

Комитет образования, науки и молодежной политики Волгоградской области  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Волжский политехнический техникум»

**УТВЕРЖДЕНО**

на заседании Методического  
совета техникума  
Протокол № 7 от «09» января 2023 г.  
Председатель Методического совета  
Зам. директора по учебно-методической  
работе

\_\_\_\_\_ А.М.Коротеева

**Дополнительная общеобразовательная программа для детей и взрослых**  
«Базовые основы геймдизайна»

**Организация-разработчик:** государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Волжский политехнический техникум» (ГБ ПОУ «ВПТ»).

**Разработчики:**

Дмитриев Алексей Андреевич – преподаватель ГБ ПОУ «ВПТ»

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка	<b>4</b>
2. Формы организации занятий	<b>4</b>
3. Планируемые результаты	<b>4</b>
4. Тематический план и содержание рабочей программы	<b>5</b>
5. Требования к материально техническому обеспечению мастерской «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений».	<b>7</b>
6. Кадровое обеспечение	<b>8</b>
7. Информационное обеспечение	<b>8</b>

## **1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная программа для детей и взрослых «Базовые основы геймдизайна» (далее Рабочая программа) рассчитана на 36 ч.

Образовательная область: информатика и ИКТ, информационные технологии в профессиональной деятельности.

Рабочая программа направлена на развитие логического мышления, для детей и взрослых, в области разработки игр и прикладного программного обеспечения. В рамках обучения используется объектно-ориентированный язык программирования.

Рабочая программа предназначена для изучения основ создания игр под мобильную платформу Android, и знакомством со всеми азами разработки, максимально учитывает технические возможности компьютерной техники мастерской по компетенции «Разработка игр и мультимедийных приложений» и направлена на развитие творческого потенциала слушателей.

Рабочая программа предусматривает очное, очно-заочное и с элементами дистанционного обучения.

После завершения обучения по рабочей программе предусмотрен отчёт (2 часа).

## **2. Формы организации занятий**

Основа рабочей программы – теоретическая и практическая направленность занятий. Освоение знаний и способов создания 2D игр осуществляется в ходе решения задач, которые помогут сформировать компьютерную грамотность в области программирования и разработке игр. Осознание и присвоение слушателями достигаемых результатов происходят с помощью рефлексивных заданий. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения. Знания, умения и способы организации программных проектов являются элементами информационной компетенции.

## **3. Планируемые результаты**

Рабочая программа направлена на достижение следующих целей:

- изучение основ создания игр
- изучение основ программирования
- изучение основ разработки пользовательского интерфейса
- изучение основ отладки программных проектов
- изучение основ разработки под мобильную платформу android

В рамках рабочей программы реализуются следующие задачи:

- познакомить слушателей с подходом к созданию игр
- познакомить слушателей с основными элементами пользовательского интерфейса игрового движка

- познакомить слушателей с методами разработки игровых проектов

Минимально необходимый уровень знаний и умений слушателя перед прохождением обучения по рабочей программе:

- уверенный пользователь персонального компьютера;
- лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование;
- лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

#### 4. Тематический план и содержание рабочей программы

##### «Базовые основы геймдизайна»

N п/п	Тема занятия
	<b>Основы игровой индустрии</b>
1/1-2	Понятие игр. История появления игр и игровой индустрии. Как разрабатываются игры, и кто в этом участвует. Игровые движки и терминология игр. Жанры игр, игровая индустрия. Разбор игр со стороны разработки. Разбор игр со стороны разработки инди-студий. Android – приложения
	<b>Практическая часть</b>
2/3-4	Формирование идеи игры для дальнейшей разработки.
	<b>“Игрок как часть мира”</b>
3/5-6	Почему игрок играет в игры. Разбор игр со стороны разработки. Мотивация игрока. Монетизация игры и её распространение. Кто такой геймдизайнер и чем он занимается.
	<b>Практическая часть</b>
4/7-8	Разработка уровней для андроид на листках для игр.
	<b>Основы геймдизайна. Часть 1.</b>
5/9-10	Разбор формата успешных игр и преимущества гиперказуальных игр
6 /11-12	Анализ идеи игры. Правила создания UI и UX. Игровые механики. Второстепенные игровые механики. Монетизация игр.
	<b>Практическая часть</b>
7 /13-14	Разработка и описание игрового проекта жанра гиперказуал
9/17-18	Разработка и описание игрового проекта жанра раннер
	<b>Основы геймдизайна. Часть 2</b>
10/19-20	Фидбек на действия игрока. Вознаграждение.
11/21-22	Тестирование игры. Ближайшее окружение. Дальнее окружение. Слепое тестирование. Мета игры.
12/23-24	Разработка кликера. Создание монетизации кликера. Аналитика игры. Публикация игры в магазине приложений. Реклама игры. Сбор статистики, анализ, планирование обновления по фактическим данным
	<b>Практическая часть</b>
13/25-26	Подготовка дизайн-документа казуальной игры
14/27-28	Подготовка графики к казуальной игре
	<b>Основы сюжетных игр</b>
15/29-30	Преимущества сюжета. Виды сюжетов в играх. Функции и задачи историй. Главный герой. Значимость выбора. Погружение в историю. Лудонарративный диссонанс. Environmental Storytelling: рассказ через окружение, нетекстовый нарративный дизайн

16/31-32	Environmental Storytelling: рассказ через окружение, нетекстовый нарративный дизайн. Тексты для игр. Квесты, диалоги и речь персонажей. Другие виды текстов, визуальное представление текстов
17/33-34	Кат-сцены и озвучивание. Локализация. Маркетинг. Портфолио нарративного дизайнера
18/35-36	Зачёт

## **5. Требования к материально техническому обеспечению мастерской «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»**

- Компьютер(процессор не ниже i5, видеокарта не ниже 2GB, оперативная память не ниже 4 ГБ, клавиатура+мышь)Монитор 14 шт
- Монитор 24” 12 шт
- Ноутбук HP 250 G7 Corei3 с предустановленной ОС 2шт
- Информационные киоски(Терминалы) 3шт
- МФУ BROTHER MFC 1912WR 1шт
- Проектор VIEWSONIC PA503S 1шт
- Магнитно-маркерная доска 200 x 100 см 1шт
- Кронштейн для проектора Cactus 1шт
- Колонки SVEN 2шт
- кабель VGA 1шт
- Экран Cactus 244x183 настенно-потолочный, белый 1шт
- Шкаф закрытый, тумба 1шт
- КабельHDMI 14шт
- Столы офисные с подставкой 12шт
- LCD панель видеостены LEVEL IX5504+ кронштейны+ коммутационные провода 2шт
- Системы охлаждения 1шт
- МФУ KYOCERA V3145 dn 1шт
- Принтер Xerox AltaLink\_3T 1шт
- Стол письменный "Бюджет" 1200x600x740 орех онтарио 15шт
- Обрезчик углов Warrior 21144/AD-1 1шт
- Буклетмейкер UCIDA U-Booklet 1шт
- Ламинатор A3 So Good 330S реверс 1шт
- Кресло VB БЮРОКРАТ СН-330М кожзам синий ,хром 13шт
- Операционная система (Windows 10 Pro) 12шт
- Программное обеспечение офисный пакет приложений (MS Office 2019) 16 шт
- Операционная система (Windows 10 Pro) для терминалов 3шт

## **6. Кадровое обеспечение**

Высшее профильное образование,  
Повышение квалификации один раз в три года.

## **7. Информационное обеспечение обучения:**

### **Основные источники (печатные издания):**

1. Рихтер Дж. CLR via C#. Программирование на платформе Microsoft .NetFramework 4.5 на языке C#. 4-е изд./ Рихтер Дж. – М.:СПб.: Питер, 2019. 896 с.
2. Мэннинг Дж., Батфилд-Эддисон П. Unity для разработчика. Мобильные мультиплатформенные игры/ Мэннинг Дж., Батфилд-Эддисон П. – М.: СПб.: Питер, 2018. 304 с.
3. Доусон М. Изучаем C++ через программирование игр/ Доусон М – М.:СПб.:Питер, 2016. 352 с.
4. Куксон Арам, Крамплер Клинтон, ДаулингсокРайан: Разработка игр на UnrealEngine 4 за 24 часа/ Куксон Арам, Крамплер Клинтон, ДаулингсокРайан – М.:Бомбора, 2019. 528с.
5. Свейгарт Эл . Учим Python, делая крутые игры/ Свейгарт Эл . – М.:Бомбора, 2019. 418 с.

### **Дополнительные источники (электронные издания)**

1. Журнал «Код»