

УТВЕРЖДЕН
приказом ДТДиМ
от 30.05.2023 г. № 307-ОД

Календарно – тематический план
дополнительной общеразвивающей программы
«Разработка компьютерных игр»
2-ого года обучения, группа №206-Т 2023/2024 учебный год

№ темы	Наименование тем программы и тем занятий	Количество часов			Число и месяц занятия
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Инструменты разработки Unity3d.					
1.1	Встроенные инструменты разработки и их подключение	2	1	1	05.09.2023
1.2	Сравнение и классификация инструментов разработки в среде Unity3d.	2	1	1	07.09.2023
1.3	Установка дополнительной рабочей среды. Основы работы с объектами в среде Unity 3D Понятие игровых объектов и работа с ними	2	1	1	12.09.2023
1.4	Формирование уровня с использованием встроенных инструментов	2	1	1	14.09.2023
1.5	Установка дополнительной рабочей среды.	2	-	2	19.09.2023
1.6	Программирование взаимодействия объектов друг с другом.	2	-	2	21.09.2023
Раздел 2. 3D визуализация интерьера.					
2.1	Основы проектной деятельности. Жизненный цикл.	2	2	-	26.09.2023
2.2	Физические параметры игровых объектов.	2	1	1	28.09.2023
2.3	Работа с наборами ассетов, добавление игровых объектов в проект.	2	1	1	03.10.2023
2.4	Поведение объектов, физика взаимодействия объектов.	2	1	1	05.10.2023
2.5	Настройка физики игровых объектов	2	1	1	10.10.2023
2.6	Создание prefabs.	2	1	1	12.10.2023
2.7	Визуализация сцены	2	1	1	17.10.2023
2.8	Знакомство с жизненными циклами, понятиями пайп и гайд лайнов. Инструменты ведения проектов.	2	-	2	19.10.2023
2.9	Формирование жизненных циклов Работа по жизненным циклам в среде Blender	2	-	2	24.10.2023
2.10	Оптимизация рабочего процесса	2	-	2	26.10.2023
2.11	Способы программирования взаимодействия между объектами.	2	-	2	31.10.2023
2.12	Программирование взаимодействия объектов друг с другом.	2	-	2	02.11.2023
Раздел 3. 2.5D платформер.					
3.1	Дизайн документация. Основные понятия. Elevator Pitch.	2	2	-	07.11.2023
3.2	Формирование дизайн документа, ведение документации.	2	2	-	09.11.2023
3.3	Коррекция документации.	2	2	-	14.11.2023
3.4	Понятие Дизайн-документа. Комбинирование игровых механик.	2	1	1	16.11.2023
3.5	Коррекция документации. Создание проекта.	2	1	1	21.11.2023
3.6	Дизайн уровня с помощью инструментов	2	1	1	23.11.2023
3.7	Программирование игровой логики. Создание уровней игры. Тестирование. Понятие балансировка.	2	-	2	28.11.2023

3.8	Работа с инструментами проектирования в среде разработки Unity.	2	-	2	30.11.2023
3.9	Отладка и тестирования механик.	2	1	1	05.12.2023
3.10	Визуализация сцены. Моделирование и поиск игровых объектов.	2	-	2	07.12.2023
3.11	Разработка сцен из на основе созданного ассета.	2	-	2	12.12.2023
3.12	Работа над визуализацией и импорт в игровой движок.	2	-	2	14.12.2023
3.13	Работа над визуализацией и импорт в игровой движок.	2	-	2	19.12.2023
Раздел 4. Гонимый симулятор.					
4.1	Основные понятие сетевых технологий.	2	2	-	21.12.2023
4.2	Работа с документацией, знакомство со средствами сетевого взаимодействия, настройка среды.	2	1	1	26.12.2023
4.3	Планирование, разработка дизайн-документации.	2	1	1	28.12.2023
4.4	Работа над дизайн документом.	2	1	1	09.01.2024
4.5	Составление графика выполнения работ.	2	1	1	11.01.2024
4.6	Способы программирования взаимодействия между объектами	2	1	1	16.01.2024
4.7	Программирование игровых объектов.	2	-	2	18.01.2024
4.8	Прототипирование и реализация.	2	-	2	23.01.2024
4.9	Понятия оптимизации, производительности и полишинга.	2	-	2	25.01.2024
4.10	Разбор примеров кода и графических решений в проектах.	2	1	1	30.01.2024
4.11	Полишинг, оптимизация.	2	-	2	01.02.2024
4.12	Настройка сервера. Защита игровых проектов.	2	-	2	06.02.2024
Раздел 5. 3D открытый мир.					
5.1	Основы разработки больших миров	2	2	-	08.02.2024
5.2	Понятие террейн, встроенные инструменты его настройки	2	2	-	13.02.2024
5.3	Работа со средствами визуализации в среде Blender.	2	1	1	15.02.2024
5.4	Импорт ассетов в среду Unity3D.	2	2	-	20.02.2024
5.5	Создание и настройка террейн.	2	2	-	22.02.2024
5.6	Настройка взаимодействия объектов.	2	2	-	27.02.2024
5.7	Написание скриптов поведения персонажа.	2	-	2	29.02.2024
5.8	Написание скриптов поведения противников.	2	-	2	05.03.2024
5.9	Настройка рендера.	2	-	2	07.03.2024
5.10	Настройка освещения.	2	-	2	12.03.2024
5.11	Настройка визуальных эффектов.	2	-	2	14.03.2024
5.12	Программирование игровых объектов.	2	-	2	19.03.2024
5.13	Способы программирования взаимодействия между объектами.	2	-	2	21.03.2024
5.14	Разбор примеров кода и графических решений в проектах.	2	1	1	26.03.2024
Раздел 6. Разработка по техническим заданиям.					
6.1	Знакомство с техническим заданием и сбор материалов.	2	2	-	28.03.2024
6.2	Формирование дизайн документа, ведение документации.	2	2	-	02.04.2024
6.3	Разработка и комбинирование игровых механик, разбор способов и реализаций.	2	1	1	04.04.2024
6.4	Программирование игровых объектов.	2	-	2	09.04.2024
6.5	Программирование логики игры.	2	-	2	11.04.2024
6.6	Программирование основной механики.	2	-	2	16.04.2024
6.7	Прототипирование и реализация.	2	-	2	18.04.2024
6.8	Дизайн уровней. Понятие дизайнера уровней, комбинирование игровых объектов, мета механики. Дополнения дизайн документации	2	-	2	23.04.2024

6.9	Разработка сцен из на основе созданного ассета. Дизайн уровней. Программирование событий.	2	-	2	25.04.2024
6.10	Работа с объектами и их настройка Баланса.	2	-	2	02.05.2024
6.11	Разработка сцен из на основе созданного ассета. Дизайн уровней. Программирование событий.	2	-	2	07.05.2024
6.12	Дизайн уровней. Программирование событий.	2	-	2	14.05.2024
6.13	Балансировка.	2	-	2	16.05.2024
6.14	Работа с памятью и портирование.	2	-	2	21.05.2024
6.15	Защита проектов. Подведение итогов года.	2	1	1	23.05.2024
ИТОГО:		48	96	144	