

## **Аннотация**

Рабочая программа курса «Проектирование компьютерных игр» предназначена для реализации дополнительных образовательных программ, которые помогают сформировать у учащихся творческое и логическое мышление, и позволят им овладеть современными программными пакетами, направленными на развитие игровой индустрии. Разнообразие программных продуктов, рассматриваемых в ходе курса, развивают навыки ребенка не только в области компьютерной графики, но и в области алгоритмизации и программирования. Учебный курс сочетает в себе теоретическую подготовку и практические навыки по работе с растровой компьютерной графикой в Adobe Photoshop, трехмерными моделями в программе Autodesk 3D Max, программированию и созданию игр в среде разработки Unity3D, а также дополнительную информацию о размещении готовых проектов в сети интернет.

**Направленность программы** - Техническая

**Уровень программы** – базовый

**Возраст обучающихся** -10-18лет

### **Цели и задачи:**

- формировать информационную культуру;
- развивать творческое, логическое и алгоритмическое мышление;
- ознакомить с основами компьютерной графики;
- ознакомить с приемами трехмерного моделирования;
- дать понятие алгоритма и алгоритмизации;
- привить основы проектирования информационных систем;
- научить основам программирования;
- привить навыки разработки концепции и идеи информационного продукта;
- показать основы продвижения информационного продукта;
- дать понимание поддержки и обновления информационного продукта.