

Тематическая общеразвивающая программа «Инженерное соревнование по геймдизайну «Программируем играя»

Программа проводится совместно с партнером: Общество с ограниченной ответственностью «Научно-производственное предприятие «Е-НОТ»

- 1. Сроки проведения в МДЦ «Артек»:** смена № 10 «Большая перемена «Артека» (ШКОЛА)
- 2. Основная направленность программы** техническая
- 3. Краткая аннотация содержания программы:** Фундамент программы - тренды государственных программ «Цифровая экономика РФ» и «Национальная технологическая инициатива». Программа помогает молодежи готовиться к созданию высокотехнологичных бизнесов в сфере геймдизайна и основана на игровых предпочтениях учеников. Содержит основы алгоритмизации, геймдизайна и прототипирование игровых и образовательных приложений. Программирование дается как сквозная компетенция человеческого капитала Цифровой экономики.
- 4. Цель программы:** Создание организационно-педагогических условий для развития у обучающихся надпрофессиональных навыков из области информационных технологий, востребованных в современных условиях жизнедеятельности общества и государства

5. Задачи:

Обучающие:

- Развитие мотивации, познавательного интереса и включение в познавательную деятельность в рамках создания продуктов в сфере информационных технологий;
- приобретение знаний, умений, навыков: выявление предпочтений целевой аудитории, проектирование архитектур образовательных и игровых приложений, проектирование элементов геймдизайна (персонажи, сценарии, игровые механики, работа с мотивацией и интересом игрока), реализация прототипов образовательных и игровых приложений на языках программирования и в средах разработки, тестирование и отладка программных прототипов, аргументация и представление результатов разработки прототипов приложений.

Развивающие:

- развитие творческих способностей, возможностей и познавательных процессов, связанных с игровым дизайном и эстетикой;
- развитие лидерских, коммуникативных, волевых и деловых качеств и способности работать в команде единомышленников;
- развитие эмоционального интеллекта, необходимого для выполнения проектов в составе команды;
- формирование потребности в самопознании, саморазвитии и целеполагании на основе рефлексии по итогам выполнения проекта.

Воспитательные:

- формирование у обучающихся ценностных ориентиров, социальной активности, гражданской позиции, культуры общения;
- формирование ответственности за создание этики будущего в индустрии игр и образования;
- формирование российской технологической идентичности разработчика игровой и образовательной индустрии;
- формирование ответственности за результаты обучения подопечных при выполнении роли ассистента наставника игрового обучения.

6. Ожидаемые результаты:

Образовательные: обучающийся разовьет познавательный интерес и мотивацию к изучению процесса создания продуктов в сфере игровой и образовательной индустрии для создания технологического предпринимательского проекта. Приобретет знания, умения и навыки необходимые для: выявления предпочтений целевой аудитории, проектирования

архитектур образовательных и игровых приложений, проектирования элементов геймдизайна, реализации прототипов образовательных и игровых приложений на языках программирования и в средах разработки, тестирования и отладки программных прототипов, аргументации и представления результатов разработки прототипов приложений.

Развивающие: обучающийся разовьет: творческие способности необходимые для работы с игровым дизайном и эстетиками; лидерские, коммуникативные, волевые, деловые качества и эмоциональный интеллект необходимые для выполнения проектов в составе команды. Рефлексия по итогам выполнения проекта поможет обучающемуся сформулировать потребности в самопознании, саморазвитии и целеполагании.

Воспитательные: обучающийся сформирует ценностные ориентиры, культуру общения и ответственность за создание этики будущего в индустрии игр и образования, формирование российской технологической идентичности разработчика игровой и образовательной индустрии и результаты обучения подопечных при выполнении роли ассистента наставника игрового обучения.

7. Основные события программы

№	Название	Краткое описание
1.	Подготовка проектов к защите (проектные и практические сессии)	Разработка прототипов приложений, участниками из профильных отрядов
2.	Проведение мастер-классов по игровому программированию	Для профильных отрядов участие в качестве ассистентов наставников. Для нецелевых участников знакомство с основами программирования в игровой форме на базе мобильных классов
3.	Проектные сессии/тестирование прототипов	Тестирование и оценка разрабатываемых приложений участниками из других отрядов смены
4.	Защита проектов	Защита прототипов приложений. Внешняя экспертиза от целевой аудитории (участники из других отрядов смены)
5.	Мини-чемпионаты лагеря по игровому программированию	Проведение мини-чемпионата лагеря по игровому программированию по результатам проведения мастер-классов

8. Форматы участия/включения других участников смены в основные события программы:

- Мастер-классы по игровому программированию на базе интеллектуальной платформы игрового обучения программированию SNILBot (демонстрация успешных практик применения продуктов из сферы EdTech)
- Участие в проектных сессиях и тестировании продуктов, разработанных в профильном отряде/лаборатории (знакомство с процессом разработки цифровых продуктов на примере игровых и образовательных приложений)
- Участие в мини-чемпионатах по игровому программированию

9. Предполагаемый список гостей: Александр Паньков, куратор курса «Геймдизайн» Scream School, креативный директор Allods Team (Mail.ru)

10. Медиаплан программы:

Федеральные СМИ: Агентство стратегических инициатив (<http://asi.ru/>), ВГТРК (<http://vgtrk.com>)

Региональные, профильные, корпоративные СМИ: Сайты органов управления и развития образования в регионах. Региональные сми по договоренности с площадками проведения отборочных этапов (Москва, Владимирская область, Крым, Севастополь, Краснодарский край, Ростовская область, Тюменская область). Корпоративные СМИ вузов – партнеров (КФУ, МГУ, СевГУ).

Интернет ресурсы: <http://snil-it.org>

11. Программа последствий: По опыту программ, проведенных в 2018 и 2019 годах команды, сформированные в профильных отрядах, смогут продолжить подготовку к конкурсам, олимпиадам и хакатонам связанным с геймдизайном и проектной деятельностью в игровой индустрии. Наставники из числа педагогического обеспечения программы оказывают технологическую и тьюторскую поддержку командам в очном и дистанционных форматах.