

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Основы работы с трёхмерной графикой в программе Blender	10	4	6	Творческая работа
2.	Работа с модификаторами, вспомогательными объектами, текстурами и материалами в программе Blender	22	10	12	Творческий проект
3.	Основы работы в Unity с использованием базовых пакетов, основы C#	12	4	8	Творческая работа
4.	Программирование игр и приложений в программе Unity с использованием языка программирования C#	16	6	10	Творческий проект
		60	24	36	