Разработка игры

Мотив:

• Привлечение новых студентов к программированию благодаря мастер классам для развития специальности Информационные системы и Программирование.

Цель:

• Создать игру ”DragonStone”.

• Выявление потенциала для привлечения студентов к изучению программирования.

• Подготовиться к чемпионату.

Задачи:

• Обучение работе с популярными игровыми движками.

• Разработка мини-проекта с использование имеющихся знаний языка программирования.

• Разработка навыков командной работы.

• Популяризация разработки игр на школьников (проведение мастер классов).

• Собрать банк видеоуроков по разработке игр.

• Анализ существующих образовательных программ по программированию и их недостатков.

• Изучение интереса молодежи к играм и их влияния на выбор профессии.

• Разработка концепции RPG игры, которая будет служить учебным проектом для студентов.

• Оценка эффективности использования разработки игр в образовательных целях.

Результат: Созданная игра ”DragonStone” и заинтересованные школьники в специальности Информационные системы и Программирование.

Ресурсы:

• программная платформа на которой будет разрабатываться игра (Unity).

• Учебные материалы: видеоуроки по разработке игры (Банк видеоуроков по разработки игр).

• Интернет, персональные компьютеры.

Риски:

• Нехватка знаний в определённых областях, что может затянуть сроки разработки.

• Недостаточное тестирование перед конкурсом может привести к критическим багам и ошибкам.

• Риски проведения мастер-классов (Нехватка подготовки, Сложность в организации, Низкий интерес участников).

Обоснование полезности проекта:

• Привлечение будущих студентов к программированию.

• Приобретение навыков в новой среде программирования.

• Более глубокое изучение языков программирования.

• Профориентационная направленность на специальность.

• Повышение качества успеваемости.

▎Глава 1: Образовательные аспекты программирования

1.1. Современные тренды в обучении программированию

• Анализ текущих образовательных подходов и методов преподавания.

• Проблемы мотивации студентов и недостаток практического опыта.

1.2. Роль игр в обучении

• Игровые методики как способ повышения вовлеченности студентов.

• Примеры успешных образовательных игр и их влияние на обучение.

▎Глава 2: Интерес молодежи к RPG

2.1. Популярность RPG игр среди молодежи

• Обзор статистики по игровым предпочтениям.

• Психология привлечения игроков к RPG: нарратив, персонажи, выбор.

2.2. Влияние игр на карьерные выборы

• Как увлечение играми может привести к интересу к программированию и разработке игр.

• Примеры карьерного роста успешных разработчиков игр.

▎Глава 3: Процесс разработки RPG игры

3.1. Этапы разработки

• Идея и концепция: как разработать уникальный сюжет и мир.

• Дизайн документа: создание основного плана игры.

3.2. Технологии и инструменты

• Обзор языков программирования (C#, Python) и игровых движков (Unity, Unreal Engine).

• Применение графических и анимационных инструментов.

▎Глава 4: Концепция учебного проекта

4.1. Разработка учебной RPG игры

• Создание простого проекта, который студенты могут реализовать за короткий срок.

• Включение элементов программирования, дизайна и тестирования.

4.2. Методы вовлечения студентов

• Организация хакатонов, конкурсов и мастер-классов по разработке игр.

• Создание онлайн-платформ для обмена опытом и идеями.

▎Глава 5: Оценка результатов

5.1. Методы оценки эффективности

• Анкетирование студентов до и после участия в проекте.

• Анализ уровня вовлеченности и интереса к программированию.

5.2. Перспективы дальнейшего развития

• Возможности расширения проекта на другие учебные заведения.

• Создание сообщества разработчиков среди студентов.

▎Заключение

Разработка RPG игры может стать мощным инструментом для привлечения студентов к специальности программирования. Этот процесс не только развивает технические навыки, но и способствует креативному мышлению, командной работе и решению проблем. Исследование данной темы поможет выявить лучшие практики в образовании и создать привлекательную среду для будущих программистов.