

#### **ПОНЕДЕЛЬНИК: 29 июня**

с 11:00 до 11:15 – разогрев для пробуждения: знакомство с преподавателем, участниками и концепцией онлайн смены;  
с 11:15 до 11:20 – перерыв, подготовка к МК;  
с 11:20 до 12:20 – знакомство с игровым движком "Stencil" изнутри, ознакомительная практика;  
с 12:30 до 13:30 – обеденный перерыв;  
с 13:30 до 14:10 – игра, общение;  
с 14:10 до 14:30 – перерыв;  
с 14:30 до 15:30 – знакомство с программой для трехмерного скульптинга "Sculptris", первые шаги к собственной 3D модели;  
с 15:30 до 15:35 – перерыв;  
с 15:35 до 16:00 – интерактивная сюжетная игра, совместное прохождение с принятием общих решений.

#### **ВТОРНИК: 30 июня**

с 11:00 до 11:15 – разогрев для пробуждения: общение, делимся идеями и успехами.  
с 11:15 до 11:20 – перерыв  
с 11:20 до 12:20 – определяем масштаб проекта каждого участника смены, учимся создавать нарративный дизайн игры (пишем сценарий), исследование самого японского жанра видеоигр – платформеров.  
с 12:30 до 13:30 – обеденный перерыв;  
с 13:30 до 14:10 – игра, общение;  
с 14:10 до 14:30 – перерыв;  
с 14:30 до 15:30 – практическая работа в "Stencil", начинаем оформление игровых уровней.  
с 15:30 до 15:35 – перерыв  
с 15:35 до 16:00 – интерактивная сюжетная игра, совместное прохождение с принятием общих решений.

#### **СРЕДА: 1 июля**

с 11:00 до 11:15 – разогрев для пробуждения: общение, делимся идеями и успехами;  
с 11:15 до 11:20 – перерыв;  
с 11:20 до 12:20 – продолжаем работать на сценарием, варианты создания истории;  
с 12:30 до 13:30 – обеденный перерыв;  
с 13:30 до 14:10 – игра, общение;  
с 14:10 до 14:30 – перерыв;  
с 14:30 до 15:30 – психология цвета в компьютерных играх, как выбрать гамму;  
с 15:30 до 15:35 – перерыв;  
с 15:35 до 16:00 – виртуальная прогулка по Японии/ игра.



#### **ЧЕТВЕРГ: 2 июля**

с 11:00 до 11:15 – разогрев для пробуждения: день трехмерной скульптуры!  
с 11:15 до 11:20 – перерыв;  
с 11:20 до 12:20 – лекция по основам трехмерного скульптинга и искусства моделирования в целом;  
с 12:30 до 13:30 – обеденный перерыв;  
с 13:30 до 14:10 – игра, общение;  
с 14:10 до 14:30 – перерыв;  
с 14:30 до 15:30 – практика в создании скульпта (чья-нибудь голова :D) по примеру мастера в "Sculptris";  
с 15:30 до 15:35 – перерыв;  
с 15:35 до 16:00 – интерактивная сюжетная игра, совместное прохождение с принятием общих решений.

#### **ПЯТНИЦА: 3 июля**

с 11:00 до 11:15 – разогрев для пробуждения: общение, делимся идеями и успехами;  
с 11:15 до 11:20 – перерыв;  
с 11:20 до 12:20 – лекция - как работает правильный лвл-дизайн, учимся разрабатывать игровые миры правильно;  
с 12:30 до 13:30 – обеденный перерыв;  
с 13:30 до 14:10 – игра, общение;  
с 14:10 до 14:30 – перерыв;  
с 14:30 до 15:30 – практическая работа в "Stencil", продолжение оформления игровых уровней - создание стартового меню, настройка переходов между уровнями, ловушек и прочих интересностей;  
с 15:30 до 15:35 – перерыв;  
с 15:35 до 16:00 – интерактивная сюжетная игра, совместное прохождение с принятием общих решений.

---

СУББОТА 20 июня и ВОСКРЕСЕНЬЕ 21 июня мы отдыхаем

и рекомендуем провести эти дни на природе, с семьей :\*

---

#### **ПОНЕДЕЛЬНИК: 6 июля**

- с 11:00 до 11:15 – разогрев для пробуждения: общение, делимся идеями и успехами.
- с 11:15 до 11:20 – перерыв;
- с 11:20 до 12:20 – изучаем концепцию создания игровых персонажей и профессию “Character Artist”;
- с 12:30 до 13:30 – обеденный перерыв;
- с 13:30 до 14:10 – игра, общение;
- с 14:10 до 14:30 – перерыв;
- с 14:30 до 15:30 – разрабатываем собственного игрового героя, его противников и цели – рисуем концепты от руки для дальнейшей обработки и внедрения в игру (при помощи мастера);
- с 15:30 до 15:35 – перерыв;
- с 15:35 до 16:00 – интерактивная сюжетная игра, совместное прохождение с принятием общих решений.

#### **ВТОРНИК: 7 июля**

- с 11:00 до 11:15 – разогрев для пробуждения: общение, делимся идеями и успехами;
- с 11:15 до 11:20 – перерыв;
- с 11:20 до 12:20 – практическая работа в “Stencil”: заставляем ожить наших игровых персонажей! добавление героя в игровой уровень;
- с 12:30 до 13:30 – обеденный перерыв;
- с 13:30 до 14:10 – игра, общение;
- с 14:10 до 14:30 – перерыв;
- с 14:30 до 15:30 – практическая работа в “Stencil”: добавляем игровые трудности и цели для наших героев на уровень;
- с 15:30 до 15:35 – перерыв;
- с 15:35 до 16:00 – интерактивная сюжетная игра, совместное прохождение с принятием общих решений.

#### **СРЕДА: 8 июля**

- с 11:00 до 11:15 – разогрев для пробуждения: общение, делимся идеями и успехами;
- с 11:15 до 11:20 – перерыв;
- с 11:20 до 12:20 – профессия концепт художник и 2D художник обзор;
- с 12:30 до 13:30 – обеденный перерыв;
- с 13:30 до 14:10 – игра, общение;
- с 14:10 до 14:30 – перерыв;
- с 14:30 до 15:30 – о стилях и создании фонов в компьютерных играх;
- с 15:30 до 15:35 – перерыв;
- с 15:35 до 16:00 – виртуальная прогулка по Японии/ игра.



#### **ЧЕТВЕРГ: 9 июля**

- с 11:00 до 11:15 – разогрев для пробуждения: общение, делимся идеями и успехами;
- с 11:15 до 11:20 – перерыв;
- с 11:20 до 12:20 – практика в создании скульпта (милое животное) по примеру мастера в “Sculptris”;
- с 12:30 до 13:30 – обеденный перерыв;
- с 13:30 до 14:10 – игра, общение;
- с 14:10 до 14:30 – перерыв;
- с 14:30 до 15:30 – самостоятельная работа “Sculptris”, реализуем идею Вашего скульпта в 3D!
- с 15:30 до 15:35 – перерыв;
- с 15:35 до 16:00 – интерактивная сюжетная игра, совместное прохождение с принятием общих решений.

#### **ПЯТНИЦА: 10 июля**

- с 11:00 до 11:15 – разогрев для пробуждения: общение, делимся идеями и успехами;
- с 11:15 до 11:20 – перерыв;
- с 11:20 до 12:20 – лекция о работе, профессиях и заработке в игровой индустрии;
- с 12:30 до 13:30 – обеденный перерыв;
- с 13:30 до 14:10 – игра, общение;
- с 14:10 до 14:30 – перерыв;
- с 14:30 до 15:30 – тестируем созданные в “Stencil” игры, демонстрируем работы в “Sculptris”, радуемся общему успеху :D
- с 15:30 до 15:35 – перерыв;
- с 15:35 до 16:00 – интерактивная сюжетная игра, совместное прохождение с принятием общих решений.