

Департамент образования администрации г. Иркутска

Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования города Иркутска «Дворец детского и юношеского творчества»



Практико-ориентированный проект
«Видеоигра «Кот Дворнецкий»»



Направленность: техническая

Автор проекта:

Мирошин Константин Анатольевич,
концертмейстер
МАОУ ДО г. Иркутска
«Дворец творчества»

Руководитель (наставник):

Рогашкова Светлана Леонидовна,
старший методист
МАОУ ДО г. Иркутска
«Дворец творчества»

Иркутск, 2022

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОЕКТА

Площадка реализации проекта	Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования г. Иркутска "Дворец детского и юношеского творчества"
Авторы проекта	Мирошин Константин Анатольевич, концертмейстер
Участники проекта	Педагоги и учащиеся Дворца творчества
Куратор проекта	Рогашкова Светлана Леонидовна
Тип проекта	Практико-ориентированный проект, бессрочный
Актуальность	С развитием науки и техники разрабатываются и новые образовательные технологии, используемые в учебно-воспитательном процессе. В современном мире развитие игрового мышления привело к тому, что игровые механики стали применяться в сферах, не связанных с играми, что привело к появлению такого понятия как «геймификация». Данная технология помогает превратить рутинные и скучные задачи в увлекательные квесты, обучение – в соревнование с наградами. Внедрение игровых элементов в нашу жизнь меняет и современную реальность. Качественно выстроенная система геймификации становится эффективным инструментом мотивации и вовлечения в процесс любой сферы деятельности, а понятия «веселье» и «интерактив» превратятся скорее в синонимы эффективности и успеха
Цель проекта	Создание видеоигры для мобильных устройств: смартфонов и планшетов на операционной системе Android.
Задачи проекта	<ul style="list-style-type: none"> - собрать информацию о специфике детских видеоигр; (возможностях, ограничения и правах); - изучить разработки существующих видеоигр, языков программирования и платформ; - разработать префаб-модель (создание с помощью примитивных геометрических моделей и полностью работающего кода тестовую игру); - нарисовать графику для видеоигры; - собрать видеоигру; - провести альфа и бета тестирование; - презентовать видеоигру.
Этапы реализации проекта	<p>Организационный (подготовительный) 01.08.2021-20.09.2021:</p> <ul style="list-style-type: none"> - определение задач и разработка плана мероприятий по реализации проекта. <p>Деятельностный 21.09.2021-15.10.2021:</p> <p>Реализация плана мероприятий:</p> <ul style="list-style-type: none"> - изучение литературы, интернет-ресурсов и технологий создания видеоигр; - поиск компонентов, подбор ассетов; - программирование; - тестирование проекта; - дебагинг (поиск ошибок). <p>Заключительный с 16.10.2021</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - тестирование видеоигры; - презентация видеоигры во Дворце творчества 26.10.2021; - размещение видеоигры «Кот Дворнецкий» для пользования всех желающих на Google Play Market.
Методы достижения цели проекта	<ul style="list-style-type: none"> - изучение и анализ литературы и интернет-ресурсов; - анализ и синтез информации о видеоиграх и программировании - практическое моделирование (создание модели проекта) - эксперимент (создание префаб-модели).
Требуемые ресурсы	<p>Административные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - международная коалиция возрастных рейтингов; - комитет по рейтингу и администрированию игр (ЮжнаяКорея). <p>Информационные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - сайты школ программирования: stackoverflow.com, github.com gitlab.com.
Ожидаемые результаты проекта	Создание и размещение видеоигры «Кот Дворнецкий» для пользования всех желающих на Google Play Market для мобильных устройств: смартфонов и планшетов на операционной системе Android