

Пояснительная записка

к проекту решения ученого совета НИУ ВШЭ – Санкт-Петербург по вопросу
**«О лицензировании образовательной деятельности по направлению подготовки
09.03.04 Программная инженерия
(уровень высшего образования – бакалавриат) в НИУ ВШЭ – Санкт-Петербург»**

Игровая индустрия на данный момент — самая обширная и быстроразвивающаяся креативная индустрия в мире. Капитализация мирового рынка видеоигр продолжает расти, как и количество тех, кто играет в игры. Как следствие, интерес среди абитуриентов и их родителей к игровой индустрии обусловлен, с одной стороны, перспективностью карьеры, связанной с играми, а с другой — широким знакомством с играми как среди школьников, так и среди их родителей. Согласно результатам различных исследований, для молодежи создание игр является наиболее привлекательной из всех креативных сфер.

Значительный рост спроса на игры, развитие индустрии приводят к необходимости подготовки квалифицированных специалистов для удовлетворения этого спроса. И хотя игровая индустрия – это часть ИТ-индустрии, сфера создания игр требует специализированной подготовки, слабо достижимой только за счет включения нескольких вариативных дисциплин. Необходимы узконаправленные знания, например, компьютерная графика, вычислительная физика в реальном времени, низкоуровневые оптимизации, что предъявляет очень высокие требования к квалификации специалистов. Как правило, дообучение или переобучение происходит уже на рабочем месте, занимает продолжительное время и требует значительных ресурсов от работодателя, поэтому компании заинтересованы в более специализированной подготовке молодых специалистов и все чаще готовы вовлекаться в процессы подготовки кадров. Кроме прямого запроса от компаний, занимающихся разработкой игр, дополнительный спрос на специалистов определяется еще и тем, что игры используются не только для развлечения, но и для обучения, терапии и социальных взаимодействий, что открывает дополнительные возможности для применения полученных навыков в рамках междисциплинарных проектов. На текущий момент спрос на такие компетенции есть, например, и внутри НИУ ВШЭ — свои планы разработки игр есть у Института психологии здоровья Санкт-Петербургской школы социальных наук НИУ ВШЭ — Санкт-Петербург, в качестве ВКР на программе «UX-аналитика и проектирование информационных систем» был разработан прототип обучающей игры для противодействия буллингу совместно с НУЛ «Социология образования и науки».

При этом на образовательном рынке, особенно на уровне бакалавриата, обучение в сфере разработки игр представлено чаще всего в виде набора вводных, и часто вариативных, дисциплин в планах более общих программ – по прикладной математике и информатике, по программной инженерии, по информационным технологиям. Такой вариант не предусматривает специализацию, служит, скорее, цели заинтересовать направлением, а не обучить полноценного специалиста в игровой сфере. Существующие

отдельные образовательные программы в большей степени ориентированы на проектирование, а не разработку игр. НИУ ВШЭ – Санкт-Петербург выступает с идеей разработать и начать реализовывать с 2025 года образовательную программу бакалавриата «Разработка компьютерных игр» по направлению подготовки 09.03.04 Программная инженерия. Для обеспечения актуальности содержания, включения студентов в реальные проекты компаний, разработка и реализация программы планируются совместно с индустриальным партнером – группой компаний Lesta Games, одним из лидеров игровой индустрии с двадцатилетним опытом работы в различных игровых жанрах.

Кроме того, лицензирование направления 09.03.04 Программная инженерия даст возможность в будущем открыть другие программы, без фокуса именно на игровую индустрию. НИУ ВШЭ – Санкт-Петербург активно сотрудничает с компаниями, в том числе, теми, чьи задачи ближе к программной инженерии (software engineering), чем к компьютерным наукам. С учетом того, что программы Санкт-Петербургской школы математических и компьютерных наук по прикладной математике и информатике дают сильную подготовку именно по компьютерным наукам, студентам, особенно на старших курсах, междисциплинарные задачи на разработку, предлагаемые такими компаниями, чаще всего неинтересны, учитывая широкие возможности выбора из проектов других компаний. Кроме того, программная инженерия, как ориентированная на полный цикл разработки и работу в междисциплинарных командах, дает возможность в будущем и более тесного сотрудничества в рамках проектов с другими программами кампуса, например, ориентированными на аналитику в различных сферах.

Исходя из вышеизложенного ходатайствуем перед ученым советом о необходимости лицензирования образовательной деятельности по направлению подготовки 09.03.04 Программная инженерия (уровень высшего образования - бакалавриат).