

ДООП «ИГРОстрой»

Учебный (тематический) план 1 года обучения

№ п/п	Тема	Количество часов			Форма аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1. Организационный этап					
1.1	Организационное занятие.	2	2	-	Эссе, дискуссия, индивидуальный опрос
1.2	Обзор технологий создания интерактивных приложений и областей их применения	4	1	3	
2. Ознакомительный этап					
2.1	Основные этапы создания видеоигр и их основные элементы	2	1	1	Устная аналитическая работа, фронтальный опрос, дискуссия, сочинение, практическая работа, педагогический мониторинг
2.2	Основы разработки сценария компьютерных игр	2	1	1	
2.3	Структура интерактивного приложения	6	1	5	
3.1	Знакомство с интерфейсом и возможностями платформ для разработки компьютерных игр	6	1	5	Анализ продуктов творческой деятельности, письменная аналитическая работа, фронтальный опрос, дискуссия, практическая работа, педагогический мониторинг
	Работа с 2D графикой и анимацией	6	1	5	
3.3	Разработка первой 2D игры	8	2	6	
3. Этап усвоения новых форм и методов деятельности					
4.1	Жанры и механики компьютерных игр	2	1	1	Анализ продуктов творческой деятельности, письменная аналитическая работа, фронтальный опрос, дискуссия, практическая работа, анализ лексикона обучающихся, педагогический мониторинг, анализ результатов участия в конкурсе
4.2	Разработка игр в различных жанрах	14	2	12	
	Основы проектной деятельности	2	1	1	
4.3	Разработка игры по собственному сценарию	10	1	9	
4.4	Тестирование, фиксирование и исправление ошибок	2	-	2	
4.5	Публикация игры и оформление для публичного представления (участия в конкурсе)	4	1	3	
4.9	Подведение итогов	2	-	2	
	ИТОГО	72	16	56	

Учебный (тематический) план 2 года обучения

№ п/ п	Тема	Количество часов			Форма аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1. Организационный этап					
1.1	Организационное занятие	2	2	-	Дискуссия, индивидуальный опрос
1.2	Обзор и анализ 3D игр, определение базовых понятий	4	2	2	
2. Подготовительный этап					
2.1	Основы 3D моделирования	22	6	16	Устная аналитическая работа, фронтальный опрос, дискуссия, практическая работа
2.2	Введение в архитектуру 3D игр	10	2	8	
3. Поисковый этап					
3.2	Определение темы, персонажей, идеи будущей игры	2	-	2	Анализ продуктов творческой деятельности, письменная аналитическая работа, фронтальный опрос, дискуссия, практическая работа
3.3	Написание игрового сценария	4	-	4	
4. Основной этап					
4.1	Разработка персонажей и окружения	6	-	6	Анализ продуктов творческой деятельности, письменная аналитическая работа, фронтальный опрос, дискуссия, практическая работа, анализ лексикона обучающихся, наблюдени.
4.2	Моделирование персонажей	16	2	14	
4.3	Тестовое построение игровых комнат	4	2	2	
4.4	Моделирование окружения	12	2	10	
4.5	Построение игровых комнат	20	4	16	
4.6	Программирование игры	14	4	10	
4.7	Компиляция в приложение	4	2	2	
4.8	Тестирование, фиксирование и исправление ошибок	8	-	8	
4.9	Работа со звуком	6	2	4	
5. Итоговый этап					
5.1	Итоговая компиляция приложения	4	-	4	Анализ продуктов творческой деятельности, защита творческого проекта, индивидуальный опрос, дискуссия
5.2	Представление и защита проекта	4	-	4	
5.3	Обсуждение результатов обучения	2	-	2	
ИТОГО		144	30	114	

Учебный (тематический) план 3 года обучения

№ п/ п	Тема	Количество часов			Форма аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1. Организационный этап					
1.1	Организационное занятие	2	2	-	Дискуссия, индивидуальный опрос
1.2	Планирование деятельности на учебный год	2	1	1	
2. Разработка игры для мобильных устройств					
2.1	Отличительные особенности игр для мобильных устройств	4	2	2	Анализ продуктов творческой деятельности, письменная аналитическая работа, фронтальный опрос, дискуссия, практическая работа
2.2	Основы мобильной разработки	8	2	6	
2.3	Разработка и публикация игры для мобильных устройств	18	2	16	
3. Разработка игр с использованием AR					
3.1	Знакомство с технологией дополненной реальности	4	2	2	Анализ продуктов творческой деятельности, письменная аналитическая работа, фронтальный опрос, дискуссия, практическая работа
3.2	Знакомство с дополнительными устройствами ввода	4	2	2	
3.3	Разработка игры с использованием дополненной реальности	18	2	16	
4. Проектный этап					
4.1	Разработка проекта мобильной игры или игры с использованием дополненной реальности	4	-	4	Анализ продуктов творческой деятельности, письменная аналитическая работа, фронтальный опрос, дискуссия, практическая работа
4.2	Реализация проекта	62	-	62	
5. Итоговый этап					
5.1	Итоговая компиляция приложения	8	-	8	Анализ продуктов творческой деятельности, защита творческого проекта, индивидуальный опрос, дискуссия
5.2	Представление и защита проекта	8	-	8	
5.3	Обсуждение результатов обучения	2	-	2	
ИТОГО		144	15	129	

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 524816045673059869957481658416670580425006721535

Владелец Гагауз Артём Григорьевич

Действителен с 05.05.2023 по 04.05.2024