

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ  
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ  
«КАМЕНСК-УРАЛЬСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»  
(ГАПОУ СО «КУПК»)**

СОГЛАСОВАНО

Председатель цикловой комиссии ИС

 / Я.Л. ДМИТРИЕВА

« 30 » августа 20 21 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГАПОУ СО «КУПК»

 /Н.Х. ТОКАРЕВА

« 31 » августа 20 21 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ПРОГРАММА  
«РАЗРАБОТКА БРАУЗЕРНОЙ ИГРЫ»**

**Категория слушателей:** дополнительное образование для детей и взрослых.

**Объем:** 16 академических часа

**Срок:** 4 дня

**Форма обучения:** Очная

**Организация процесса обучения:** ГАПОУ СО "Каменск-Уральский  
политехнический колледж"

Каменск-Уральский, 2021

Целью реализации дополнительной общеразвивающей образовательной программы «Разработка браузерной игры» является осуществление образовательной деятельности, направленной на развитие творческих способностей и формирование информационно-коммуникативных и социальных компетентностей через создание собственных проектов с помощью углубленного изучения Web-технологий.

Разработчик: Бодня Надежда Викторовна, преподаватель первой квалификационной категории ГАПОУ СО «КУПК»

Организация: Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Свердловской области «Каменск-Уральский политехнический колледж»

## Оглавление

1. Общая характеристика программы.....	4
1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы.....	4
1.2. Цели реализации программы.....	4
1.3. Требования к слушателям.....	4
1.4. Требования к результатам освоения программы.....	4
1.5. Форма документа.....	5
2. Учебный план.....	6
3. Календарный учебный график.....	7
4. Структура и содержание курса.....	8
5. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	9
5.1. Материально-техническое обеспечение.....	9
5.2. Кадровое обеспечение.....	9
5.3. Организация образовательного процесса.....	9
5.4. Информационное обеспечение обучения.....	9
6. Контроль и оценка результатов освоения программ.....	11
Бланк согласования программы.....	12
Фонд оценочных средств.....	13

## 1. Общая характеристика программы

### 1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы

Нормативно- правовую основу разработки программы составляют:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (п. 9 ст. 2 - Основные понятия, п. 8 ст. 73 - Организация профессионального обучения);

- Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 09 декабря 2016г. № 1547.

- Приказ Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;

### 1.2. Цели реализации программы

Программа ориентирована на развитие интеллектуальных, коммуникативных, эстетических, исследовательских сфер деятельности ребенка, формирование профильной активности.

### 1.3. Требования к слушателям

К освоению программы допускаются лица, не имеющие среднего профессионального образования, желающие приобрести навыки работы в создании браузерной игры.

### 1.4. Требования к результатам освоения программы

Результатом освоения программы является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 8.3.	Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.

Код	Наименование общей компетенции
ОК01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 09	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

### 1.5. Форма документа

По результатам освоения программы выдается: сертификат

### 2. Учебный план

Наименование компонентов программы	Объем программы (академические часы)						Промежуточная аттестация, форма
	Всего	В том числе с применением ДОГ и ЭО	Самостоятельная работа	Консультация	Теоретическое обучение	Практическое и лабораторные работы	
Тема 1: Теоретические основы технологии игры.	4				2	2	
Тема 2: Разработка компьютерной игры	10				2	10	
Итоговая аттестация	2						Дифференцированный Зчет
<b>Итого по программе</b>	<b>16</b>						



### 3. Календарный учебный график

Компоненты программы	Вид учебной нагрузки	Временные параметры (дней)				Всего
		1	2	3	4	
Тема 1: Теоретические основы технологии игры	Аудиторное обучение Промежуточная аттестация	4				10
Тема 2: Разработка компьютерной игры	Аудиторное обучение Промежуточная аттестация		4	4	2	4
Итоговая аттестация	Дифференцированный зачет				2	2
<b>Итого в неделю</b>		4	4	4	4	16

7

### 4. Структура и содержание курса

#### 4.1. Тематический план и содержание

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименование и тематика практических занятий, самостоятельной работ. Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
Тема 1. Теоретические основы технологии игры	<b>Содержание:</b> <i>Лекция</i> Проектирование компьютерной игры. Проблема поиска идеи <i>Практическое занятие</i> Инструменты Овал, Прямоугольник, Линия. Создание анимации формы. Создание анимации движения	2
Тема 2: Разработка компьютерной игры	<i>Лекция</i> Среды разработки игровой программы <i>Практическое занятие</i> Создание игрового приложения по разработке компьютерной игры.	2
<b>Итого</b>		14

2. Федорова Г.Н. Разработка программных модулей программного обеспечения для компьютерных систем – М.: Академия, 2016

**5.1. Материально-техническое обеспечение**

Реализация дополнительной общеразвивающей образовательной программы «Разработка браузерной игры» осуществляется на базе ГАПОУ СО «Каменск-Уральского политехнического колледжа» в Мастерской «Веб-дизайн и разработка», г. Каменск-Уральский, ул. Алюминиевая, 60

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
Мастерская Веб-дизайн и разработка	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Проектор</li> <li>2 Экран - Доска</li> <li>3 Персональный компьютер</li> <li>4 Монитор</li> <li>5 Клавиатура</li> <li>6 Компьютерная мышь</li> <li>7 Сетевой фильтр</li> <li>8 Системное программное обеспечение</li> <li>9 Visual Studio Code</li> <li>11 Web Browser - Chrome</li> </ol>

**5.2. Кадровое обеспечение**

Требования к квалификации педагогических кадров: наличие профессионального образования, соответствующего профилю компетенции «Веб-дизайн и разработка».

**5.3. Организация образовательного процесса**

Занятия проходят в групповой форме обучения.

**5.4. Информационное обеспечение обучения**

Основная литература:

1. Мусева Т. В. Разработка дизайна веб-приложений. – М.: Изд. Центр Академия, 2020- 256 стр

Дополнительная литература:

1. Тузовский, А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений: учебное пособие для академического бакалавриата / А. Ф. Тузовский. — М.: Издательство Юрайт, 2017. — 218 с
2. Храмов, П.Б. Основы Web-технологий: учебное пособие / П.Б. Храмов, С.А. Брик, А.М. Русак, А.И. Сурин – 2-е изд., испр. –М.: Интернет-Университет Информационных технологий; БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 512с.

Электронные и интернет-ресурсы:

1. Портал о веб-разработке. — Режим доступа: <http://htmlbook.ru/>

## 6. Контроль и оценка результатов освоения программы

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.	Создавать, использовать и оптимизировать веб-приложения, разрабатывать интерфейсы пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Оценивает корректность выполнения задания, производит коррекцию действий в случае необходимости.
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	Выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайн-решение.
ОК09. Использовать информационные технологии профессиональной деятельности.	Применяет средства информатизации и информационных технологий для реализации профессиональной деятельности.

### Контроль и оценка результатов освоения программы:

Оценка качества освоения дополнительной общеразвивающей образовательной программы «Разработка браузерной игры» включает текущую, промежуточную и итоговую аттестацию слушателей.

#### Итоговая аттестация.

К итоговой аттестации допускаются слушатели, успешно прошедшие промежуточную аттестацию по темам, предусмотренными учебным планом настоящей программы.

Итоговая аттестация проводится в форме дифференцированного зачета, который включает в себя проверку практических навыков.

По результатам освоения программы профессионального обучения лицам, успешно сдавшим дифференцированный зачет, выдается сертификат.

## Бланк согласования программы

### Основы разработки мобильных приложений

Наименование организации заказчика	
ФИО и должность представителя заказчика	
Замечания	
Предложения	

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

## Фонд оценочных средств

### Приложение №1

#### Комплект оценочных средств

Итоговая аттестация проводится в форме дифференцированного зачета.

К дифференцированному зачету допускаются обучающиеся, выполнившие на положительную оценку все практические работы, предусмотренных программой.

**1. Назначение дифференцированного зачета** – оценить уровень освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей образовательной программы «Разработка браузерной игры» с целью текущей проверки знаний и умений.

Данная работа представляет собой контрольную практическую работу.

Задание проверяет необходимый и достаточный минимум усвоения знаний и умений в соответствии с программой «Разработка браузерной игры».

#### 3 Система оценивания.

Каждое задание дифференцированного зачета оценивается по 5-ти балльной шкале:

#### Фонд оценочных средств

для проведения аттестации

по программе «Основы языков HTML5 и CSS3»

«5» (отлично) – за глубокое и полное овладение содержанием учебного материала, в котором студент свободно и уверенно ориентируется; за умение практически применять теоретические знания, качественно выполнять все виды практических работ, высказывать и обосновывать свои суждения. Оценка «5» (отлично) предполагает умение создавать, редактировать и оформлять веб-приложения в среде разработки VS Code.

«4» (хорошо) – если студент полно освоил учебный материал, ориентируется в изученном материале, осознанно применяет теоретические знания на практике, но выполненное задание имеет некоторые небольшие неточности.

«3» (удовлетворительно) – если студент обнаруживает знание и понимание основных положений учебного материала, но не применяет теоретические знания на практике, но выполненное задание имеет грубые ошибки.

«2» (неудовлетворительно) – если студент имеет разрозненные, бессистемные знания по учебной дисциплине, допускает ошибки в определении базовых понятий, искажает их смысл; не может практически применить теоретические знания при работе в среде разработки VS Code.

#### Время выполнения контрольной работы

На выполнение экзамена отводится 2 часа.



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ  
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ  
«КАМЕНСК-УРАЛЬСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»  
(ГАПОУ СО «КУПСК»)

Примерное задание для проведения итоговой аттестации

В данном задании участнику необходимо разработать браузерную игру.

**Описание игры**

Игрок должен собрать ягоды и фрукты, которые падают сверху с разной скоростью. Плоды нужно собирать в корзины, которые находятся в нижней части поля. Всего имеется три корзины, в которые можно собирать только определенные плоды. Для сбора игрок должен кликнуть на плоде, а затем на корзине, которая предназначена для его сбора. Первая корзина предназначена для сбора арбузов, дынь и ананасов, вторая – для яблок, груш и апельсинов, третья – для вишен, слив и клубники. Игрок должен набрать максимальное количество баллов. На корзине должно выводится количество собранных плодов. Когда плод попадает не в свою корзину, количество плодов в корзине обнуляется и корректируется общая сумма баллов. Игроку начисляется 10 баллов за каждый собранный плод. Когда плод достигает нижней границы, он исчезает, а из общего количества баллов вычитается 1 балл.

Участнику необходимо разработать дизайн, реализовать указанный функционал игры, а также разработать понятный и удобный интерфейс игры.

30.08 2021 г. Преподаватель  Н.В. Бодня

