**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**1.Тема: Первый шаг к разработке игр.  
Участники:** Голуб Иван – руководитель  
Пётр Акинин – участник  
Владимир Ерёмин – участник **Консультант: Межникова Екатерина.  
Цель:** показать, что на создание собственных игр способен почти каждый подросток и это не так сложно, как многие думают.  
**Задачи:**    
Определение темы*. Иван Голуб*Составление задач и их распределение в группе. *Пётр Акинин*Определение проблемы*. Вова Ерёмин.*Определение цели. *Иван Голуб.*Определение формата продукта. *Пётр Акинин.*Оценка необходимых ресурсов*. Ерёмин Вова.*Составление критериев. *Иван Голуб.*Определение предметной специфики. *Акинин Пётр.*Заполнение электронного портфолио*. Вова Ерёмин.*Подготовка к защите темы.Ознакомление с документацией p5js*. Иван Голуб*Отрисовка моделей*. Пётр Акинин.*Написание кода*. Вова Ерёмин.*Собственное тестирование*. Иван Голуб.*Корректировка различных ошибок и багов*. Пётр Акинин*Открытое тестирование. *Вова Ерёмин.*Создание презентации*. Иван Голуб.*Подготовка к защите проекта*. Пётр Акинин.*

**Актуальность:** Тема очень актуальна в наши дни. Компьютер – большая часть современной жизни. Компьютер используется детьми разного возраста, но не всегда во благо. Мы хотим показать, как интересно создавать на нем что-то свое. Мы считаем, после нашего проекта большинство ребят поймет, что действительно можно создавать компьютерные игры самостоятельно. А возможно и более серьезно заинтересуется именно программированием.

2.Изначально мы хотели сделать 2 мини-игры на платформе для программирования «p5js» с дизайном. Сюжетом наших игр является классическая змейка и игра-собиратель. «Модельки» - дизайн, например к игре-собиратель, это баскетбольное кольцо и мяч или человечек с монеткой и т. д. Но в итоге мы сделали 2 несложные мини-игры на платформе «p5js», но модельки мы не успели соединить с игрой (они имеются в наличии). Этот проект рассчитан на 5,6,7 классы и на новичков в программировании. Мы считаем, что наш продукт наглядно покажет, что программирование — это не так сложно, как кажется, и мы нашем продукте хотели бы показать, что за что отвечает и как всё здесь работает. Мы считаем, что наш будет актуален достаточно долгое время т. к. программирование начинает набирать обороты, и со временем оно станет очень важным. Наш проект всячески корректировать что-либо, проверять различные и работать на готовом варианте. Наш продукт находится в электронном формате, для того чтобы любой заинтересованный человек открыл, что ему надо и всё. Мы знаем, что кто уже программировал какие-то игры, но мало кто делал с пояснениями и на платформе «p5js».

3.Мы считаем, что мы с нашем продуктом могли бы провести школьный урок или только его часть, где подробно бы всё объяснили. А что насчёт апробации, мы её провели, но не в таком объёме, котором хотели. Мы пригласили 5 семиклассников, которым вкратце рассказали о сути нашего проект и т. д., и в конце спросили понятно было ли всё? Заинтересовало ли программирование? И так далее. 2 людям проект был не совсем по душе, и он им не совсем понравился, а 3 остальным проект понравился, и на досуге они обещали сами попрактиковаться.

**4.** 5 – сделано 2 игры с модельками и 50% участников заинтересовалось программированием.

4 – сделано 2 игры с модельками, но меньше 50% заинтересовалось программированием.

3 - сделана 1 игра с модельками, и меньше 50% заинтересовалось программированием.

2 – продукт не сделан.