

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение  
Свердловской области «Дворец молодёжи»  
Детский технопарк «Кванториум»

Принята на заседании  
научно-методического совета  
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»  
Протокол № 6 от 26.06.2025 г.

Утверждена директором  
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»  
А.Н. Слизько  
Приказ № 792-д от 26.06.2025 г.

Рабочая программа  
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
технической направленности  
**Вариативный модуль «Цифровая лаборатория»**  
**Модуль «Дизайн платформеров»**  
*Стартовый уровень*

Возраст обучающихся: 11-17 лет  
Срок реализации: 3 месяца  
Объем программы: 40 часов

Авторы-составители:  
Микрюков И.А., ПДО  
Мелекесов К.Ю., ПДО  
Падерина Я.А., ПДО  
Труфанов Д.С., ПДО  
Чухловина В.А., лаборант  
Шигаева Н.Н., ПДО  
Баглаева Д.Н., методист  
Нечкина Т.А., методист

Разработчик рабочей  
программы: Труфанов Д.С.,  
педагог дополнительного  
образования

г. Екатеринбург, 2025 г.

## 1. Пояснительная записка

Направленность программы	Техническая
Особенности обучения	<p>Содержание программы учитывает возможность её адаптации к разноуровневым и разновозрастным группам.</p> <p>В образовательном процессе применяется кейс-метод - метод активного обучения, основанный на реальных ситуациях. Данный метод готовит обучающихся к проектной деятельности.</p>
Особенности организации образовательной деятельности	Обучение осуществляется в очной форме
Цели и задачи программы на 2025-2026 учебный год	<p><b>Цель:</b> Формирование у обучающихся навыков проектирования игр, создания и презентации прототипа игры в жанре платформер.</p> <p><b>Обучающие задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– обучить основам разработки игр в жанре платформер (механика, уровни, баланс сложности);</li> <li>– научить создавать игровые ассеты (персонажи, платформы, окружение) с использованием графических редакторов;</li> <li>– обучить обработке ассетов: оптимизация форматов (PNG, JPEG), коррекция размеров, работа со слоями;</li> <li>– научить работать в игровом движке: импортировать ассеты, настраивать физику объектов, добавлять звуки и эффекты.</li> </ul> <p><b>Воспитательные задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способствовать развитию эстетического отношения к оформлению игр: применение принципов гармонии, цвета и композиции в дизайне;</li> <li>– способствовать воспитанию уважения к чужому труду: соблюдение авторских прав, корректная критика проектов других обучающихся;</li> <li>– способствовать формированию навыка соблюдения дедлайнов, как основы дисциплины и ответственности в проектной работе;</li> <li>– способствовать формированию навыков публичных выступлений: умение презентовать идеи, аргументировать дизайн-решения, отвечать на вопросы.</li> </ul> <p><b>Развивающие задачи:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способствовать развитию креативного мышления через проектирование уникальных игровых механик и визуального стиля;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– способствовать формированию навыков тайм-менеджмента: умение планировать этапы работы и соблюдать личные дедлайны;</li> <li>– способствовать формированию технической грамотности в области цифровых инструментов (графические редакторы, игровые движки);</li> <li>– способствовать развитию логического мышления через создание головоломок и продуманных игровых сценариев.</li> </ul>
Режим занятий в 2025-2026 учебном году	Занятия проводятся 2 раз в неделю по 2 академических часа.
Формы занятий	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа
Планируемые результаты работы и способы их оценки	<p><b>Предметные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знание основ разработки игр в жанре платформер (механика, уровни, баланс сложности);</li> <li>- умение создавать игровые ассеты (персонажи, платформы, окружение) с использованием графических редакторов;</li> <li>- владение навыками обработки ассетов: оптимизация форматов (PNG, JPEG), коррекция размеров, работа со слоями;</li> <li>- умение работать в игровом движке: импортировать ассеты, настраивать физику объектов, добавлять звуки и эффекты.</li> </ul> <p><b>Личностные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- сформировано эстетическое отношение к оформлению игр: применение принципов гармонии, цвета и композиции в дизайне.</li> <li>- проявление уважения к чужому труду: соблюдение авторских прав, корректная критика проектов одноклассников;</li> <li>- владение навыком соблюдения дедлайнов, как основы дисциплины и ответственности в проектной работе;</li> <li>- владение навыками публичных выступлений: умение презентовать идеи, аргументировать дизайн-решения, отвечать на вопросы.</li> </ul> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- развито креативное мышление через проектирование уникальных игровых механик и визуального стиля;</li> <li>- владение навыками тайм-менеджмента: умение планировать этапы работы и соблюдать личные дедлайны;</li> <li>- повышена техническая грамотность в области</li> </ul>

	цифровых инструментов (графические редакторы, игровые движки); - развито логическое мышление через создание головоломок и продуманных игровых сценариев.
Формы проведения промежуточной аттестации	Устный опрос, выполнение практической работы, презентация итогового продукта

## 2. Календарный учебный график

№ п/п	Группа	Дата	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Хард 4 Квест	06.10	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Введение	Устный опрос, выполнение практического задания
2	Хард 4 Квест	10.10	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Генерация ассета	Выполнение практического задания
3	Хард 4 Квест	13.10	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Генерация ассета	Выполнение практического задания
4	Хард 4 Квест	17.10	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Генерация ассета	Выполнение практического задания
5	Хард 4 Квест	20.10	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Генерация ассета	Выполнение практического задания
6	Хард 4 Квест	24.10	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Обработка ассета	Выполнение практического задания
7	Хард 4 Квест	27.10	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Обработка ассета	Выполнение практического задания
8	Хард 4 Квест	31.10	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Обработка ассета	Выполнение практического задания
9	Хард 4 Квест	07.11	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Обработка ассета	Выполнение практического задания
10	Хард 4 Квест	10.11	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Обработка ассета	Выполнение практического задания
11	Хард 4 Квест	14.11	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Работа с игровым движком	Выполнение практического задания
12	Хард 4 Квест	17.11	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая	2	Работа с игровым движком	Выполнение практического задания

			работа			
13	Хард 4 Квест	21.11	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Работа с игровым движком	Выполнение практического задания
14	Хард 4 Квест	24.11	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Работа с игровым движком	Выполнение практического задания
15	Хард 4 Квест	28.11	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Работа с игровым движком	Выполнение практического задания
16	Хард 4 Квест	01.12	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Работа с игровым движком	Выполнение практического задания
17	Хард 4 Квест	05.12	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Работа с игровым движком	Выполнение практического задания
18	Хард 4 Квест	08.12	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Работа с игровым движком	Выполнение практического задания
19	Хард 4 Квест	12.12	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Подготовка к защите	Выполнение практического задания
20	Хард 4 Квест	15.12	Групповая/беседа Индивидуальная / практическая работа	2	Защита проекта	Выполнение практического задания

### **3. Учебно-методические материалы**

#### **Литература и периодические издания:**

1. Коллектив авторов. Разработка игр на Unreal Engine 4 за 24 часа/ Куксон А., Даулингсок Р., Крамплер К. – М.: Бомбора, 2019. – 464 с.
2. Прахов Андрей. Blender: 3D-моделирование и анимация. Руководство для начинающих/А.Прахов – М.: ЛитРес, 2018. – 320 с.
3. Серова Мария. Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн. / М. Серова. – М.: Солон-Пресс, 2020. – 336 с.
4. Смирнов Алексей. Krita: цифровая живопись для начинающих. /А. Смирнов. – М.: Издательство "Питер", 2019. – 256 с.
5. Иванов Сергей. Audacity: обработка звука для начинающих. / С. Иванов. – М.: Издательство "Диалектика", 2020. – 200 с.

#### **Электронные ресурсы:**

1. Unreal Engine Documentation. [Электронный ресурс] – URL: [https://dev.epicgames.com/documentation/ru-ru/unreal-engine/unreal-engine-4-27-documentation?application\\_version=4.27](https://dev.epicgames.com/documentation/ru-ru/unreal-engine/unreal-engine-4-27-documentation?application_version=4.27) (дата обращения: 25.05.2025).
2. Blender Basics: Официальные уроки. [Электронный ресурс] – URL: <https://docs.blender.org/manual/en/latest/> (дата обращения: 25.05.2025).
3. Krita Tutorials for Beginners. [Электронный ресурс] – URL: <https://docs.krita.org/en/> (дата обращения: 25.05.2025).
4. Dmitry Hi. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.youtube.com/@DmitriyHi> (дата обращения: 25.05.2025).