				3	108	3			
Б1.О.04	Коммуникационный менеджмент	1					3	108	3			
Б1.О.05	Теория и практика научных исследований в организации производства	1					3	108	3			
Б1.О.06	Языки коммуникации и деловая переписка		1				3	108	3			
Часть, формируемая участниками образовательных отношений						51						
Б1.В.01	Стратегический маркетинг		2				3	108		3		
Б1.В.02	Бизнес-модели игровых проектов		2				3	108		3		
Б1.В.03	Продюсирование медиапроектов	2	1		2		6	216	2	4		
Б1.В.04	Проектирование медиа- и игровых миров	2					6	216		6		
Б1.В.05	Управление креативными командами	2					3	108		3		
Б1.В.06	История и культура видеоигр		3				3	108			3	
Б1.В.07	Нарративные стратегии и сторителлинг	3					3	108			3	
Б1.В.08	Разработка игровой системы	3				3	6	216			6	
Б1.В.09	Психология медиакоммуникаций		4				3	108			3	
Б1.В.ДЭ.01	Элективные дисциплины (модули)						15					
Б1.В.ДЭ.01.01	Модуль 1	334					15					
Б1.В.ДЭ.01.01.01	UX/UI-дизайн игровых интерфейсов	3					6	216			6	
Б1.В.ДЭ.01.01.02	Motion-дизайн и анимация	3					6	216			6	
Б1.В.ДЭ.01.01.03	Игровая графика и концепт-арт	4					3	108			3	
Б1.В.ДЭ.01.02	Модуль 2	334					15					
Б1.В.ДЭ.01.02.01	Продакт-менеджмент в игровой индустрии	3					6	216			6	
Б1.В.ДЭ.01.02.02	Продюсирование видеоматериалов	3					6	216			6	
Б1.В.ДЭ.01.02.03	Левел-дизайн	4					3	108			3	
Блок 2.Практика						45						
Обязательная часть						21						
Б2.О.01(У)	Учебная практика (ознакомительная)			12			12	432	4	8		
Б2.О.02(П)	Производственная практика (практика по получению первичных профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности)			34			9	324			6	
Часть, формируемая участниками образовательных отношений						24						
Б2.В.01(П)	Производственная практика (практика по профилю профессиональной деятельности)			2			6	216		6		
Б2.В.02(П)	Производственная практика (информационно-аналитическая)			4			12	432			12	
Б2.В.03(Пд)	Производственная практика (преддипломная)			4			6	216			6	
Блок 3.Государственная итоговая аттестация						6						
Б3.01	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы						6	216			6	
ФТД.Факультативные дисциплины						6						
ФТД.01	Иностранный язык в профессиональной сфере (продвинутый уровень)		12				4	144	2	2		
ФТД.02	Педагогика высшей школы		3				2	72			2	