Приложение 5
к приказу директора от «30» декабря 2021 г. № 452

ГРАФИК ЗАГРУЗКИ МАСТЕРСКОЙ ПО КОМПЕТЕНЦИИ «3D Моделирование для компьютерных игр»

Направления деятельности	10.01 – 15.01	17.01 – 22.01	24.01 – 29.01	31.01 – 05.02	07.02 – 12.02	14.02 – 19.02	21.02 – 26.02	28.02 - 05.03	07.03 – 12.03	14.03 – 19.03	21.03 – 26.03	28.03 – 02.04	04.04 – 09.04	11.04 – 16.04	18.04 – 23.04	25.04 – 30.04	02.05 – 07.05	09.05 – 14.05	16.05 – 21.05	23.05 – 28.05	30.05 – 04.06	06.06 – 11.06	13.06 – 18.06	20.06 – 25.06	27.06 – 02.07
Лабораторно-практические занятия																									
Возможность совместного использования другими пользователями																									
Тренировки к региональному чемпионату «Молодые профессионалы (Ворлдскиллс Россия)» по компетенции «3D Моделирование для компьютерных игр»																									
Тренировки к региональному чемпионату Ворлдскиллс Россия по компетенции «3D Моделирование для компьютерных игр» юниоры																									
Обучение по программе опережающей профессиональной подготовки по профессиям рабочих, должностям служащих для школьников																									
Проведение IX Открытого регионального чемпионата (WorldSkills Russia) Тюменская область 2022 по компетенции «3D моделирование для компьютерных игр» юниоры																									
Проведение IX Открытого регионального чемпионата «Молодые профессионалы» (WorldSkills Russia) Тюменская область 2022 по компетенции «3D моделирование для компьютерных игр» Основной состав																									
Тренировки к X финалу Национального чемпионата Ворлдскиллс Россия по компетенции «3D Моделирование для																									

компьютерных игр» юниоры/основной состав																									
Подготовка студентов специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование к сдаче демонстрационного экзамена по стандартам Worldskills компетенция «3D Моделирование для компьютерных игр»																									
УРОК ЦИФРЫ- Всероссийский образовательный проект в сфере информационных технологий.																									
Обучение по дополнительной профессиональной программе повышения квалификации «Основы 3D моделирования для компьютерных игр (с учетом стандарта Ворлдскиллс по компетенции «3D моделирование для компьютерных игр»)» (72 часа) в рамках ФП «Содействие занятости»																									