

**Аннотация к ДООП: «Разработка компьютерных игр
и мультимедийных приложений»
(сетевая)**

Составитель: Ковалева Елена Владимировна

Направленность: техническая

Уровень освоения: базовый

Адресат программы: программа для обучающихся в возрасте 12-17 лет.

Цель программы: формирование теоретических знаний и практических навыков в области разработки компьютерных игр и мультимедийных приложений в программе Unity.

Задачи:

Предметные:

- Обучить созданию игрового проекта с использованием Unity с учетом сценария игры и игровой механики.
- Обучить разработке анимированных персонажей и объектов для игры с использованием программы Blender.
- Обучить написанию кода для реализации игровых механик, управления персонажем, взаимодействия объектов и других игровых элементов.

Метапредметные:

- Работать в команде над созданием игрового проекта, распределение задач, обмен знаниями и опытом.
- Анализировать рынок компьютерных игр и мультимедийных приложений, изучить новейшие технологии и тренды для интеграции в собственные проекты.

Личностные:

- формировать навыки эффективного общения в совместной деятельности;
- способствовать формированию потребности в самообразовании и творческой реализации.

Срок реализации: 1 год

Объём реализации программы: 240 часов - «ТЕХНО-IT-куб»

Актуальность: программа обучения включает в себя работу с современными инструментами и технологиями, используемыми в игровой индустрии, такими как Unity, Blender. Обучающиеся получают практические навыки, необходимые для создания игровых и мультимедийных продуктов.

Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений объединяет в себе различные области знаний, такие как программирование, дизайн, анимация. Программа стимулирует к самореализации и творчеству, позволяя каждому развивать свой собственный стиль и воплощать уникальные идеи в проектах. Это способствует формированию креативного мышления и развитию исключительных навыков в области дизайна и разработки.

Сфера разработки игр постоянно меняется и развивается. Программа "Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений" способствует не только освоению существующих технологий, но и подготовке воспитанников к работе с новыми тенденциями и инновациями, что делает их конкурентоспособными на рынке труда.

Программа ориентирована на развитие до профессиональных компетенций у учащихся технического и инженерного направления деятельности. Это является одним из приоритетных направлений социально-экономического развития Хабаровского края.

Программа разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов: Российской Федерации».

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».

6. Приказ Министерства образования и науки РФ и министерства просвещения РФ от 05.08.2020г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

ДООП предусматривает следующие результаты за период реализации программы:

Предметные:

- Обучатся созданию игрового проекта с использованием Unity с учетом сценария игры и игровой механики.
- Обучатся разработке анимированных персонажей и объектов для игры с использованием программы Blender.
- Обучатся написанию кода для реализации игровых механик, управления персонажем, взаимодействия объектов и других игровых элементов.

Метапредметные:

- Научатся работать в команде над созданием игрового проекта, распределение задач, обмен знаниями и опытом.

– Смогут анализировать рынок компьютерных игр и мультимедийных приложений, изучить новейшие технологии и тренды для интеграции в собственные проекты.

Личностные:

– сформируют навыки эффективного общения в совместной деятельности.

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в

Формы аттестации: проверка результатов обучения осуществляется текущим и итоговым контролями.