Министерство образования Края
Филиал АНО ДТ «Красноярский «Кванториум» в г. Норильске
«Центр цифрового образования детей IT-Куб г. Норильск»

СОГЛАСОВАНО:
Заведующая учебной частью
_____ Д.С. Симашова
протокол № 13
от «02» 09 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор филиала
_____ Е. С. Тадер
Приказ № 02-02-94
от «02» 09 2026 г

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА НА 2026– 2027 уч. год
технической направленности

«Игровые конструкторы»

Форма реализации программы – очная
Срок реализации – 1 год
Возраст обучающихся – 11-13 лет

Составитель программы:
Бихтор Леонид Андреевич
педагог дополнительного образования

г. Норильск, 2026 г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровые конструкторы» имеет техническую направленность и разработана в соответствии с основными нормативно-правовыми документами: Федеральным Законом «Об образовании» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ; Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам от 09.11.2018 г. № 196; Целевой моделью развития региональных систем дополнительного образования детей от 03.09.2019 г. № 467; Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р; Санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи от 28.09.2020 г. № 28.

Уровень программы – стартовый. Освоение программного материала данного уровня предполагает получение учащимися первоначальных знаний в области создания игр. Данная программа знакомит обучающихся с основными принципами создания игр и с основами программирования.

С каждым годом разработка игр становится популярнее, доступнее и привлекательнее для подрастающих специалистов. Получив первичное понимание в этой области и попробовав разработать игру самостоятельно, обучающиеся смогут решить хотят ли они дальше развиваться в этом направлении, получат полезный опыт и дополнительный навык.

Умение создавать и анимировать компьютерные артефакты поспособствует развитию компьютерного мышления и поможет формированию личности, способной применить базовые понятия программирования в разных аспектах своей жизни.

1.1. НОВИЗНА ДООП

Новизна программы заключается в том, что слушатели смогут погрузиться в разработку игр без написания кода и сложных вычислений. В процессе изучения технологии и инструментов разработки компьютерных игр у обучающихся сформируется восприятие компьютера и других электронных устройств не только как источника развлечений, но и как рабочего инструмента, востребованного во многих современных профессиях.

Программа предусматривает адаптивность к разным уровням знаний. Независимо от того, является ли ученик новичком или имеет определённые навыки программирования, предлагается персонализированный подход для оптимального развития потенциала каждого.

Обучающиеся получат возможность обмениваться опытом, работать в команде над проектами, что не только разовьет социальные навыки, но и даст стимул творческому мышлению.

1.2. АКТУАЛЬНОСТЬ ДООП

Индустрия игровых приложений развивается с огромной скоростью. Актуальность разработки игр разных жанров постоянно растет, все больше пользователей открывают для себя мир игровой индустрии и находят в нем что-то свое. В современном мире создание видеоигр является одним из наиболее крупных сегментов индустрии развлечений, масштабы которого сопоставимы с киноиндустрией. Освоение курса позволит создать свой собственный проект, который уже в процессе обучения можно будет поместить в своё портфолио.

Обучение школьников созданию компьютерных игр способствует повышению интереса и мотивации учащихся к изучению школьных предметов информатики, математики, физики, литературы, истории и многих других. Первичным при этом является очевидное увлечение детей компьютерными играми.

Создание игр —это не просто знание какого-то языка, инструмента или технологии, это способность оживить свои идеи или найти решения какой-то проблемы, создав необходимую для этого симуляцию.

Программа нацелена на слушателей, как не имеющих навыков и знаний в программировании, алгоритмике, разработке игр, так и тех, у кого есть начальное представление об этих областях. Программа позволит расширить кругозор слушателей, показывая и проводя их через увлекательную и многогранную сферу разработки компьютерных игр.

1.3. ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ

Процесс обучения выстроен с учетом используемых современных образовательных технологий: информационные технологии обучения, технология проектного обучения. В соответствии с учебным планом программы на каждом этапе обучения разработаны занятия, наиболее эффективные для развития познавательного потенциала слушателей. Виды деятельности обучающихся отражены в предлагаемых формах организации обучения, что и определяет продолжительность по времени, динамичную структуру занятия, способы организации процесса обучения и его методическое оснащение. В техническом творчестве и проектной технологии ведущее место занимают интерактивные и активные методы обучения, обеспечивающие эффективное достижение поставленной цели обучения и отслеживание результативности обучения на всех этапах.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей), чему и способствует обучение по предлагаемой программе.

Материал программы, адаптированный для младших школьников, вносит значимый вклад в формирование информационного компонента

метапредметных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Практическая направленность программы способствует профессиональному самоопределению обучающихся.

1.4. ЦЕЛЬ ДООП

Цель ДООП — развить логику и алгоритмическое мышление, творческие способности, сформировать базовые компетенции в области разработки компьютерных игр — умение работать с игровым движком Game Maker Studio 2, владеть навыками программирования, игрового дизайна, моделирования и анимации.

Задачи программы:

Личностные:

- сформировать познавательную, творческую активность, развить фантазию и изобретательность;
- воспитать умение добиваться успеха и правильно оценивать неудачи;
- сформировать навыки самоорганизации учащихся, их уверенность в себе через выполнение самостоятельных творческих проектов и их защиту;
- развить способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного образования с учётом устойчивых познавательных интересов к разработке компьютерных игр.

Метапредметные:

- развить алгоритмический стиль мышления, логическое, креативное и творческое мышление;
- сформировать умение организовывать продуктивную творческую деятельность;
- дать представление об основных составляющих информационной культуры человека.

Предметные:

- освоить понятия «алгоритм» и «программа» через призму практического опыта в ходе создания программных кодов;
- сформировать знания и умения у обучающихся по созданию компьютерных игр на базе движка Game Maker Studio 2;
- изучить механику игр различных жанров и способы их реализации;
- сформировать умение работать над творческим проектом — разрабатывать и осуществлять его защиту;
- сформировать навыки сетевой коммуникации и безопасного использования сети Интернет.

1.5. ВОЗРАСТ ОБУЧАЮЩИХСЯ, УЧАСТВУЮЩИХ В ДООП

Программа «Игровые конструкторы» рассчитана на обучающихся 9-11 лет.

1.6. УСЛОВИЯ ВХОЖДЕНИЯ В ДООП

Набор на программу осуществляется в соответствии с Положением о наборе в Филиал АНО ДТ «Красноярский «Кванториум» в г. Норильске.

Зачисление на курс происходит согласно результатам очного собеседования с кандидатом на обучение.

1.7. СРОК РЕАЛИЗАЦИИ ДООП

Программа рассчитана на 1 учебный год. Нагрузка на обучающегося составляет 144 часа за весь период обучения.

1.8. РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ, ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Учебные занятия проходят в очной форме. Режим занятий – 2 раза в неделю по 2 академических часа (1 академический час - 40 минут) с обязательным перерывом.

При проведении занятий используются методы:

1. Словесные методы обучения (лекция, объяснение, беседа, диалог (диалог педагога с обучающимися, диалог обучающихся друг с другом);
2. Методы практической работы;
3. Проектно-конструкторские методы (разработка проектов, программ; создание новых способов решения задачи, конструирование игр);
4. Метод игры (игры: дидактические, развивающие, познавательные, игры на развитие внимания, памяти, воображения).

При проведении занятий используются следующие формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия.

1.9 ОЖИДАЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И ЭФФЕКТЫ, СПОСОБЫ ПРЕДЪЯВЛЕНИЯ И ОТСЛЕЖИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

После завершения освоения программы обучающиеся **будут знать, понимать:**

- основы алгоритмизации и программирования;
- инструменты конструктора Game Maker Studio 2;
- отличие способов создания игровых продуктов;

– основы технологии разработки компьютерных игр и образовательных проектов.

будут уметь:

– алгоритмически и логически мыслить;

– разрабатывать сценарии компьютерных игр и образовательных проектов;

– создавать простые интерактивные игры, в которых реализуются движения и взаимодействия различных объектов, звук и пр. с помощью конструктора Game Maker Studio 2;

– создавать мини-игры различных жанров, руководствуясь основными принципами разработки игр и правилами проектной деятельности.

Личностные результаты:

– сформирована познавательная и творческая активность;

– учащиеся могут добиваться успеха и правильно оценивать неудачи;

– сформированы навыки самоорганизации;

– развита способность к самообучению.

Метапредметные результаты:

– развит алгоритмический стиль мышления, логическое и творческое мышление;

– сформировано умение организовывать творческую работу, действовать по составленному плану, сверяясь с ним и целью деятельности, исправляя ошибки, используя подобранные средства (в том числе и Интернет);

– учащиеся имеют представление об основных составляющих информационной культуры человека.

Предметные результаты:

– изучены и используются термины «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»;

– учащиеся самостоятельно составляют линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями;

– сформированы навыки использования различных команд для решения задач и выполнения творческих проектов;

– изучена механика игр различных жанров и способы их реализации;

– сформировано умение работать над творческим проектом и защищать его;

– отработаны навыки сетевой коммуникации и безопасного использования сети Интернет.

Методы определения уровня обученности: собеседование, наблюдение, фронтальный опрос, тестирование, экспертная оценка компьютерного проекта, деловая игра, презентация продукта деятельности, самостоятельная практическая работа, внутригрупповой конкурс, диагностическая игра, игра-испытание.

Критериями оценки теоретических знаний являются: степень усвоения теоретического материала, глубина, широта и системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов.

Критериями уровня овладения практическими умениями и навыками являются: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов учащихся — грамотность исполнения, использование творческих элементов.

При оценке творческих работ педагог должен руководствоваться следующими критериями:

- общая художественная выразительность;
- самостоятельность и оригинальность замысла;
- содержательность проекта;
- проявление наблюдательности, воображения.

Контроль качества образования осуществляется в форме тестирования, выполнения практических и проектных работ, успешность оценивается в зависимости от степени качества Итогового проекта учащихся.

Также, при согласовании с педагогом, обучающийся может озвучить свою тему проекта, подготовить её и сдать в рамках итоговой аттестации.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема занятия	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Знакомство с IT-сферой игровой индустрии (26 часов)					
1.1	Знакомство с программой курса. ТБ. Безопасная работа в Интернете	2	2	0	
1.2	Что такое программирование	2	2	0	
1.3	Игровая индустрия	4	4	0	
1.4	Языки программирования	6	2	4	
1.5	Основы Алгоритма	4	2	2	
1.6	Массивы	6	2	4	
1.7	Текущий контроль по разделу «Базовая теория».	2	1	1	Фронтальный опрос, интегрированное тестирование.

Раздел 2. Создание игры с точки зрения геймдизайнера (20 часов)					
2.1	От идеи к проекту	2	1	1	
2.2	Создаем свой мир	6	1	5	
2.3	Ты разработчик	2	1	1	
2.4	Инструменты разработки	4	2	2	
2.5	Логика игры и алгоритмы	4	1	3	
2.6	Текущий контроль по разделу «Разработка игр».	2	1	1	Фронтальный опрос, интегрированное тестирование, самостоятельная практическая работа по азам программирования движения исполнителя
Раздел 3. Game Maker Studio 2. Создание игры с точки зрения разработчика (34 часа)					
3.1	Знакомство с Game Maker Studio 2	4	2	2	
3.2	Интерфейс и графика. Экраны	12	4	8	
3.3	Звук и эффекты. Третий уровень	12	4	8	
3.4	Промежуточная аттестация - Игровой джем “еда”	6	2	4	Разработка и защита проекта
Раздел 4. Мастерская игр. Создание проектов (64 часа)					
4.1	Создание игры. Платформер	6	2	4	
4.2	Создание игры. Поиск предметов	4	2	2	
4.3	Альтернативный вид камеры. Вид сверху	6	2	4	
4.4	Создание игры. Раннер (Runner). Движение вперед	4	2	2	
4.5	Создание игры. Подземелье	8	2	6	
4.6	Создание игры. Головоломка	8	2	6	
4.7	Краткое повторение курса. Рефлексия	8	2	6	
4.8	Итоговая аттестация - Создание собственной игры	20	1	19	
	ИТОГО	144	49	95	

3. СОДЕРЖАНИЕ ДООП

Раздел 1. Знакомство с IT-сферой игровой индустрии (26 часов)

Тема 1.1 Знакомство с программой курса. ТБ. Безопасная работа в Интернете (2 часа).

Теория: правила работы и техника безопасности при использовании компьютерного оборудования.

Тема 1.2 Что такое программирование (2 часа).

Теория: этапы программирования — анализ предметной области, проектирование программы, кодирование, выявление дефектов и ошибок при помощи тестирования и других методов верификации, развёртывание, сопровождение.

Тема 1.3 Игровая индустрия (4 часа).

Теория: индустрия игр — история компьютерных игр, видеоигры на мировом рынке, объём рынка компьютерных игр, рынок мобильных игр, гейм дев, топ 5 жанров мобильных игр по доходности в 2025, как попасть в игровую индустрию? Профессия гейм-дизайнер.

Тема 1.4 Языки программирования (6 часов).

Теория: 10 самых влиятельных языков программирования последних 50 лет и их создатели. Виды языков программирования — компилируемые и интерпретируемые языки, низкоуровневые и высокоуровневые языки, языки со статической типизацией и динамической типизацией, универсальные и специальные языки.

Практическая работа: старт в программировании. Написание первых программ ввода-вывода информации.

Тема 1.5 Основы Алгоритма (4 часа).

Теория: свойства алгоритма. Линейный алгоритм. Условный алгоритм. Циклический алгоритм.

Практическая работа: проектирование алгоритмов различных конструкций.

Тема 1.6 Массивы (6 часов).

Теория: массив в программировании. Основные достоинства использования массивов. Индекс в массиве. Как резервируется память. Как работает обращение по индексу. Статические и динамические массивы. Однородные и гетерогенные массивы. Одномерные и многомерные массивы.

Практическая работа: объявление массивов и работа с ними.

Тема 1.7 Текущий контроль по разделу «Базовая теория» — фронтальный опрос, интегрированное тестирование (2 часа).

Раздел 2. Создание игры с точки зрения геймдизайнера (20 часов).

Тема 2.1 От идеи к проекту (2 часа).

Теория: оформление своих идей в текстовом и графическом виде. Запись идей. Планирование проекта.

Практическая работа: основы проектной деятельности. Конденсирование идей.

Тема 2.2 Создаем свой мир (6 часов).

Теория: методы создания игровых миров. Карты ассоциаций. Облака тегов. Карта мыслей. Направление фантазии.

Практическая работа: проектирование своего мира. Запись описания мира в виде, который может понять другой человек.

Тема 2.3 Ты разработчик (2 часа).

Теория: осознание себя разработчиком. Способы наполнения мира идеями и механиками. Создание историй и сценариев.

Практическая работа: дополнение мира, созданного в прошлой теме, новый идеями, историей и логическими связями. Создание короткой истории.

Тема 2.4 Инструменты разработки (4 часа).

Теория: инструменты, способствующие созданию игровых продуктов. Вспомогательные инструменты.

Практическая работа: обзор инструментов разработки и сопутствующих программ. Поиск информации в интернете.

Тема 2.5 Логика игры и основные механики игры (4 часа).

Теория: главная механика в игре. Игровой цикл механик. Разновидности дополнительных механик

Практическая работа: создание своих концептов механик игр.

Тема 2.6 Текущий контроль по разделу «Разработка игр» — фронтальный опрос, интегрированное тестирование, самостоятельная практическая работа по азам программирования движения исполнителя (2 часа).

Раздел 4. Game Maker Studio 2. Создание игры с точки зрения разработчика (34 часа).

Тема 4.1 Знакомство с Game Maker Studio 2 (4 часа).

Теория: знакомство с конструктором игр Game Maker Studio 2. Инструменты. Рабочее поле. Возможности. Отличия. Начало работы.

Практическая работа: изучение конструктора игр Game Maker Studio 2. “Наивная” работа в конструкторе.

Тема 4.2 Интерфейс и графика. Экраны (12 часов).

Теория: интерфейс пользователя. Переход между сценами. Плохие примеры. Улучшение графики.

Практическая работа: создание визуального интерфейса игры. Проработка экранов и пунктов меню.

Тема 4.3 Звук и эффекты. Третий уровень (12 часов).

Теория: звук в проекте как средство выразительности. Улучшение подачи материала с помощью звука. Визуальные и звуковые эффекты. Музыка.

Практическая работа: работа со звуковыми и визуальными эффектами. Внедрение их в проект. Создание собственного музыкального сопровождения для игры.

Тема 4.4 Промежуточная аттестация (6 часов).

Практическая работа: промежуточная аттестация - Игровой джем «еда».

Раздел 5. Мастерская игр. Создание проектов (64 часа).

Тема 5.1 Создание игры. Платформер (6 часов).
Теория: тип игр «платформеры». Примеры. Смыслы.
Практическая работа: создание игры типа «платформер».

Тема 5.2 Создание игры. Поиск предметов (4 часа).
Теория: тип игр «поиск предметов». Примеры.
Практическая работа: создание игры типа «поиск предметов».

Тема 5.3 Альтернативный вид камеры. Вид сверху (6 часов).
Теория: тип игр «top-down». Примеры.
Практическая работа: создание игры типа «top-down».

Тема 5.4 Создание игры. Раннер (Runner). Движение вперед (4 часа).
Теория: тип игр «runner». Примеры.
Практическая работа: создание игры типа «runner».

Тема 5.5 Создание игры. Подземелье (8 часов).
Теория: тип игр «dungeon crawl», «roguelike». Примеры.
Практическая работа: создание игры типа «dungeon crawl», «roguelike».

Тема 5.6 Создание игры. Головоломка (8 часов).
Теория: тип игр «головоломка». Примеры.
Практическая работа: создание игры типа «головоломка».

Тема 5.7 Краткое повторение курса. Рефлексия (8 часов).

Теория: краткое повторение изученного за курс материала. Оценка своих навыков и знаний. Сравнение с прошлым.

Практическая работа: рефлексия по курсу. Подготовка к итоговой аттестации.

Тема 5.8 Итоговая аттестация — создание собственной игры (20 часов).

Практическая работа: создание собственной игры (командная или индивидуальная работа) на свободную тему при поддержке педагога. Защита проекта.

4. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Помещения для практических занятий и самостоятельной работы обучающихся должны быть оснащены:

- персональными компьютерами с установленными программными пакетами актуальных версий Game Maker Studio 2, Aseprite, Bosca Ceoil Microsoft Office, Google Chrome, Microsoft Office10 (и выше) и с возможностью подключения к сети Интернет;
- доской с маркером или интерактивной доской;
- мультимедийным проектором.

5. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература:

1. Джесси Шелл, Геймдизайн / Альпина Паблишер, 2019.
2. Рэф Костер, Разработка игр и теория развлечений / ДМК, 2018.
3. Джейсон Шреер, Кровь, пот и пиксели / Эксмо, 2018.

Электронные ресурсы:

- habr.com/
- google.com/
- yoyogames.com/

6. СВЕДЕНИЯ О СОСТАВИТЕЛЯХ ДООП

Бихтор Л. А., педагог дополнительного образования, преподаватель по направлению «Разработка игр в конструкторах». Образование неоконченное высшее.

7. МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ ПО РАЗДЕЛАМ ПРОГРАММЫ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Проблемные ситуации (предложи свой вариант решения)

1. Как сделать таймер?

2. На слое тайлов расставил тайлы. Создал персонажа, сделал ему движение по X и Y. Привязал к окну вида, установил координаты в середине

экрана. Алгоритм обнуления координат камеры при выходе за край и присвоение ему координаты края значения при значении < 0 не даёт нужного эффекта.

Как сделать циклическую прокрутку слоя тайлов со склейкой его начала и конца по X и по Y? Т.е. чтобы слой тайлов двигался, как лента без шва в месте склейки.

3. Как перенести текст по строчкам из переменной? Там при каждом нажатии клавиши, каждый раз новый текст появляется, но текст длинный и надо хотя бы на 2 строчки разделить.

4. Я создаю кликер, в котором при клике на спрайт должен изменяться его кадр, всего 4 кадра. Как сделать такую механику?

5. Как генерировать случайное (от 30 до 50) количество объектов при запуске игры?

6. Как сделать, чтобы при нажатии определенной кнопки объект поворачивался на заданное количество градусов?

7. Как заставить двигаться до определённого объекта по прямой.

8. Работа с пулями в Game Maker:

- стрельба в одном направлении;
- использование переменной для стрельбы в разных направлениях;
- создание паузы между выстрелами;
- уничтожение пули, когда она пропадает из вида.

Как реализовать эти 4 варианта?

9. При переходе в комнату у объекта сбрасывается физика. Как решить эту проблему?

Практические задания

UX (управление с геймпада)

Что нужно сделать:

1. Найти и изучить требования full controller support. Схема управления должна полностью соответствовать этим требованиям.
2. Взять 3 любые игры на выбор, где нет поддержки геймпада (одну любую на мобильной платформе, одну пошаговую на любой платформе, одну с управлением только мышью без клавиатуры на любой платформе). Описать для них схему управления с внешнего (НЕ виртуальный джойстик на экране) геймпада, список подсказок (где их разместить, как они должны переключаться). Описать как минимальными средствами адаптировать игру чтобы она соответствовала требованиям.
3. Описать чем вы руководствовались, когда выбирали такое управление.
4. Геймпады xbox one, ps4, другие по желанию.

Что оценивается:

Выполнение требований (FCS), логичность и удобство управления.

UX (управление, мобильная платформа)

Что нужно сделать:

У вас есть юнит, которого нужно перемещать в пошаговом режиме (поле клетчатое или из хексов на выбор). Механики игры придумайте сами или возьмите их из любого подходящего под описание тайтла.

1. Опишите как можно больше способов перемещения юнита.
2. Опишите как можно больше возможных состояний клеток/хексов и юнита.
3. Составьте список возможных действий пользователя (передумал, мисс-тап, переместил и т.п.)

Что оценивается:

1. Способность мыслить, как игрок, составлять список возможных действий
2. Полнота и качество обратной связи, позволяющие игроку принять решение.

Нарративный дизайн (диалоги и последствия)

Что нужно сделать:

Вам нужно сделать игру с выборами и последствиями.

1. описать как это будет выглядеть в игре
2. описать какие виды взаимодействий, диалогов и типы выборов вам нужны (если их несколько), как вообще будут работать выборы.
3. описать небольшую ситуацию, которая покажет необходимые механики
4. описать варианты упрощения и усложнения механики выборов с точки зрения бюджета (перевод, озвучка, анимации и т.п.), с точки зрения полезности (наличие диалогов должно как минимум не делать хуже), с точки зрения скорости и сложности добавления контента.
5. по возможности добавить референсы на описанное (“моделируется ситуация из такого-то фильма”, “интерфейс как в такой-то игре”, …)
6. Не обязательно делать полноценный сценарий и прописывать все реплики, задача скорее — ТЗ на инструментарий для вас, как дизайнера + нужно показать, что вы знакомы с существующими решениям в других играх/медиа.

Что оценивается:

1. По описанию понятно, как это реализовать
2. Есть примеры на все описанные механики
3. Есть описание с точки зрения влияния на игрока, понимание нарративным дизайнером того, каких целей он хочет добиться