

УТВЕРЖДЕН
приказом ДТДиМ
от 30.05.2023 г. № 307-ОД

Календарно – тематический план
дополнительной общеразвивающей программы
«Разработка компьютерных игр»
1-ого года обучения, группа №119-Т 2023/2024 учебный год

№ темы	Наименование тем программы и тем занятий	Количество часов			Число и месяц занятия
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Введение в Unity.					
1.1	Обзор среды Unity 3D.	2	1	1	04.09.2023
1.2	Обзор среды Unity 3D. Создание скрипта.	2	1	1	07.09.2023
1.3	Введение в программирование. Типы данных.	2	-	2	11.09.2023
1.4	Игровая логика игры Волшебник.	2	1	1	14.09.2023
1.5	Условные операторы в игре Волшебник.	2	1	1	18.09.2023
1.6	Игровой цикл игры Волшебник.	2	-	2	21.09.2023
Раздел 2. Текстовая RPG.					
2.1	Понятие нарративный дизайн, инструменты нарративного дизайна.	2	2	-	25.09.2023
2.2	Разработка концепта игры и оформления игры.	2	-	2	28.09.2023
2.3	Работа над концепцией игры в среде Miro.	2	1	1	02.10.2023
2.4	Разработка макета пользовательского интерфейса.	2	1	1	05.10.2023
2.5	Понятие состояние. Работа над сценарием в среде Miro.	2	1	1	09.10.2023
2.6	Условные операторы. Работа над сценарием в среде Miro.	2	1	1	12.10.2023
2.7	Игровая логика визуальной новеллы.	2	2	-	16.10.2023
2.8	Работа с Canvas. Работа над сценарием в среде Miro.	2	-	2	19.10.2023
2.9	Создание скриптов состояния.	2	-	2	23.10.2023
2.10	Настройка скриптов состояний.	2	-	2	26.10.2023
2.11	Импорт состояний в редактор Unity3D.	2	-	2	30.10.2023
2.12	Отладка и экспорт игровые проектов.	2	-	2	02.11.2023
Раздел 3. Самолётчик.					
3.1	Дизайн документация. инструменты работы над дизайн документом.	2	2	-	09.11.2023
3.2	Ведение дизайн документа, поиск графических решений для проектов.	2	1	1	13.11.2023
3.3	Подготовка файлов проекта.	2	1	1	16.11.2023
3.4	Настройка сцены и Canvas. Работа со слоями.	2	-	2	20.11.2023
3.5	Игровой цикл и игровая логика.	2	1	1	23.11.2023
3.6	Настройка Игрового цикла и интерфейса игры.	2	1	1	27.11.2023
3.7	Написание скриптов поведения персонажа на сцене.	2	2	-	30.11.2023
3.8	Написание скриптов поведения пули.	2	-	2	04.12.2023
3.9	Написание скриптов поведения противников.	2	-	2	07.12.2023
3.10	Создание условий поражения.	2	-	2	11.12.2023
3.11	Отображение переменных в интерфейсе игры.	2	-	2	14.12.2023

3.12	Настройка параллакса. Экспорт проекта.	2	-	2	18.12.2023
Раздел 4. Гоночная аркада.					
4.1	Дизайн-документ для гоночных игр.	2	2	-	21.12.2023
4.2	Ведение дизайн документа, поиск графических решений для проектов.	2	-	2	25.12.2023
4.3	Проектирование трассы, игровая логика.	2	2	-	28.12.2023
4.4	Подготовка файлов проекта.	2	-	2	11.01.2024
4.5	Написание скриптов поведения персонажа на сцене.	2	-	2	15.01.2024
4.6	Настройка трассы. Tilemap.	2	1	1	18.01.2024
4.7	Действия с векторами, физика движения автомобиля.	2	2	-	22.01.2024
4.8	Скрипты поведения и настройка физики объектов сцены.	2	1	1	25.01.2024
4.9	Скрипты поведения и взаимодействия объектов.	2	-	2	29.01.2024
4.10	Отображение переменных в интерфейсе игры	2	-	2	01.02.2024
4.11	Искусственный интеллект. Методы реализации.	2	2	-	05.02.2024
4.12	Программирование поведения противников.	2	1	1	08.02.2024
4.13	Создание игрового меню.	2	1	1	12.02.2024
4.14	Полишинг. Экспорт проекта.	2	-	2	15.02.2024
Раздел 5. 2D платформер.					
5.1	Основные принципы проектирования платформера.	2	2	-	19.02.2024
5.2	Дизайн документация. Основные понятия.	2	1	1	22.02.2024
5.3	Формирование дизайн документа, ведение документации.	2	1	1	26.02.2024
5.4	Механики поведения персонажа и методы реализации.	2	2	-	29.02.2024
5.5	Написание скриптов поведения персонажа на сцене.	2	1	1	04.03.2024
5.6	Настройка анимации персонажа.	2	1	1	07.03.2024
5.7	Tilemap. Создание поверхности уровня.	2	1	1	11.03.2024
5.8	Tilemap. Создание Декораций заднего и переднего плана.	2	1	1	14.03.2024
5.9	Настройка интерфейса. Условия поражения.	2	-	2	18.03.2024
5.10	Скрипты поведения противников.	2	-	2	21.03.2024
5.11	Настройка анимации противников.	2	-	2	25.03.2024
5.12	Настройка игрового баланса.	2	-	2	28.03.2024
5.13	Полишинг. Экспорт проекта.	2	-	2	01.04.2024
Раздел 6. Разработка по техническим заданиям.					
6.1	Знакомство с техническим заданием и сбор материалов.	2	1	1	04.04.2024
6.2	Формирование дизайн документа, ведение документации.	2	1	1	08.04.2024
6.3	Создание проекта. Подготовка ассетов.	2	1	1	11.04.2024
6.4	Способы программирования взаимодействия между объектами сцены.	2	-	2	15.04.2024
6.5	Скрипты поведения и настройка физики объектов сцены.	2	-	2	18.04.2024
6.6	Скрипты поведения персонажа на сцене.	2	-	2	22.04.2024
6.7	Скрипты поведения противников. ИИ.	2	1	1	25.04.2024
6.8	Дизайн уровней. Дополнения дизайн документации.	2	2	-	27.04.2024
6.9	Способы программирования взаимодействия между объектами сцены.	2	-	2	02.05.2024
6.10	Дизайн уровней. Программирование событий.	2	-	2	06.05.2024
6.11	Балансировка.	2	-	2	13.05.2024

6.12	Скрипты поведения и настройка физики объектов сцены.	2	-	2	16.05.2024
6.13	Скрипты поведения и настройка физики объектов сцены.	2	-	2	20.05.2024
6.14	Тестирование игры и оптимизация.	2	-	2	23.05.2024
6.16	Итоговая защита проекта.	2	-	2	27.05.2024
ИТОГО:		144	48	96	