ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ

"НАРРАТОРИКА"

. **УТВЕРЖДАЮ**

Генеральный директор

_____М.В. Кочакова

Приказ №19 от 29.09.2026г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА – ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Левел-дизайн на Unreal Engine 5»

Направленность программы: техническая

Срок реализации программы: 8 недель (58 академических часов).

Возрастная категория: от 16 лет.

Форма обучения: с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий

Москва, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК 3
1.1. Пояснительная записка. 3
1.2. Цель и задачи программы. 10
1.3. Содержание программы. 11
1.3.1. Учебный план. 11
1.3.2. Рабочая программа. 12
1.4. Планируемые результаты. 17
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ 20
2.1. Календарный учебный график. 20
2.2. Условия реализации программы. 22
2.2.1. Материально-технические условия. 22
2.2.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение. 22
2.2.3. Кадровые условия. 22
2.3. Оценка качества освоения программы. 23
2.4. Методические материалы. 25

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

1.1. Пояснительная записка.

Нормативно-правовую основу разработки дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы «Левел-дизайн на Unreal Engine 5» составляют следующие документы:

-Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

-приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

-постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. N 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

Направленность (профиль) программы: техническая.

Программа ориентирована на освоение цифровых инструментов проектирования и создания игровых уровней в Unreal Engine 5. Содержание программы объединяет работу с инструментами игрового движка, основами левел-дизайна, проектированием игрового пространства, навигацией, сторителлингом через окружение, прототипированием игровых механик и созданием открытых игровых локаций и точек интереса.

Актуальность программы

Актуальность дополнительной общеразвивающей программы «Левел-дизайн на Unreal Engine 5» обусловлена развитием цифровых технологий и игровой индустрии, а также возрастающим интересом к созданию интерактивных

цифровых продуктов. Разработка современных игр предполагает не только создание визуального оформления и программной логики, но и грамотное проектирование игрового пространства, непосредственно влияющего на действия игрока, восприятие игрового процесса и возможности использования предусмотренных механик.

Левел-дизайн представляет собой направление разработки игр, связанное с проектированием игровых уровней, локаций и маршрутов перемещения игрока. Создание игрового пространства требует понимания его структуры, назначения отдельных зон, способов организации навигации, размещения объектов и точек интереса, использования окружения для передачи информации и построения игрового процесса. Поэтому освоение левел-дизайна позволяет объединить технические навыки работы с цифровыми инструментами с пространственным, творческим и проектным мышлением.

Особую актуальность программе придаёт использование Unreal Engine 5 как среды для практического создания и тестирования игровых уровней. Обучающиеся знакомятся не только с интерфейсом программы, но и с инструментами, непосредственно применяемыми при создании игровых пространств: средствами работы с геометрией, ландшафтом, объектами окружения, коллизиями, блюпринтами и пост-обработкой. Это позволяет рассматривать изучаемые понятия и принципы не изолированно, а применять их непосредственно при создании собственных игровых локаций.

Содержание программы последовательно охватывает основные этапы разработки игрового уровня: работу с референсами и предварительное планирование, создание блокаута, техническую сборку локации, организацию границ и проходимости, применение сторителлинга через окружение, проектирование навигации, создание полуоткрытых и открытых игровых пространств и точек интереса. Такой подход способствует формированию целостного представления о процессе создания игрового уровня — от первоначального замысла до его практической реализации и последующей доработки.

Практическая направленность программы отвечает особенностям освоения цифровых инструментов и проектной деятельности. Значительная часть содержания связана с самостоятельным созданием игровых уровней, их тестированием, анализом и последовательной доработкой. Обучающийся получает возможность применять изученные принципы в конкретных проектных задачах, сравнивать полученный результат с первоначальным замыслом и корректировать принятые решения.

Важным элементом программы является итерационный характер работы. Созданные игровые уровни рассматриваются не как однократно выполненные задания, а как проекты, которые могут изменяться и совершенствоваться с учётом результатов тестирования и обратной связи. Такой формат способствует развитию способности анализировать собственные решения, выявлять недостатки, аргументировать выбор способов организации игрового пространства и последовательно улучшать результат.

Таким образом, актуальность программы определяется сочетанием освоения современных цифровых инструментов, изучения принципов проектирования игрового пространства и практической проектной деятельности. Программа создаёт условия для развития технических, творческих и проектных навыков обучающихся и позволяет получить практический опыт создания игровых уровней в Unreal Engine 5.

Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью программы является её практикоориентированный характер. Освоение левел-дизайна осуществляется через последовательное создание игровых уровней в Unreal Engine 5: от работы с референсами и первоначального блокаута до проектирования навигации, сторителлинга, полуоткрытых и открытых игровых пространств и точек интереса.

Программа сочетает освоение технических инструментов Unreal Engine 5 с изучением принципов организации игрового пространства. Работа с BSP, Modeling, ландшафтом, фолиажем, пост-обработкой и блюпринтами рассматривается

применительно к конкретным задачам левел-дизайна, а не как самостоятельное изучение возможностей игрового движка.

Особенностью программы является постепенное усложнение практических работ. Обучающиеся переходят от создания относительно простого игрового пространства к проектированию нелинейных, полуоткрытых и открытых локаций. В задания последовательно включаются сторителлинг через окружение, альтернативные маршруты, визуальная навигация, точки интереса и различные игровые ситуации.

Значительное внимание уделяется предварительному планированию. Перед созданием локаций обучающиеся работают с визуальными референсами, определяют структуру пространства, назначение отдельных зон, маршруты и предполагаемые игровые ситуации. Это позволяет рассматривать игровой уровень как результат проектирования, а не только технической сборки объектов в Unreal Engine 5.

Ещё одной особенностью является итерационный формат работы. Практические задания предусматривают получение обратной связи, анализ принятых решений и последующую доработку игровых уровней. Вебинары используются для обсуждения возникающих вопросов и разбора промежуточных результатов.

Отличительной особенностью программы является организация практической работы по заданным требованиям с последующей итерационной доработкой результата. В процессе обучения создаются четыре игровых уровня различной структуры, при этом обучающиеся получают обратную связь по выполненным работам и вносят необходимые изменения. Такой формат позволяет осваивать не только технические и проектные приёмы левел-дизайна, но и последовательную работу над улучшением созданной игровой локации.

Практическая значимость программы

Практическая значимость программы заключается в направленности обучения на непосредственное создание игровых уровней в Unreal Engine 5 и решение конкретных задач левел-дизайна.

В процессе освоения программы обучающиеся получают практический опыт работы с референсами, создания блокаута, построения и редактирования геометрии, настройки границ и проходимости игрового пространства, работы с ландшафтом, фолиажем, пост-обработкой и готовыми блюпринтами.

Практические задания позволяют освоить проектирование различных типов игровых пространств: линейных и нелинейных уровней, полуоткрытых локаций и открытого мира. Обучающиеся применяют средства визуальной навигации, сторителлинга через окружение, проектируют основные и альтернативные маршруты, игровые зоны и точки интереса.

Особое практическое значение имеет последовательная доработка создаваемых уровней. Обучающиеся анализируют результаты своей работы, учитывают полученную обратную связь, устраняют технические и проектные недостатки и совершенствуют игровые локации.

В ходе обучения обучающиеся последовательно выполняют четыре практические работы по созданию игровых уровней различной структуры. Созданные уровни проходят проверку и доработку с учётом обратной связи, что позволяет получить опыт итерационной разработки и работы по заданным требованиям.

В результате освоения программы обучающиеся получают практический опыт прохождения основных этапов создания игрового уровня – от первоначального замысла, подбора референсов и блокаута до тестирования, доработки и подготовки играбельной версии. Выполненные игровые уровни могут использоваться для демонстрации приобретённых навыков и формирования портфолио.

Новизна программы

Новизна программы заключается в комплексном освоении левел-дизайна посредством непосредственной разработки игровых пространств в Unreal Engine 5 и последовательного применения изучаемых принципов в практических работах.

В содержание программы включены современные инструменты цифрового проектирования игровых локаций: работа с геометрией и Static Mesh, инструменты Modeling, создание и редактирование ландшафта, фолиаж, пост-обработка и использование готовых блюпринтов для прототипирования игровых механик.

Программа объединяет техническую сборку уровня с проектированием пользовательского опыта внутри игрового пространства. Обучающиеся осваивают способы управления движением и вниманием игрока посредством зонирования, ориентиров, контраста, направляющих линий, «хлебных крошек», апертур, фрейминга и других приёмов, предусмотренных содержанием курса.

Новизна также проявляется в переходе от проектирования отдельных игровых маршрутов к созданию более сложных пространственных структур: полуоткрытых и открытых игровых миров, системы точек интереса, различных подходов к ним и игровых ситуаций внутри отдельных зон.

Таким образом, программа ориентирована не только на освоение инструментов Unreal Engine 5, но и на формирование целостного подхода к проектированию игрового пространства, при котором технические, композиционные, навигационные и игровые решения рассматриваются во взаимосвязи.

Педагогическая целесообразность программы

Педагогическая целесообразность программы обусловлена сочетанием теоретического материала с последовательной практической работой по созданию игровых уровней в Unreal Engine 5. Изучаемые понятия и инструменты закрепляются при выполнении конкретных задач левел-дизайна, что способствует осознанному освоению материала и формированию практических навыков.

Содержание программы построено по принципу постепенного усложнения. Обучающиеся последовательно знакомятся с основами левел-дизайна и

интерфейсом Unreal Engine 5, осваивают инструменты создания и редактирования игрового пространства, после чего переходят к сторителлингу, навигации, проектированию полуоткрытых и открытых локаций и точек интереса.

Практические задания позволяют закреплять изученный материал непосредственно в процессе создания игровых уровней. Работа с референсами, планирование локации, создание блокаута, тестирование проходимости и последующая доработка способствуют развитию пространственного, творческого и проектного мышления, самостоятельности и способности анализировать результаты собственной деятельности.

Педагогически значимым элементом программы является систематическая обратная связь. Вебинары и разборы практических работ позволяют обсуждать принятые решения, выявлять недостатки и определять направления дальнейшей доработки. Итерационный характер выполнения заданий формирует умение воспринимать рекомендации, корректировать первоначальные решения и последовательно совершенствовать результат.

Таким образом, выбранное сочетание теоретического изучения, практической проектной деятельности, обратной связи и последовательного усложнения заданий обеспечивает освоение содержания программы через непосредственную деятельность обучающихся и способствует формированию устойчивых практических навыков в области левел-дизайна.

Адресат программы.

Программа предназначена для лиц, заинтересованных в изучении левел-дизайна, создании игровых уровней и освоении инструментов Unreal Engine 5.

Программа может быть интересна начинающим разработчикам игр, левел-дизайнерам, гейм-дизайнерам, а также лицам, желающим получить практический опыт проектирования игровых пространств и создания собственных игровых уровней.

Для освоения программы специальная предварительная подготовка в области левел-дизайна и разработки игр не требуется. Базовые навыки работы с

персональным компьютером необходимы для работы с программным обеспечением и выполнения практических заданий.

Объем и срок освоения программы составляет 58 академических часов.

Срок освоения настоящей дополнительной общеразвивающей программы: 8 недель.

Форма обучения. Реализация образовательной программы осуществляется с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Полностью дистанционное обучение подразумевает использование такого режима обучения, при котором обучающийся осваивает образовательную программу полностью удаленно с использованием специализированной дистанционной оболочки (платформы) «Геткурс».

Реализация образовательной программы осуществляется на государственном языке Российской Федерации.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.

Данная образовательная программа может быть реализована в рамках всего календарного года.

Для всех видов образовательной деятельности академический час устанавливается продолжительностью 30 минут.

Перерывы между занятиями составляют не менее 15 минут.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель – формирование у обучающихся практических навыков проектирования и создания игровых уровней в Unreal Engine 5 с применением основных инструментов и принципов левел-дизайна.

Задачи.

Обучающие:

- познакомить с основными понятиями, задачами и принципами левел-дизайна;
- сформировать навыки работы с основными инструментами Unreal Engine 5 для создания и редактирования игровых уровней;
- обучить основам проектирования структуры, навигации и сторителлинга игровых локаций;
- сформировать навыки создания линейных, нелинейных, полуоткрытых и открытых игровых пространств, а также точек интереса.

Развивающие:

- развивать пространственное, проектное и творческое мышление;
- развивать умение анализировать референсы, планировать структуру игровой локации и совершенствовать её в процессе итерационной разработки.

Воспитательные:

- формировать ответственное отношение к выполнению практических работ;
- способствовать развитию самостоятельности, готовности к конструктивной обратной связи и взаимодействию в процессе работы над игровыми проектами.

1.3. Содержание программы.

1.3.1. Учебный план.

Наименование	Трудоемкость, час	Теория	Вебинар	Практика
Вводный урок	**1**	1	-	-
Урок 1.1. Что такое левел-дизайн? Работа с референсами	**1**	1	-	-
Урок 1.2. Проект	**1**	1	-	-

Урок 1.3. Интерфейс редактора Unreal Engine	**1**	1	-	-
Урок 1.4. Как собрать и сдать уровень	**3**	1	-	2
Вебинар	**4**	-	4	-
Урок 2.1. Чистая сборка	**1**	1	-	-
Урок 2.2. Инструменты. BSP и Modeling	**1**	1	-	-
Урок 2.3. Сторителлинг в левел-дизайне	**3**	1	-	2
Вебинар 2	**4**	-	4	-
Вебинар 3	**4**	-	4	-
Урок 3.1. Инструменты. Ландшафт, фолиаж и пост-обработка	**1**	1	-	-
Урок 3.2. Блюпринты ALS	**1**	1	-	-
Урок 3.3. Навигация. Что и как ставить на уровень?	**1**	1	-	-
Урок 3.4. Навигация. Как объяснить уровень?	**3**	1	-	2
Вебинар 4	**4**	-	4	-
Вебинар 5	**4**	-	4	-
Урок 4.1. Открытый мир	**1**	1	-	-
Урок 4.2. Точки интереса	**3**	1	-	2
Вебинар 6	**4**	-	4	-
Вебинар 7	**4**	-	4	-
Вебинар 8	**4**	-	4	-
Вебинар 9. Подведение итогов	**4**	-	4	-
Итого	**58**	**14**	**36**	**8**

1.3.2. Рабочая программа.

Вводный урок

Теория

Знакомство с содержанием и форматом курса. Основные задачи обучения. Организация работы над учебными игровыми уровнями, выполнение и доработка практических заданий с учётом обратной связи.

Урок 1.1. Что такое левел-дизайн? Работа с референсами

Теория

Понятие и задачи левел-дизайна. Игровое окружение и механики персонажа. Прототип игровой локации и блокаут. Предварительное планирование локации. Визуальные референсы. Создание доски референсов в PureRef.

Урок 1.2. Проект

Теория

Учебный проект на Unreal Engine 5.5. Контроллер Advanced Locomotion System. Использование ассетов. Установка и первоначальная настройка Unreal Engine и Visual Studio. Настройка учебного проекта, кэша, плагина Modeling Editor Tools Mode и интерфейса редактора.

Урок 1.3. Интерфейс редактора Unreal Engine

Теория

Основные элементы интерфейса Unreal Engine. Панели Content Browser, Place Actors, Outliner и Details. Понятие ассетов. Режимы Place Actors, Brush Editing и Modeling. Работа с объектами и ассетами во вьюпорте.

Урок 1.4. Как собрать и сдать уровень

Теория

Основные операции при сборке игрового уровня. Создание и тестирование уровня. Размещение, перемещение, вращение, масштабирование и копирование объектов. Работа с BSP и Brush Editing. Подготовка и создание играбельного билда.

Практика

Создание игрового уровня в стиле населённого пункта с использованием подобранных референсов. Проектирование пространства с несколькими улицами и зданиями. Создание доски референсов и играбельного билда.

Вебинар 1

Разбор базовых операций в Unreal Engine 5. Ответы на вопросы по материалам пройденных уроков и практической работе.

Урок 2.1. Чистая сборка

Теория

Понятие чистой сборки игрового уровня. Планирование содержания уровня. Настройка точки старта и поведения персонажа при выходе за границы игровой области. Ограничение границ уровня. Обеспечение проходимости и корректных коллизий. Использование шага трансформации при сборке геометрии.

Урок 2.2. Инструменты. BSP и Modeling

Теория

Создание и редактирование геометрии игрового уровня средствами BSP и Modeling. Конвертация BSP в Static Mesh. Настройка коллизий. Использование инструментов моделирования для создания, объединения, разделения и изменения геометрии. Создание геометрии методом блокинга кубами.

Урок 2.3. Сторителлинг в левел-дизайне

Теория

Сторителлинг через игровое окружение. Использование элементов окружения для передачи истории локации. Апертуры и фрейминг. Использование освещения для визуальной читаемости маршрута. Повествование с помощью NPC. Передача назначения помещений и игровых зон средствами окружения.

Практика

Создание нелинейного игрового уровня в исторической тематике. Проектирование основного и альтернативных маршрутов, тупиков и способов обозначения правильного направления. Использование элементов сторителлинга, наград и персонажей различных ролей. Обеспечение технической корректности игрового уровня.

Вебинар 2

Разбор вопросов по чистой сборке, инструментам BSP и Modeling и сторителлингу. Обратная связь по практическому заданию.

Вебинар 3

Разбор выполненных игровых уровней. Обратная связь и рекомендации по их доработке.

Урок 3.1. Инструменты. Ландшафт, фолиаж и пост-обработка

Теория

Создание и редактирование ландшафта в Unreal Engine. Инструменты скульптинга ландшафта. Использование сплайнов. Режим Foliage и распределение объектов по поверхности. Понятие и настройка пост-обработки с использованием PostProcessVolume.

Урок 3.2. Блюпринты ALS

Теория

Использование прототипов игровых механик в блокауте. Контроллер Advanced Locomotion System. Блюпринты для перемещения персонажа, коллекционных предметов, кнопок, дверей и переключателей. Дополнительные блюпринты для реализации игровых взаимодействий. Понятие блюпринта уровня.

Урок 3.3. Навигация. Что и как ставить на уровень?

Теория

Понятие навигации в левел-дизайне. Планирование содержания и лэйаута игровой локации. Аффордансы и функциональное назначение игровых зон. Язык форм и зонирование. Ориентиры и визуальные доминанты. Понятие и определение метрик игрового уровня.

Урок 3.4. Навигация. Как объяснить уровень?

Теория

Визуальные способы объяснения структуры игрового уровня. Ограничение игрового пространства и негативное пространство. Использование контраста и цвета. Направляющие линии и «хлебные крошки» как средства навигации.

Практика

Создание полуоткрытого игрового уровня в природной тематике. Проектирование основного маршрута, конечной цели и дополнительных областей. Создание секретной и опасной зон. Использование средств визуальной навигации. Обеспечение технической корректности и проходимости уровня.

Вебинар 4

Разбор вопросов по навигации и выполнению практического задания. Обратная связь по создаваемым уровням.

Вебинар 5

Разбор игровых уровней и рекомендаций по доработке практического задания.

Урок 4.1. Открытый мир

Теория

Понятие и структура открытого игрового мира. Точки интереса и связи между ними. Принципы распределения точек интереса и структура «ромашки». Выбор точки начала игры. Навигация в открытом мире. Ворота, целеуказатели и ориентиры. Предметы относительности. Композиция, линия взгляда и негативное пространство.

Урок 4.2. Точки интереса

Теория

Понятие точки интереса. Организация различных подходов, входов и сокращённых маршрутов. Точки обзора. Проектирование игровых столкновений.

Варианты игровых ситуаций в точках интереса. Принципы распределения точек интереса в открытом мире.

Практика

Создание открытой игровой карты на тему крушения корабля пришельцев. Размещение 3–4 точек интереса и проработка пространства между ними. Детальная разработка не менее одной точки интереса. Обеспечение границ, проходимости и технической корректности игрового пространства.

Вебинар 6

Разбор проектирования открытого игрового мира и точек интереса. Обратная связь по первой итерации практической работы.

Вебинар 7

Разбор структуры открытого мира, расположения точек интереса и организации пространства между ними. Рекомендации по доработке работы.

Вебинар 8

Разбор итоговой доработки игровых уровней. Обратная связь по практической работе.

Вебинар 9. Подведение итогов

Подведение итогов обучения. Разбор выполненных игровых уровней и практических работ. Итоговая обратная связь и ответы на вопросы обучающихся.

1.4. Планируемые результаты.

В результате освоения программы обучающиеся достигнут следующих результатов.

Личностные результаты:

- развитие интереса к созданию игровых уровней и проектированию игрового пространства;
- формирование ответственного отношения к выполнению и доработке практических работ;
- развитие готовности воспринимать обратную связь и использовать её для совершенствования результата;
- развитие самостоятельности при выборе референсов, тематики и способов организации игровых локаций.

Метапредметные результаты:

- умение планировать последовательность работы над игровой локацией от подбора референсов и создания блокаута до подготовки играбельного уровня;
- умение анализировать референсы и использовать их при проектировании игрового пространства;
- умение анализировать структуру создаваемого уровня, выявлять недостатки и корректировать проект с учётом обратной связи;
- умение представлять и объяснять принятые решения при разработке игрового уровня;
- развитие навыков итерационной работы над проектом и самостоятельного решения практических задач.

Предметные результаты:

- понимание основных понятий и задач левел-дизайна;
- знание основных принципов проектирования игровых уровней, навигации, сторителлинга и организации открытого игрового мира;
- умение работать с основными инструментами Unreal Engine 5, используемыми при создании и редактировании игровых уровней;
- умение создавать блокаут и организовывать игровое пространство с учётом механик персонажа, проходимости и границ игровой области;
- умение использовать BSP, Modeling, инструменты работы с ландшафтом, фолиажем и пост-обработкой;

- умение применять прототипы игровых механик и блюпринты при создании игрового уровня;
- умение использовать визуальные ориентиры, зонирование, направляющие линии, «хлебные крошки», контраст и другие средства навигации;
- умение проектировать линейные, нелинейные, полуоткрытые и открытые игровые пространства;
- умение проектировать точки интереса, различные подходы к ним и игровые ситуации внутри них;
- умение создавать и подготавливать к представлению играбельный уровень в Unreal Engine 5.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график.

№ п/п	Наименование	Порядковые номера учебных недель и учебная нагрузка обучающихся (в часах)								
		Неделя 1	**Неделя 2**	**Неделя 3**	**Неделя 4**	**Неделя 5**	**Неделя 6**	**Неделя 7**	**Неделя 8**	**ИТОГО**
1	Вводный урок	1								**1**
2	Урок 1.1. Что такое левел-дизайн? Работа с референсами	1								**1**
3	Урок 1.2. Проект	1								**1**
4	Урок 1.3. Интерфейс редактора Unreal Engine	1								**1**
5	Урок 1.4. Как собрать и сдать уровень	3								**3**
6	Вебинар		4							**4**
7	Урок 2.1. Чистая сборка			1						**1**
8	Урок 2.2. Инструменты. BSP и Modeling			1						**1**
9	Урок 2.3. Сторителлинг в левел-дизайне			3						**3**
10	Вебинар 2				4					**4**
11	Вебинар 3				4					**4**
12	Урок 3.1. Инструменты. Ландшафт, фолиаж и пост-обработка					1				**1**

№ п/п	Наименование	Порядковые номера учебных недель и учебная нагрузка обучающихся (в часах)								
		Неделя 1	**Неделя 2**	**Неделя 3**	**Неделя 4**	**Неделя 5**	**Неделя 6**	**Неделя 7**	**Неделя 8**	**ИТОГО**
13	Урок 3.2. Блюпринты ALS					1				**1**
14	Урок 3.3. Навигация. Что и как ставить на уровень?					1				**1**
15	Урок 3.4. Навигация. Как объяснить уровень?					3				**3**
16	Вебинар 4						**4**			**4**
17	Вебинар 5						**4**			**4**
18	Урок 4.1. Открытый мир							1		**1**
19	Урок 4.2. Точки интереса							3		**3**
20	Вебинар 6							4		**4**
21	Вебинар 7							4		**4**
22	Вебинар 8								**4**	**4**
23	Вебинар 9. Подведение итогов								**4**	**4**
Итого часов в неделю		**7**	**4**	**5**	**8**	**6**	**8**	**12**	**8**	**58**

2.2. Условия реализации программы.

2.2.1. Материально-технические условия.

Формирование информационной среды осуществляется с помощью программной системы дистанционного обучения.

В условиях реализации образовательной программы в дистанционном формате с использованием дистанционных образовательных технологий обучающиеся сами обеспечивают создание необходимых материально-технических условий для осуществления учебной деятельности.

Необходимым минимальным условием использования дистанционных образовательных технологий является наличие интернет-браузера и подключения к сети Интернет. На компьютере также должен быть установлен комплект соответствующего программного обеспечения.

2.2.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение.

1. Попова, А. В. Дизайн-проектирование / А. В. Попова. – Витебск : Витебский государственный технологический университет, 2021. – 38 с. – ISBN 978-985-481-697-5. – EDN DYDWNG.

2.2.3. Кадровые условия.

Педагогическая деятельность по реализации дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы осуществляется лицами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование, в том числе по направлению, соответствующему направленности дополнительной общеразвивающей программы, и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в Едином квалификационном справочнике должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования»», утвержденным приказом министерства здравоохранения и социального развития

Российской Федерации от 26 августа 2010 года № 761н (в отношении должности «педагог дополнительного образования»), а также в профессиональном стандарте «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденном приказом министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 года № 652н.

Требования к квалификации. Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, секции, студии, клубного и иного детского объединения без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению "Образование и педагогика" без предъявления требований к стажу работы.

Организация вправе привлекать к занятию педагогической деятельностью по данной дополнительной общеобразовательной программе – дополнительной общеразвивающей программе лиц, обучающихся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности настоящей образовательной программы, и успешно прошедших промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения.

Все педагогические работники осваивают дополнительные профессиональные программы – программы повышения квалификации по профилю педагогической деятельности не реже одного раза в три года.

2.3. Оценка качества освоения программы.

Оценка качества освоения программы направлена на определение степени освоения обучающимися содержания программы и сформированности практических навыков проектирования и создания игровых уровней в Unreal Engine 5.

Оценка результатов обучения осуществляется посредством текущего контроля и промежуточной аттестации.

Текущий контроль

Текущий контроль осуществляется в процессе освоения программы посредством выполнения практических заданий, анализа промежуточных результатов работы над игровыми уровнями и их доработки с учётом полученной обратной связи.

В процессе текущего контроля оцениваются:

- понимание основных принципов левел-дизайна;
- умение планировать структуру игровой локации и работать с референсами;
- умение применять изученные инструменты Unreal Engine 5;
- качество организации игрового пространства;
- применение принципов сторителлинга и навигации;
- проходимость и техническая корректность создаваемых уровней;
- соответствие выполненной работы условиям практического задания.

Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в форме оценки практических работ, выполненных обучающимися в процессе освоения программы, без выделения отдельных учебных часов.

Для прохождения промежуточной аттестации обучающийся должен выполнить предусмотренные программой практические задания по созданию игровых уровней в Unreal Engine 5 и представить их для проверки.

Оцениваются:

- соответствие работы условиям практического задания;
- полнота выполнения установленных требований;
- логичность организации игрового пространства;
- применение изученных принципов левел-дизайна;
- корректность использования инструментов Unreal Engine 5;
- проходимость и техническая корректность игрового уровня;
- качество доработки работы с учётом полученной обратной связи.

Результат промежуточной аттестации определяется по системе «зачтено / не зачтено».

«Зачтено» – практические задания выполнены, основные требования соблюдены, созданные игровые уровни демонстрируют освоение предусмотренных программой способов и приёмов левел-дизайна; существенные замечания устранены.

«Не зачтено» – практические задания не выполнены либо выполнены не в полном объёме, имеются существенные несоответствия установленным требованиям, препятствующие подтверждению освоения содержания программы.

При получении результата «не зачтено» обучающемуся предоставляется возможность доработать практическую работу и представить её повторно.

Оценочные материалы

Оценочными материалами для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации являются практические задания, предусмотренные рабочей программой, создаваемые обучающимися игровые уровни, доски референсов и материалы выполненных практических работ.

2.4. Методические материалы.

Методы обучения и педагогические технологии

В реализации программы используются словесные, наглядные и практические методы обучения.

Словесные методы включают объяснение учебного материала, обсуждение принципов и приёмов левел-дизайна, разбор выполненных работ, ошибок и возникающих вопросов в ходе вебинаров.

Наглядные методы реализуются посредством демонстрации интерфейса и инструментов Unreal Engine 5, примеров игровых уровней, референсов, схем и вариантов организации игрового пространства.

Практические методы являются ведущими и предусматривают выполнение заданий по созданию игровых уровней: подбор и анализ референсов, создание

блокаута, проектирование маршрутов и игровых зон, применение сторителлинга и средств навигации, создание открытых игровых пространств и точек интереса, тестирование и доработку созданных уровней.

В процессе обучения применяются следующие педагогические технологии:

- **технология проектного обучения** – последовательное создание и доработка обучающимися игровых уровней;
- **технология проблемного обучения** – решение практических задач, связанных с организацией игрового пространства, навигацией, проходимостью и использованием игровых механик;
- **интерактивные технологии** – вебинары, обсуждение решений, разбор практических работ и обратная связь;
- **технология дифференцированного обучения** – возможность выбора отдельных характеристик и способов реализации игровых локаций в рамках установленных заданий;
- **информационно-коммуникационные технологии** – использование Unreal Engine 5, PureRef и электронных образовательных материалов;
- **технология развивающего обучения** – развитие пространственного, творческого, системного и проектного мышления;
- **технология рефлексивного обучения** – анализ промежуточных результатов, учёт обратной связи и последовательная доработка игровых уровней.