

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Абдразаков Раис Ильясович
Должность: проректор по образовательной деятельности
Дата подписания: 02.04.2024 13:19:30
Уникальный программный ключ:
56af38d8dddedada6f90079db72af05380817316

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ТЮМЕНСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
УПРАВЛЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОРИЕНТАЦИИ И ДОВУЗОВСКОЙ ПОДГОТОВКИ**

УТВЕРЖДЕНА
Решением Ученого совета

(протокол от 31.07 2023 г. № 03-р)

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Игровое программирование Unity»**

2023-2024 учебный год

Срок обучения	<i>11.09.2023-26.05.2024</i>
Форма обучения	<i>очная</i>
Объем программы	<i>120 академических часов</i>

Тюмень 2023

Программу разработал:

Специалист 2 категории



(подпись) А.В. Заря

СОГЛАСОВАНО

Начальник управления
профессиональной ориентации и
довузовской подготовки



(подпись) А.В. Мальшаков

«25» 07 2023 г.

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Одним из самых интересных разделов IT технологий является разработка игр. Для создания игры необходимо обладать многими навыками, уметь творчески мыслить и, конечно, работать в команде. В рамках занятий, учащийся примерит на себя роль одного из членов команды разработчиков. Абсолютно каждый, найдет себе занятие по душе, так как разработка игр включает в себя моделирование, анимацию, программирование, работу с графикой и звуком.

Направленность программы – техническая.

1.1 Цель и задачи реализации общеобразовательной общеразвивающей программы

Цель освоения дисциплины - формирование у обучающихся навыков создания игровых и образовательных приложений

Задачи:

- 1) Развитие интереса к высоким технологиям;
- 2) Обучение работе с различными программными продуктами;
- 3) Формирование навыков построения структуры приложения;
- 4) Развитие математических навыков;
- 5) Развитие творческих способностей;
- 6) Развитие навыков работы с информацией;
- 7) Формирование навыков коллективного подхода к труду.

1.2 Категория обучающихся

К освоению программы допускаются: обучающиеся 5-11 классов образовательных учреждений.

1.3 Срок обучения

Срок обучения – 9 месяцев. С 11.09.2023-26.05.2024 г.

1.4 Форма обучения

Форма обучения – очная.

1.5 Объем программы ДООП

Трудоемкость обучения по данной программе - 120 академических часов, включая все виды аудиторной и самостоятельной учебной работы обучающегося.

1.6 Режим занятий, формы занятий

Продолжительность одного академического часа – 45 мин., 4 часа в неделю, 9 месяцев, 120 ак.ч.

1.7 Форма реализации программы

При реализации ДООП используется традиционная форма обучения

1.8 Планируемые результаты обучения

Планируемые результаты обучения по дисциплине – учащиеся изучат основы разработки развлекательных приложений с использованием игрового движка Unity

В результате изучения курса «Игровое программирование Unity» обучающийся должен:

Знать: основы языка C#, принципы объектно-ориентированного программирования, принципы и методы разработки приложений, основы дизайна игровых приложений.

Уметь: разрабатывать структуру приложения, реализовывать необходимый программный код, работать с базами данных и API, выступать перед публикой.

1.9 Организация образовательного процесса для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и инвалидов образовательный процесс по ДООП осуществляется в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии с организацией специальных условий, без которых невозможно или затруднено освоение ДООП.

Сроки обучения по ДООП для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и инвалидов могут быть увеличены с учетом особенностей их психофизического развития и в соответствии с заключенным договором.

Занятия в группах с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья, детьми-инвалидами и инвалидами организуются совместно с другими обучающимися.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план (Приложение 1)

2.2. Календарный учебный график (Приложение 2)

2.3. Рабочая программа (Приложение 3)

3. КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Критерии оценивания проектов:

1. Оригинальность идеи проекта – 10 баллов.
2. Оформление проекта(качество оформления презентации, фото, видео сопровождения, печатных материалов и реквизита, внешний вид участников проекта) – 10 баллов.
3. Проработанность теоретических и практических аспектов проекта – 10 баллов.
4. Анализ рынка в данной области (представлена целевая аудитория проекта, конкуренты, аналоги их плюсы и минусы, преимущества проекта) – 10 баллов.

5. Оценка экономической составляющей проекта (представлена стоимость прототипа/разработки, соотношение цена/качество, оценка перспектив получения возможной прибыли и т.д.) – 10 баллов.

6. Целостность легенды проекта (есть «красная линия» которая объединяет все части проекта, наличие концепции к переходу к мелкосерийному производству) – 10 баллов.

7. Оценка возможности практического применения – 10 баллов.

8. Защита проекта(подача материала, знание текста, присутствуют элементы импровизации, ответы на вопросы) – 10 баллов.

9. Креативный подход к защите проекта (использование интересных «фишек» для максимально зрелищной защиты) – 10 баллов.

10. Законченность проекта (представлен полностью функциональный проект, или есть не сделанные элементы) – 10 баллов.

11. Сложность проекта (в Инженерных проектах – техническая сложность; в IT-проектах – программная) – 20 баллов.

Максимально возможная сумма баллов – 120 баллов.

4.ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ:

– материально-технические условия:

Наименование специализированных учебных помещений	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Аудиторный фонд общеобразовательной организации	Академические занятия	Столы ученические; Стол преподавательский; Стулья по количеству учеников; Преподавательский стул; Маркерная доска; Набор маркеров для досок (2 цвета); Губка для маркерной доски, Телевизор с HDMI либо (экран + проектор); Принтер для печати документов с USB-кабелем для подключения.

–кадровое обеспечение:

Педагогическая деятельность по реализации ДОП осуществляется лицами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлениям, соответствующим направлениям ДОП, реализуемых Подразделениями) и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и профессиональном стандарте «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Подразделения, осуществляющие образовательную деятельность, вправе привлекать к реализации ДОП лиц, получающих высшее или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки» в случае рекомендации аттестационной комиссии и соблюдения требований, предусмотренных квалификационными справочниками.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

1. Электронные методические пособия.
2. Видео ролики.
3. Информационные материалы из сети интернет.

6. УЧЕБНО-ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C#. - М.: Питер, 2018. - 608 с.
2. Любанова, Т.П. Бизнес-план: опыт, проблемы. Содержание бизнес-плана, пример разработки / Т.П. Любанова, Л.В. Мясоедова, Т.А. Грамотенко, и др.. - М.: Приор, 2012. - 204 с.
3. Паласиос, Хорхе Unity 5.x. Программирование искусственного интеллекта в играх / Хорхе Паласиос. - М.: ДМК Пресс, 2016. - 849 с.
4. Сью Блэкман, Beginning 3D Game Development with Unity/ Сью Блэкман; Apress, 2011, 992 с.
5. Четвериков, В.Н. Базы и банки банных / Четвериков, В.Н. СПб; БХВ-Петербург, 2005. - 1196 с.
6. Павловская, Т.А. C#. Программирование на языке высокого уровня / Т.А. Павловская - СПб; ПИТЕР, 2009 432 с.

7. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Цель: формирование у детей интереса к развитию и реализации творческого и научно-познавательного потенциала.

Задачи программы:

Обучающие:

- ознакомление с основами инженерных направлений, представленных в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе;
- ознакомление с научно-техническим потенциалом индустриальной отрасли, передовыми разработками, соответствующими уровню 21 века;
- получение навыков создания проекта в рамках выбранного направления;

Развивающие:

- развитие инженерно-технических навыков;
- развитие памяти, логического и критического мышления;

- формирование информационной компетентности, навыков работы с различными источниками информации;
- развитие коммуникативных навыков сотрудничества в коллективе, малой группе, участия в беседе, обсуждении;
- формирование интереса к техническому виду творчества;

Воспитательные:

- воспитание трудолюбия, самостоятельности, ответственности, умения доводить начатое дело до конца.

Виды, формы и содержание деятельности

Виды, формы и содержание деятельности:

- «Внутренние мероприятия» (организация альтернативного качественного досуга детей.);
- «Профориентация» (организация профориентационной работы);
- Экскурсии (организация экскурсий на предприятия партнеров для знакомства и погружения детей в настоящий производственный процесс);
- «Актив ШИР» (создание и развитие системы детского соуправления для постройки качественного диалога между взрослыми и детьми, а также развития soft skills у детей);
- «Игровая система стимулирования» (повышение интереса детей к участию в учебной и внеучебной деятельности);
- «Работа с родителями» (Организовать работу с семьями обучающихся, их родителями (законными представителями), направленную на совместное решение проблем личностного развития обучающихся).

Планируемые результаты:

После окончания обучения планируется достичь следующих результатов:

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое многообразие современного мира;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества; участие в самоуправлении и

общественной жизни в пределах возрастных компетенций с учётом региональных, этнокультурных, социальных и экономических особенностей;

- развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, старшими и младшими в процессе образовательной, учебно-исследовательской и творческой видах деятельности;

- формирование мотивации изучения инженерных направлений и стремления к самосовершенствованию в научно-технической образовательной области;

- развитие таких качеств, как воля, целеустремленность, креативность, инициативность, эмпатия, трудолюбие, дисциплинированность;

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию; сформированность мотивации к обучению, познанию, выбору индивидуальной образовательной траектории; ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их личностные позиции, социальные компетенции.

Метапредметные результаты:

- развитие коммуникативной компетенции, умений вести самонаблюдение, самооценку, самоконтроль в ходе коммуникативной деятельности.

- развитие способности ставить цели и формулировать задачи для их достижения, планировать последовательность и прогнозировать итоги действий и всей работы в целом, анализировать полученные результаты (и отрицательные, и положительные), делать соответствующие выводы (промежуточные и конечные), корректировать планы, устанавливая новые индивидуальные показатели.

- развитие исследовательских действий, навыков работы с данными (способность извлекать сведения из различных источников, систематизировать и анализировать их, представлять разными способами).

- развитие способности определять тему, выделять ключевую мысль, прогнозировать содержание по заголовку, основным словам, определять главные факты, проследить логическую связь между ними.

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией, планировать альтернативные пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.

- осознанное владение логическими действиями определения понятий, обобщения, установления аналогий и классификации на основе самостоятельного выбора оснований и критериев.

- умение устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и выводы.

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогами и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и

разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты:

После окончания обучения учащиеся должны знать:

- основные понятия и определения инженерного проектирования, моделирования, конструирования, технологического предпринимательства.

- устройство и принципы работы оборудования и программного обеспечения, используемого в рамках программы.

- основы планирования и тайм-менеджмента.

- способы применения полученных в ходе разработки проекта теоретических знаний;

- основы самопрезентации, ораторского искусства.

Участник будет уметь:

- работать с используемым в программе оборудованием, материалами, программным обеспечением.

- разрабатывать и оформлять презентацию в PowerPoint;

- аргументированно отстаивать свою позицию, точку зрения;

- создать и провести качественную презентацию своей работы.

8. КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ НА 2023 УЧЕБНЫЙ ГОД			
Название мероприятия	Группа/ класс	Ориентировочное время, место проведения	Ответственные
Название мероприятия	Группа/ класс	Ориентировочное время, место проведения	Ответственные
Сюжетная игра «Посвящение в Ш ИР»	Все ученики Ш ИР	Октябрь	Толстов К.В.
Концертная программа «Новый год»	Все ученики Ш ИР	Декабрь	Толстов К.В.
Концертная программа «День РДДМ»	Все ученики Ш ИР	Февраль	Толстов К.В.
Семейный уикенд	Все ученики Ш ИР	Апрель	Толстов К.В.
Концертная программа «Выпускной»	Все ученики Ш ИР	Май	Толстов К.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины: «Игровое программирование Unity»

Класс: 8-11

Форма обучения: очная

1. Цель и задачи дисциплины

Цель: формирование у обучающихся навыков создания игровых и образовательных приложений

Задачи:

- 1) Развитие интереса к высоким технологиям;
- 2) Обучение работе с различными программными продуктами;
- 3) Формирование навыков построения структуры приложения;
- 4) Развитие математических навыков;
- 5) Развитие творческих способностей;
- 6) Развитие навыков работы с информацией;
- 7) Формирование навыков коллективного подхода к труду.

2. Планируемые результаты по предмету (исходя из учебной задачи)

За время прохождения образовательной программы ученик приобретет навыки работы с графикой, звуком. Изучит основы программирования. Овладеет основами ораторского искусства.

В результате изучения курса «Игровое программирование Unity» обучающийся должен: Знать:

- 1) Основы функционального программирования
- 2) Принципы создания игровых приложений
- 3) Способы работы с графикой

Уметь:

- 1) Находить и анализировать необходимую информацию;
- 2) Работать в ПО Unity, Blender, Adobe Photoshop;
- 3) Применять навыки для решения поставленных задач;
- 4) Работать с мультимедийными составляющими;
- 5) Оценивать результаты и находить недочеты.

3. Учебный тематический план

Наименование тем, разделов	Содержание учебного материала, практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Кол-во часов
Основы Unity	Интерфейс программы. Основные возможности. Разбор примеров и выбор тематики.	4
Язык программирования C#	Введение в программирование. Основы языка. Создание скриптов. Тест. Отладка скриптов.	10
Создание меню	Разборы вариантов исполнения. Создание и настройка 3D меню.	5
Управление персонажем	Реализация вариантов управления персонажем. First person controller, third person controller.	7

Внутренняя предзащита проектов	Предзащита проекта перед внутренними специалистами.	4
Добавление 3D моделей	Построение моделей в ПО Blender. Создание развертки. Импорт моделей в проект. Создание материалов.	17
Работа со звуком	Запись и обработка звука. Создание звукового окружения. Методы компрессии звуковой дорожки.	5
Добавление анимации	Разбор 2D и 3D анимации. Костная анимация. Разборы примеров.	8
Внешняя предзащита проектов	Предзащита проекта перед приглашенными специалистами.	4
Работа со скриптами	Создание всех необходимых скриптов. Работа с базами данных и API. Реализация мультиплеера.	23
Сборка проекта	Создание тестового игрового уровня. Добавление необходимых мультимедиа файлов, настройка и тестирование проекта.	29
Защита проектов	Защита проектов на мероприятии «Лучший проект ШИР».	4
	Итого	120

4. Банк информации и методическое руководство по достижению поставленной дидактической задачи (для модульной программы)

1. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C#. - М.: Питер, 2018. - 608 с.
2. Любанова, Т.П. Бизнес-план: опыт, проблемы. Содержание бизнес-плана, пример разработки / Т.П. Любанова, Л.В. Мясоедова, Т.А. Грамотенко, и др.. - М.: Приор, 2012. - 204 с.
3. Паласиос, Хорхе Unity 5.x. Программирование искусственного интеллекта в играх / Хорхе Паласиос. - М.: ДМК Пресс, 2016. - 849 с.
4. Сью Блэкман, Beginning 3D Game Development with Unity/ Сью Блэкман; Apress, 2011, 992 с.
5. Четвериков, В.Н. Базы и банки данных / Четвериков, В.Н. СПб; БХВ-Петербург, 2005. - 1196 с.
6. Павловская, Т.А. C#. Программирование на языке высокого уровня / Т.А. Павловская - Спб; ПИТЕР, 2009 432 с.

5. Оценка качества освоения дисциплины

Результативность обучения обеспечивается применением различных форм, методов и приемов, которые тесно связаны между собой и дополняют друг друга. Большая часть Программы — это практическая работа. При проверке усвоения материала выявляется умение применять его на практике. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по окончании изучения каждой темы посредством выполнения практических заданий. Промежуточный контроль проходит в середине учебного года в форме выполнения практического задания. Итоговый контроль проходит в конце учебного года – в форме зачета, на котором обучающиеся представляют свой проект и обсуждают его. По итогам освоения Программы у каждого обучающегося формируется портфолио его работ.

Основным и приоритетным способом контроля уровня освоения материала учащимися осуществляется по результатам выполнения практических заданий. Контроль педагогом

дополнительного образования осуществляется из педагогического наблюдения. Объективная информация о состоянии обучающихся в ходе программно-технической деятельности позволяет педагогу дополнительного образования анализировать получаемые данные и вносить соответствующие корректировки в процесс подготовки.

Критерии оценки качества выполнения практических заданий:

1. умение правильно организовать рабочее место;
2. соблюдение правил безопасной работы с материалами и инструментами;
3. качество выполненной практической работы;
4. самостоятельность.

Оценка уровня знаний по теоретической подготовке включает в себя – выполнение тестовых заданий. Цель тестирования закрепление у обучающихся изученного теоретического материала, в зависимости от уровня освоения программы обучающимися.

Тестовые задания предполагают выбор одного или несколько ответов (множественный выбор). На каждый вопрос теста предлагается 2–5 варианта ответа, один из которых правильный. Тест может содержать до 20 вопросов. Для успешной сдачи тестовых испытаний по теоретической подготовке обучающимся необходимо правильно ответить на 60% (зачетный минимум) вопросов теста. Итоговая оценка в результате тестирования по теоретической подготовке в рамках настоящей программы представлена в рамках дихотомической шкалы: «+» при положительном результате (60% и более правильных ответов), «–» при отрицательном. Дополнительно необходимо отметить, что система оценки освоения программы не ограничивается только проверкой усвоения знаний и выработки умений и навыков по виду направления программы. Она ставит более важную задачу: развивать у обучающихся умение контролировать себя, проверять и находить свои ошибки, анализировать и искать пути их устранения

Критерии оценивания проектов:

12. Оригинальность идеи проекта – 10 баллов.
13. Оформление проекта(качество оформления презентации, фото, видео сопровождения, печатных материалов и реквизита, внешний вид участников проекта) – 10 баллов.
14. Проработанность теоретических и практических аспектов проекта – 10 баллов.
15. Анализ рынка в данной области (представлена целевая аудитория проекта, конкуренты, аналоги их плюсы и минусы, преимущества проекта) – 10 баллов.
16. Оценка экономической составляющей проекта (представлена стоимость прототипа/разработки, соотношение цена/качество, оценка перспектив получения возможной прибыли и т.д.) – 10 баллов.
17. Целостность легенды проекта (есть «красная линия» которая объединяет все части проекта, наличие концепции к переходу к мелкосерийному производству) – 10 баллов.
18. Оценка возможности практического применения – 10 баллов.
19. Защита проекта(подача материала, знание текста, присутствуют элементы импровизации, ответы на вопросы) – 10 баллов.
20. Креативный подход к защите проекта (использование интересных «фишек» для максимально зрелищной защиты) – 10 баллов.
21. Законченность проекта (представлен полностью функциональный проект, или есть не сделанные элементы) – 10 баллов.
22. Сложность проекта (в Инженерных проектах – техническая сложность; в IT-проектах – программная) – 20 баллов.

Максимально возможная сумма баллов – 120 баллов.