

Курс «Комплексный курс: Младший разработчик цифрового контента»

Блок 1: Погружение в мир цифрового игрового контента

Цель: познакомить детей с увлекательным миром цифровых технологий через создание игр, анимаций, видео и контента с помощью ИИ, развивая творческие способности и базовые IT-навыки в занимательной форме.

Программа курса:

Занятие 1 Введение в курс и знакомство с ИИ инструментами

- Что такое искусственный интеллект и как он работает;
- Обзор доступных ИИ-сервисов для творчества;
- Техники составления запросов для получения нужных результатов;
- Генерация текстового и графического контента.

Результат занятия: познакомились с курсом, освоили основы генерации текстов и изображений, с помощью ИИ-сервисов создали для будущих игр тексты, истории, коллекцию уникальных изображений.

Практическое задание: подготовить сюжет игры или истории, создать серию изображений — фоны, предметы и персонажей для анимации и игры.

Занятие 2 Знакомство с игровым концепт-артом и графическим редактором

- Что такое концепт-арт, его виды и значение в игровой индустрии;
- Рисование предметов для компьютерной игры;
- Обработка собственных рисунков и ИИ-результатов в Photoshop Online.

Результат занятия: набор предметов для игры в виде собственных рисунков и ИИ-генераций, обработанных в Photoshop.

Практическое задание: создание предметов для любимой игры (пропсы).

Занятие 3 Создаем персонажей в пиксельном стиле

- Знакомство с пиксельной графикой и редактором Piskel;
- Создание собственного персонажа в пиксельном стиле;
- Как сделать красивые пиксельные рисунки: основы и секреты.

Результат занятия: первые пиксельные изображения персонажей.

Практическое задание: создать персонажей в пиксельном стиле, создать противника.

Курс «Комплексный курс: Младший разработчик цифрового контента»

Блок 1: Погружение в мир цифрового игрового контента

Цель: познакомить детей с увлекательным миром цифровых технологий через создание игр, анимаций, видео и контента с помощью ИИ, развивая творческие способности и базовые IT-навыки в занимательной форме.

Программа курса:

Занятие 4 Анимация героев

- Основы анимации в пиксельном стиле;
- Создание анимаций ходьбы, прыжка и атаки;
- Экспорт анимаций для использования в игре;
- Создание анимаций персонажа и противника.

Результат занятия: набор готовых анимаций для персонажа, которые затем будут использованы при создании игры в GDevelop.

Практическое задание: создать анимации для персонажа и противника.

Занятие 5 Изображения в векторном формате

- Знакомство с векторной графикой и редактором Vectr;
- Рисование предметов и фонов для будущей анимации;
- Перевод своих рисунков в векторное изображение.

Результат занятия: создали векторные предметы и фоны для дальнейшей анимации.

Практическое задание: создать изображения предметов и фонов для анимации.

Занятие 6 Презентация проектов блока

- Подбор проектов для презентации;
- Обсуждение идей и плана презентации;
- Создание презентации с помощью ИИ-инструментов;
- Выступление с презентацией.

Результат занятия: презентовали свои навыки цифровых художников (изображения: пиксельные, векторные, сгенерированные), созданные на занятиях.

Практическое задание: создание презентации.

Курс «Комплексный курс: Младший разработчик цифрового контента»

Блок 2. Создание игры с помощью GDevelop

Цель: познакомить детей с увлекательным миром цифровых технологий через создание игр, анимаций, видео и контента с помощью ИИ, развивая творческие способности и базовые IT-навыки в занимательной форме.

Программа курса:

Занятие 1 Создаём первую игру в GDevelop

- Знакомство с игровым движком GDevelop;
- Импорт созданных пиксельных персонажей;
- Настройка базового управления и движения.

Результат занятия: простая игра с собственным персонажем.

Практическое задание: добавить врагов и препятствия в игру.

Занятие 2 Делаем игру интересной

- Добавление игровых механик: сбор монет, преодоление препятствий;
- Создание меню и системы очков;
- Добавление звуковых эффектов и музыки.

Результат занятия: полноценная мини-игра с вашими персонажами.

Практическое задание: улучшить игру новыми элементами, добавить в игру звуковые эффекты и музыку.

Занятие 3 Публикация игры

- Финальное тестирование и исправление ошибок;
- Экспорт игры для веб-браузера;
- Как показать игру друзьям и получить обратную связь.

Результат занятия: опубликованная веб-игра, которой можно поделиться.

Практическое задание: доработать игру, собрать отзывы и составить план улучшений.

Курс «Комплексный курс: Младший разработчик цифрового контента»

Блок 3: Создание анимационного фильма в Powtoon

Цель: познакомить детей с увлекательным миром цифровых технологий через создание игр, анимаций, видео и контента с помощью ИИ, развивая творческие способности и базовые IT-навыки в занимательной форме.

Программа курса:

Занятие 1 Знакомство с анимацией и раскадровкой

- Что такое анимация и мультфильмы;
- Основы создания истории и персонажей;
- Знакомство с Powtoon — онлайн-платформой для создания анимаций.

Результат занятия: сюжет для своего мультфильма.

Практическое задание: создать раскадровку истории.

Занятие 2 Создание персонажей и сцен

- Работа с библиотекой персонажей и объектов в Powtoon;
- Настройка внешности и особенностей персонажей;
- Создание и оформление сцен с помощью своих и встроенных в Powtoon изображений.

Результат занятия: готовые персонажи и сцены для мультфильма.

Практическое задание: доработать персонажей и создать дополнительные сцены.

Занятие 3 Анимация персонажей и объектов

- Основы анимации в Powtoon;
- Создание эффектов движения и перемещения;
- Настройка временной шкалы.

Результат занятия: анимированные сцены мультфильма.

Практическое задание: добавить дополнительные анимационные эффекты.

Занятие 4 Добавление звука и музыки

- Озвучивание персонажей;
- Подбор фоновой музыки;
- Добавление звуковых эффектов.

Результат занятия: мультфильм со звуком и музыкой.

Практическое задание: записать и добавить дополнительные звуковые эффекты.

Занятие 5 Завершение и публикация мультфильма

- Финальное редактирование анимации;
- Добавление титров и переходов;
- Экспорт и публикация мультфильма.

Результат занятия: готовый анимационный фильм.

Практическое задание: показать мультфильм друзьям и собрать отзывы.

Курс «Комплексный курс: Младший разработчик цифрового контента»

Блок 4: Цифровая музыка для игр

Цель: познакомить детей с увлекательным миром цифровых технологий через создание игр, анимаций, видео и контента с помощью ИИ, развивая творческие способности и базовые IT-навыки в занимательной форме.

Программа курса:

Занятие 1

Введение в цифровую музыку для игр

- Что такое игровая музыка?;
- Роль музыки в создании атмосферы игры (фон, настроение, события);
- Примеры известных треков из игр;
- Демонстрация платформы [OnlineSequencer.net](https://www.onlinesequencer.net/);
- Использование разных инструментов (барабаны, синтезатор, фортепиано).

Результат занятия: создан короткий музыкальный фрагмент для одной из игровых сцен.

Практическое задание: создать короткий музыкальный фрагмент для одной из игровых сцен (меню игры, бой, спокойная локация).

Занятие 2

Создание озвучки персонажей с помощью нейросетей

- Что такое озвучка в играх;
- Роль голоса в создании характера персонажа;
- Генерация голоса с помощью одного из сервисов.

Результат занятия: озвучка игрового персонажа с помощью нейросетевого сервиса.

Практическое задание: придумайте короткую фразу от лица персонажа (1–2 предложения) и озвучьте её.

Занятие 3

Создание саундтрека к игре с помощью нейросетей

- Представление популярных платформ;
- Генерация трека в одном из сервисов;
- Скачивание и прослушивание результатов.

Результат занятия: создан оригинальный саундтрек для игры с помощью нейросетевого сервиса.

Практическое задание: создание саундтрека для выбранной сцены или уровня и игры с помощью нейросетевого сервиса.

Курс «Комплексный курс: Младший разработчик цифрового контента»

Блок 5: Создание видеоблога с эффектами в CapCut

Цель: познакомить детей с увлекательным миром цифровых технологий через создание игр, анимаций, видео и контента с помощью ИИ, развивая творческие способности и базовые IT-навыки в занимательной форме.

Программа курса:

Занятие 1 Основы видеосъемки на смартфон

- Принципы качественной съёмки на смартфон;
- Освещение и композиция кадра;
- Планирование видеоконтента для блога.

Результат занятия: план и первые видеоматериалы для блога.

Практическое задание: снять дополнительный материал по теме.

Занятие 2 Монтаж видео в CapCut

- Знакомство с интерфейсом CapCut;
- Основы видеомонтажа: обрезка, склейка, переходы;
- Добавление текста и надписей.

Результат занятия: первое смонтированное видео.

Практическое задание: смонтировать дополнительное короткое видео.

Занятие 3 Добавление спецэффектов и фильтров

- Работа с эффектами и фильтрами в CapCut;
- Создание анимированных переходов;
- Добавление стикеров и наложений.

Результат занятия: видео с эффектами и переходами.

Практическое задание: применить новые эффекты к своему видео.

Занятие 4 Работа со звуком в видеоблоге

- Очистка записанного звука;
- Добавление музыки и звуковых эффектов;
- Синхронизация звука и видео.

Результат занятия: видео с профессиональным звуком.

Практическое задание: улучшить звуковую дорожку своего видео.

Занятие 5 Публикация и продвижение видеоблога

- Подготовка видео к публикации;
- Создание привлекательных миниатюр;
- Экспорт и сохранение финальной версии.

Результат занятия: готовое к публикации видео.

Практическое задание: создать серию миниатюр для будущих видео.

Курс «Комплексный курс: Младший разработчик цифрового контента»

Блок 6: Создание игр с VR/AR в CoSpaces

Цель: познакомить детей с увлекательным миром цифровых технологий через создание игр, анимаций, видео и контента с помощью ИИ, развивая творческие способности и базовые IT-навыки в занимательной форме.

Программа курса:

Занятие 1 Введение в VR/AR на платформе CoSpaces Edu

- Знакомство с платформой CoSpaces Edu;
- Знакомство с VR-очками для смартфона;
- Просмотр галереи готовых проектов на смартфоне.

Результат занятия: выбрали проект на CoSpaces Edu, который можно адаптировать под учебные цели.

Практическое задание: придумать идею собственной AR-/VR-игры или образовательного проекта.

Занятие 2 Создание 3D-объектов и сцен. Знакомство с Merge Cube

- Работа с библиотекой 3D-моделей в CoSpaces;
- Базовое моделирование и настройка объектов (размер, цвет, положение);
- Пространственное размещение объектов в сцене;
- Создание Merge Cube;
- Обзор существующих Merge Cube-проектов.

Результат занятия: 3D-сцена для просмотра в смартфоне с помощью VR/AR.

Практическое задание: создать простую 3D-сцену с минимум 3-5 объектами.

Занятие 3 Программирование интерактивности

- Основы блочного программирования в CoSpaces;
- Добавление интерактивности к объектам;
- Создание простых игровых механик.

Результат занятия: интерактивная AR-/VR-сцена.

Практическое задание: запрограммировать взаимодействия.

Курс «Комплексный курс: Младший разработчик цифрового контента»

Блок 6: Создание игр с VR/AR в CoSpaces

Цель: познакомить детей с увлекательным миром цифровых технологий через создание игр, анимаций, видео и контента с помощью ИИ, развивая творческие способности и базовые IT-навыки в занимательной форме.

Программа курса:

Занятие 4 Создание AR-/VR- квеста для проекта

- Разработка (генерация) сценария AR-/VR- квеста;
- Добавление заданий;
- Настройка игровой логики.

Результат занятия: готовый сюжетный AR-квест на Merge Cube или в обычной сцене.

Практическое задание: разработать и реализовать полноценный квест с как минимум тремя задачами.

Занятие 5 Тестирование и публикация AR-/VR-проекта

- Тестирование проекта на разных устройствах (телефон, планшет, VR);
- Публикация проекта в CoSpaces и настройка доступа;
- Подготовка презентации: идея, механика, демонстрация;
- Защита проекта перед одноклассниками.

Результат занятия: завершенный, опубликованный AR-проект, представленный классу.

Практическое задание: продемонстрировать собственный проект группе, объяснить замысел и реализацию.

Курс «Комплексный курс: Младший разработчик цифрового контента»

Блок 7: Создание цифрового портфолио и финального проекта

Цель: познакомить детей с увлекательным миром цифровых технологий через создание игр, анимаций, видео и контента с помощью ИИ, развивая творческие способности и базовые IT-навыки в занимательной форме.

Программа курса:

Занятие 1

Обеспечение безопасности в киберпространстве

- Понятие кибербезопасности;
- Персональная информация: что допустимо раскрывать онлайн, а что — категорически недопустимо;
- Надежные пароли: секреты создания легко запоминаемых надежных комбинаций;
- Мошенничество в интернете: фишинговые атаки и прочие уловки злоумышленников, способы выявления и противодействия;
- Рекомендации по безопасной работе в соцсетях и чат-приложениях;
- Правила и этика работы с нейросетями.

Результат занятия: знание ключевых рисков виртуального пространства и освоение базовых методов собственной защиты.

Практическое задание: разработка видеоруководства по правилам сетевой безопасности.

Занятие 2

Планирование финального проекта

- Выбор темы и формата финального проекта. Создание плана работы;
- Создание контента для проекта;
- Объединение различных элементов.

Результат занятия: детальный план финального проекта.

Практическое задание: подготовить необходимые материалы для проекта.

Занятие 3

Создание цифрового портфолио. Часть 1

- Что такое цифровое портфолио;
- Знакомство с конструкторами сайтов (Tilda, Google Sites);
- Работа с конструктором сайтов по созданию структуры портфолио;

Результат занятия: познакомились с платформами для создания сайтов, создали основу своего цифрового портфолио, чтобы представить свои работы и проекты.

Практическое задание: создать цифровое портфолио, используя инструменты Tilda/Google Sites, включить в портфолио описания и скриншоты своих работ.

Курс «Комплексный курс: Младший разработчик цифрового контента»

Блок 7: Создание цифрового портфолио и финального проекта

Цель: познакомить детей с увлекательным миром цифровых технологий через создание игр, анимаций, видео и контента с помощью ИИ, развивая творческие способности и базовые IT-навыки в занимательной форме.

Программа курса:

Занятие 4 Создание цифрового портфолио. Часть 2

- Добавление в портфолио созданных на курсе проектов;
- Доработка портфолио, наполнение портфолио информацией о проектах;
- Публикация проектов-портфолио.

Результат занятия: создано и опубликовано цифровое портфолио.

Практическое задание: создание цифрового сайта-портфолио на Tilda/Google Sites и его публикация.

Занятие 5 Завершение финального проекта и портфолио

- Финальная доработка проекта;
- Подготовка презентации;
- Подготовка к выступлению. Правила презентации.

Результат занятия: готовый финальный проект и портфолио.

Практическое задание: подготовиться к презентации проекта.

Занятие 6 Презентация финальных проектов и подведение итогов курса

- Выступления с презентациями проектов;
- Демонстрация цифровых портфолио;
- Обратная связь и обсуждение;
- Подведение итогов курса и рекомендации по дальнейшему обучению и развитию в сфере разработки цифрового контента и применения ИИ-инструментов.

Результат занятия: презентовали свои проекты в виде цифрового портфолио, получили обратную связь по проектам, рекомендации по дальнейшему обучению и развитию в сфере разработки цифрового контента и применения ИИ-инструментов.

Практическое задание: поделиться своим портфолио с друзьями и родителями, выступить с презентацией проектов.