

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ»**

Одобрено Ученым Советом
СевКавГА

«___» _____ 20__ г.

Протокол № _____

УТВЕРЖДАЮ

Ректор Академии

_____ Р.М. Кочкаров

«___» _____ 20__ г.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

**дополнительной образовательной программы для детей и взрослых
«Goodot Engine»**

Категория слушателей: для учащихся 6-11 классов, студентов 1-3 курсов

Форма обучения: очная

Виды занятий: лекции, практические, лабораторные

Продолжительность: 72 академических часа

Итоговый документ: сертификат о прохождении обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	В том числе	
			лекции	Практические (лабораторные) работы
1	2	3	4	5
	Модуль 1. Введение в Godot Engine	14	6	8
1.	Изучение основ интерфейса	4	2	2
2.	Ключевые концепции: ноды, сцены	2	-	2
3.	Язык программирования GDScript	4	2	2
4.	Основные инструменты, Обработка ввода и движение	4	2	2
5.	Модуль 2. Разработка компьютерных игр	20	6	14

6.	Сигналы и пользовательские события	3	2	1
7.	Ресурсы и таймеры	1	-	1
8.	Анимации и AnimationPlayer	4	2	2
9.	Пользовательские интерфейс (UI)	4	2	2
10	Звук и музыка	1	-	1
11	Физика и коллизии	1	-	1
12	Тайлы и создание уровней	2	-	2
13	Настройки камеры	1	-	1
14	Сохранение и загрузка игры	1	-	1
15	Экспорт и публикация игры	2	-	2
Итоговая аттестация зачет		2	12	22
		36		

Разработчики:

Л.К. Бостанова
 А.А. Кожин
 Б-А.Р. Шайлиев

Согласовано:

Проректор по УР

Г.Ю. Нагорная

Директор ИЦТ

А.М. Кумратова

Начальник УМУ

Л.У. Семенова

Директор ИОО

М.К. Бежанов