

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа «Геймдизайн» (далее – программа) подготовлена на основе:

– Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– приказа Минобрнауки России от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Реализация программы имеет техническую направленность и направлена на ознакомление с основами разработки игр с помощью платформы Unity, а также на создание прототипов игр и других проектов.

Цель программы – формирование компетенций в области игрового искусства, ознакомление с основными возможностями платформы Unity.

Задачи программы: изучить основы объектно-ориентированного программирования, синтаксиса языка программирования C#; изучить инструментальные средства, доступные платформе Unity; ознакомиться с назначением и основными свойствами стандартных элементов платформы Unity.

Категория учащихся – к освоению программы допускаются лица без предъявления требований к уровню их образования.

Форма обучения – очная, возможно использование дистанционных образовательных технологий.

Формы и режим обучения – обучение проводится в форме теории и практики по 2 академических часа в день, не более 4 академических часов в неделю.

Общая трудоемкость программы составляет 12 общих часов, из них 10 часов аудиторной и 2 часа самостоятельной работы.

В ходе обучения слушатели изучат основы создания приложений на платформе Unity, ознакомятся с инструментальными средствами платформы, научатся использовать существующие скрипты для собственных приложений, настраивать рабочую среду платформы Unity, создавать и использовать объекты prefabs, овладеют принципами организации взаимодействия объектов игрового мира, навыками использования программного обеспечения и современной терминологии в области геймдизайна.

Содержание программы состоит из одного модуля, включающего темы:

1. Принцип построения игрового сценария.
2. Ознакомление с платформой Unity: установка, интерфейс, работы с примитивами.
3. Введение в язык программирования C#.
4. Игровой цикл Unity и загрузки сцен.
5. Начало создание 2D игры «Space Attack».

Итоговое мероприятие (зачет) проводится в форме хакатона и определяет уровень усвоения обучающимися изученного теоретического и практического материала по программе.

В процессе хакатона участники в составе команд разрабатывают приложение, создают прототип своей идее и представляют свой проект. При этом команда решает ряд задач, связанных с проектированием и компиляцией приложения на различные устройства, а также рассматривают возможные варианты дальнейшего продвижения продукта.

Лицам, завершим обучение и успешно прошедшим итоговое мероприятие, выдается сертификат установленного образца.