

УТВЕРЖДЕН
приказом ДТДиМ
от 30.05.2023 г. № 307-ОД

Календарно – тематический план
дополнительной общеразвивающей программы
«Разработка компьютерных игр»
1-ого года обучения, группа №118-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	01.09.2023
1.2	Обзор среды Unity 3D. Создание скрипта.	2	1	1	06.09.2023
1.3	Введение в программирование. Типы данных.	2	-	2	08.09.2023
1.4	Игровая логика игры Волшебник.	2	1	1	13.09.2023
1.5	Условные операторы в игре Волшебник.	2	1	1	15.09.2023
1.6	Игровой цикл игры Волшебник.	2	-	2	20.09.2023
Раздел 2. Текстовая RPG.					
2.1	Понятие нарративный дизайн, инструменты нарративного дизайна.	2	2	-	22.09.2023
2.2	Разработка концепта игры и оформления игры.	2	-	2	27.09.2023
2.3	Работа над концепцией игры в среде Miro.	2	1	1	29.09.2023
2.4	Разработка макета пользовательского интерфейса.	2	1	1	04.10.2023
2.5	Понятие состояние. Работа над сценарием в среде Miro.	2	1	1	06.10.2023
2.6	Условные операторы. Работа над сценарием в среде Miro.	2	1	1	11.10.2023
2.7	Игровая логика визуальной новеллы.	2	2	-	13.10.2023
2.8	Работа с Canvas. Работа над сценарием в среде Miro.	2	-	2	18.10.2023
2.9	Создание скриптов состояния.	2	-	2	20.10.2023
2.10	Настройка скриптов состояний.	2	-	2	25.10.2023
2.11	Импорт состояний в редактор Unity3D.	2	-	2	27.10.2023
2.12	Отладка и экспорт игровые проектов.	2	-	2	01.11.2023
Раздел 3. Самолётчик.					
3.1	Дизайн документация. инструменты работы над дизайн документом.	2	2	-	03.11.2023
3.2	Ведение дизайн документа, поиск графических решений для проектов.	2	1	1	08.11.2023
3.3	Подготовка файлов проекта.	2	1	1	10.11.2023
3.4	Настройка сцены и Canvas. Работа со слоями.	2	-	2	15.11.2023
3.5	Игровой цикл и игровая логика.	2	1	1	17.11.2023
3.6	Настройка Игрового цикла и интерфейса игры.	2	1	1	22.11.2023
3.7	Написание скриптов поведения персонажа на сцене.	2	2	-	24.11.2023
3.8	Написание скриптов поведения пули.	2	-	2	29.11.2023
3.9	Написание скриптов поведения противников.	2	-	2	01.12.2023
3.10	Создание условий поражения.	2	-	2	06.12.2023
3.11	Отображение переменных в интерфейсе игры.	2	-	2	08.12.2023

3.12	Настройка параллакса. Экспорт проекта.	2	-	2	13.12.2023
Раздел 4. Гоночная аркада.					
4.1	Дизайн-документ для гоночных игр.	2	2	-	15.12.2023
4.2	Ведение дизайн документа, поиск графических решений для проектов.	2	-	2	20.12.2023
4.3	Проектирование трассы, игровая логика.	2	2	-	22.12.2023
4.4	Подготовка файлов проекта.	2	-	2	27.12.2023
4.5	Написание скриптов поведения персонажа на сцене.	2	-	2	29.12.2023
4.6	Настройка трассы. Tilemap.	2	1	1	10.01.2024
4.7	Действия с векторами, физика движения автомобиля.	2	2	-	12.01.2024
4.8	Скрипты поведения и настройка физики объектов сцены.	2	1	1	17.01.2024
4.9	Скрипты поведения и взаимодействия объектов.	2	-	2	19.01.2024
4.10	Отображение переменных в интерфейсе игры	2	-	2	24.01.2024
4.11	Искусственный интеллект. Методы реализации.	2	2	-	26.01.2024
4.12	Программирование поведения противников.	2	1	1	31.01.2024
4.13	Создание игрового меню.	2	1	1	02.02.2024
4.14	Полишинг. Экспорт проекта.	2	-	2	07.02.2024
Раздел 5. 2D платформер.					
5.1	Основные принципы проектирования платформера.	2	2	-	09.02.2024
5.2	Дизайн документация. Основные понятия.	2	1	1	14.02.2024
5.3	Формирование дизайн документа, ведение документации.	2	1	1	16.02.2024
5.4	Механики поведения персонажа и методы реализации.	2	2	-	21.02.2024
5.5	Написание скриптов поведения персонажа на сцене.	2	1	1	28.02.2024
5.6	Настройка анимации персонажа.	2	1	1	01.03.2024
5.7	Tilemap. Создание поверхности уровня.	2	1	1	06.03.2024
5.8	Tilemap. Создание Декораций заднего и переднего плана.	2	1	1	13.03.2024
5.9	Настройка интерфейса. Условия поражения.	2	-	2	15.03.2024
5.10	Скрипты поведения противников.	2	-	2	20.03.2024
5.11	Настройка анимации противников.	2	-	2	22.03.2024
5.12	Настройка игрового баланса.	2	-	2	27.03.2024
5.13	Полишинг. Экспорт проекта.	2	-	2	29.03.2024
Раздел 6. Разработка по техническим заданиям.					
6.1	Знакомство с техническим заданием и сбор материалов.	2	1	1	03.04.2024
6.2	Формирование дизайн документа, ведение документации.	2	1	1	05.04.2024
6.3	Создание проекта. Подготовка ассетов.	2	1	1	10.04.2024
6.4	Способы программирования взаимодействия между объектами сцены.	2	-	2	12.04.2024
6.5	Скрипты поведения и настройка физики объектов сцены.	2	-	2	17.04.2024
6.6	Скрипты поведения персонажа на сцене.	2	-	2	19.04.2024
6.7	Скрипты поведения противников. ИИ.	2	1	1	24.04.2024
6.8	Дизайн уровней. Дополнения дизайн документации.	2	2	-	26.04.2024
6.9	Способы программирования взаимодействия между объектами сцены.	2	-	2	03.05.2024
6.10	Дизайн уровней. Программирование событий.	2	-	2	08.05.2024
6.11	Балансировка.	2	-	2	15.05.2024

6.12	Скрипты поведения и настройка физики объектов сцены.	2	-	2	17.05.2024
6.13	Скрипты поведения и настройка физики объектов сцены.	2	-	2	22.05.2024
6.14	Тестирование игры и оптимизация.	2	-	2	24.05.2024
6.16	Итоговая защита проекта.	2	-	2	29.05.2024
ИТОГО:		144	48	96	