

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТИ
«НОВОСИБИРСКИЙ КОЛЛЕДЖ ПИЩЕВОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ И
ПЕРЕРАБОТКИ»**

Игра «Прокачай свой выбор»

Тип проекта: профориентационный

Работа обучающегося группы
ТХ-144

Сытин Вадим

Руководитель проекта

Свиржевская Светлана Васильевна
Чернова Ирина Викторовна

Новосибирск 2025

Содержание

Введение
Глава 1 Основная часть
1.1 Знакомство с Roblox Studio: инструмент для создания игры
Глава 2 Практическая часть
2.1 Базовые принципы игры
2.2 Разработка структуры игры
Заключение
Список используемых источников
Приложение №1 Модели и локации
Приложение №2 Скрипты

Введение

Сегодня перед молодыми людьми стоит непростая задача – выбрать профессию, которая будет востребована в будущем. Мир профессий постоянно меняется: одни специальности исчезают, другие появляются, требования к работникам становятся все сложнее. При этом многие школьники и студенты плохо представляют, чем хотят заниматься и какую профессию выбрать.

Данная игра поможет решить эту проблему. Это увлекательный способ познакомиться с разными профессиями, понять, какие способности и умения для них нужны, и попробовать себя в роли специалиста из той или иной области. Игра сделает процесс выбора профессии интересным и понятным.

Цель: разработать интерактивную игровую модель, которая поможет подросткам и молодежи осознанно выбрать профессию, развить необходимые для карьеры навыки и получить практический опыт решения профессиональных задач через игровые механики.

Задачи:

- Разработать структуру и контент игры, включая этапы, задания и описания профессий;
- Подготовить игровые материалы (карточки, кейсы, тесты);
- Организовать информационное сопровождение проекта для привлечения участников;
- Провести тестирование игры среди целевой аудитории и доработать ее на основе полученной обратной связи.

Ожидаемые результаты:

- Участники игры получают четкое представление о современных профессиях и требованиях к ним;
- У игроков сформируются базовые навыки, необходимые для профессиональной деятельности;

Актуальность профориентационных игр заключается в том, что в современном мире выбор профессии — одно из самых важных решений в жизни молодого человека. Из-за стремительных изменений на рынке труда многие школьники и студенты сталкиваются с трудностями: они не успевают отслеживать появление новых профессий, не понимают, какие навыки будут востребованы в будущем, и часто выбирают специальность под влиянием стереотипов или мнения окружающих.

Профориентационные игры помогают решить эти проблемы. Игровые методы повышают вовлечённость подростков в процесс выбора профессии по сравнению с традиционными тестами. Данная игра позволяет не просто

узнать о профессиях, но и «примерить» их на себя, что особенно важно в условиях быстро меняющегося рынка труда.

Реализация этого проекта поможет:

Подросткам — осознанно выбрать профессию, развить ключевые навыки и снизить стресс при принятии решения.

Родителям — понять, как поддержать ребёнка в профессиональном самоопределении.

- Хотя профориентационные игры существуют (например, «Атлас новых профессий» или «Профилум»), большинство из них либо слишком сложны, либо не дают практического опыта. Игровые симуляторы профессий пока мало изучены, особенно в контексте их влияния на мотивацию подростков.

В ходе проекта планируется:

- Исследовать, какие игровые механики лучше всего помогают в профориентации.

- Создать уникальные кейсы на основе реальных профессий

Таким образом, созданная игра не просто повторяет существующие решения, а предлагает новый подход — сочетание практических заданий, мгновенной обратной связи и адаптации под уровень игрока. Это сделает выбор профессии более осознанным и интересным для современных подростков.

Глава 1 Основная часть

1.1 Знакомство с Roblox Studio: инструмент для создания игры.

Roblox Studio — это "цифровой конструктор", в котором была создана игра "Прокачай свой выбор". Это редактор, позволяющий:

- Строить 3D-миры (например, цех пищевого производства)
- Программировать поведение объектов (как работает конвейер)
- Добавлять интерактивные элементы (диалоги с NPC-наставниками)

Почему выбран именно Roblox Studio?

- Простота — разобраться можно даже без опыта в программировании;
- Готовые шаблоны — есть заготовки для Tycoon-игр;
- Мгновенная публикация — когда игра готова, её сразу увидят миллионы пользователей Roblox.

Использование Studio в проекте:

- Моделируется пищевое производство — от пекарни до крупного цеха.
- Создаются профессии — каждый тип деятельности (технолог, логист) имеет свои уникальные механики.
- Программируется экономика — цены на сырьё, зарплаты, себестоимость продукции.

Плюсы и минусы выбора

1) ✓ Преимущества:

- Бесплатная и доступная платформа
- Огромное сообщество — всегда можно найти ответ на вопрос
- Встроенные уроки — мы учились прямо в процессе создания

2) ✗Ограничения:

- Нужно учитывать детскую аудиторию Roblox—нельзя добавлять слишком сложные расчёты
- Графика выглядит немного мультяшно (но для обучающего проекта это даже плюс!)

Глава 2 Практическая часть

2.1 Базовые принципы игры

Игра «Прокачай свой выбор» предлагает участникам погрузиться в три профессии, связанные с пищевой промышленностью, через выполнение практических задач. Каждая роль моделирует реальные рабочие ситуации, позволяя игрокам освоить ключевые навыки в интерактивном формате.

Игровые роли и механики

1.Продавец (печенья)

Задача: принимать заказы от клиентов и оперативно доставлять нужное печенье.

Механика: Клиенты (NPC) запрашивают определенные виды печенья. Игрок должен быстро выбрать правильный товар из ассортимента и выполнить заказ.

Осваиваемые навыки: Работа с клиентами, скорость реакции, управление ассортиментом.

2.Пекарь (кондитер)

Задача: готовить печенье по заданным рецептам в ограниченное время.

Механика: Игрок получает рецепт с последовательностью действий (например, «добавить ингредиенты→замеситьтесто→вырезатьформы»). Необходимо точно следовать инструкциям, чтобы получить качественный продукт.

Осваиваемые навыки: Соблюдение технологий, работа в условиях дедлайна, внимательность.

3.Менеджер по закупкам

Задача: анализировать спрос и заказывать ингредиенты, избегая дефицита или переизбытка.

Механика: на основе данных о продажах игрок прогнозирует, сколько сырья потребуется на следующий период. Неправильные расчеты приводят к убыткам или нехватке товара.

Осваиваемые навыки: Планирование, анализ данных, принятие решений.

Эти профессии дают игрокам полное представление о работе в пищевой отрасли, развивают разнообразные навыки и при этом остаются простыми и увлекательными.

2.2. Разработка структуры игры

В ходе реализации проекта «Прокачай свой выбор» в среде RobloxStudio была разработана игровая структура, включающая три локации

(карты), каждая из которых соответствует одной из профессий: продавец, пекарь и менеджер по закупкам.

1. Придорожное кафе (кондитерская)

Описание локации:

Данная карта представляет собой уютное придорожное кафе, где игроки в роли продавцов взаимодействуют с клиентами (NPC). Локация включает:

Зону обслуживания с витриной, на которой размещены различные кондитерские изделия (торты, печенье, пирожные).

Оборудование (кассовый аппарат, полки с товарами, столики для посетителей).

Элементы интерьера (декоративные растения, освещение, вывески) для создания атмосферы реального кафе.

Окружающую среду (деревья, дорогу, скамейки), чтобы усилить эффект присутствия.

Использованные ассеты:

Для ускорения разработки были применены готовые модели из библиотеки Roblox:

- -Кондитерские изделия.
- -Мебель (столы, стулья, витрины).
- -Декор (растения, элементы фасада).

Функционал:

Игроки принимают заказы от NPC, выбирают нужные товары из витрины и передают их клиентам. Задачи усложняются по мере роста потока посетителей.

2. Небольшая пекарня

Описание локации:

Эта локация имитирует рабочее пространство пекаря, где игроки готовят печенье по заданным рецептам. Включает:

- Производственную зону с печами, столами для замеса теста и инструментами.
- Склад ингредиентов (мука, сахар, яйца, добавки).
- Интерьер пекарни (кирпичные стены, деревянные полки, вывески).

Использованные ассеты:

Для создания реалистичной среды были использованы:

- -Модели печей и кухонного оборудования.

- -Текстуры теста, готовой выпечки и ингредиентов.
- -Предметы интерьера.

Функционал:

Игроки следуют рецепту, смешивают ингредиенты, формируют заготовки и выпекают их. Важно соблюдать время и последовательность действий, чтобы получить качественный продукт.

3. Офис менеджера по закупкам

Описание локации:

Эта карта представляет собой небольшой офис, где игроки анализируют спрос и планируют закупки. Включает:

- -Рабочее место с компьютером, мониторами для анализа данных.
- -Доску с графиками продаж и остатков товара.
- -Элементы офисного интерьера (столы, стулья, шкафы с документами).

Использованные ассеты:

Для создания офисной атмосферы были выбраны:

- -Модели компьютеров и оргтехники.
- -Мебель (офисные столы, кресла).
- -Декор

Этапы реализации проекта

Подготовительный этап (Январь-Февраль 2025 г.):

Анализ рынка профессий в пищевой промышленности.

Разработка технического задания и сценариев для игровых локаций.

Создание прототипа первой локации (пекарня).

Разработка (Март-Июль 2025 г.):

Моделирование 3D-объектов и окружения.

Написание скриптов для игровой механики и диалогов.

Создание и интеграция всех игровых локаций.

Тестирование альфа-версии внутри колледжа.

Апробация и доработка (Август-Сентябрь 2025 г.):

Проведение открытых игровых сессий для школьников и студентов.

Сбор обратной связи через анкетирование.

Внесение корректировок в игровой баланс и контент.

Запуск и распространение (Октябрь-Декабрь 2025 г.):

Публикация игры на платформе Roblox.

Информационная кампания в школах и социальных сетях.

Организация онлайн-турнира по игре среди учащихся.

Заключение

Проект доказал свою эффективность как инструмент профориентации, сочетающий обучение с игровыми элементами. Использование Roblox Studio позволило сделать игру доступной и интерактивной, что повышает вовлечённость подростков.

Оценка достижения цели: Цель проекта — помочь молодым людям осознанно выбрать профессию через игровые механики — достигнута. Однако для расширения охвата аудитории можно добавить больше профессий и усложнить механики.

Практическая значимость: Результаты проекта могут быть полезны:

Образовательным учреждениям — как инструмент профориентации;

Родителям и подросткам — для безопасного «примеривания» профессий;

Разработчикам обучающих игр — как пример успешного сочетания геймификации и образования.

Перспективы развития:

Включение новых профессий (например, логист, технолог);

Добавление системы рейтинга и наград для повышения мотивации;

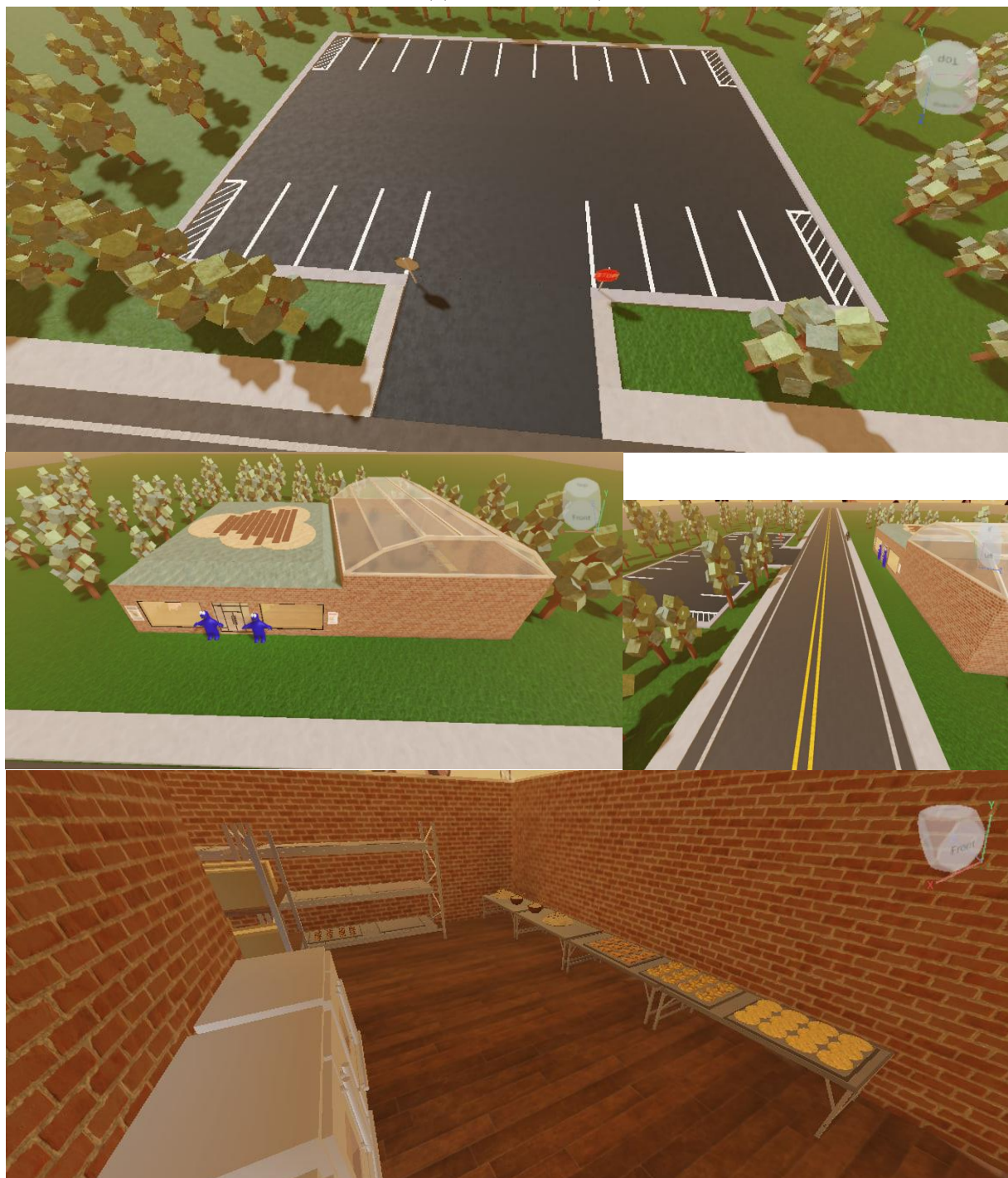
Проведение масштабного тестирования в учебных заведениях.

Таким образом, проект «Прокачай свой выбор» успешно решает поставленные задачи и имеет значительный потенциал для дальнейшего развития в сфере образовательных игр.

Список используемой литературы:

- 1) Атлас новых профессий [Электронный ресурс].- URL:<https://atlas100.ru> (дата обращения: 15.04.2025).
- 2) Официальная документация RobloxStudio [Электронный ресурс].- URL:<https://developer.roblox.com> (дата обращения: 25.04.2025).
- 3) Профилум-платформа профориентации [Электронный ресурс].- URL:<https://profilum.ru> (дата обращения: 05.06.2025).
- 4) RobloxCreatorHub [Электронный ресурс].- URL:<https://create.roblox.com> (дата обращения: 05.06.2025).

Модели и локации





Скрипты

```

-- Генерация заказа
local function generateOrder()
    local items = {"шоколадных печенек", "рыбки", "лапки", "розовые печеньки"}
    local amount = math.random(1, 3)
    local item = items[math.random(1, #items)]
    return amount, item
end

-- Движение NPC
local function moveNPC()
    Humanoid:MoveTo(Points[1].Position)
    Humanoid.MoveToFinished:Wait()
    wait(1)

    Humanoid:MoveTo(Points[2].Position)
    Humanoid.MoveToFinished:Wait()
    wait(1)

    Humanoid:MoveTo(Points[3].Position)
    Humanoid.MoveToFinished:Wait()

    -- Создаем заказ
    currentOrder.amount, currentOrder.item = generateOrder()
    currentOrder.active = true
    createBillboard("Принесите "..currentOrder.amount.." "..currentOrder.item)

    -- Размещаем печеньки в мире
    for i = 1, 5 do -- Спавним 5 печенек каждого типа
        for _, cookieType in pairs(COOKIE_TYPES) do
            local cookie = cookieType:Clone()
            cookie.Parent = workspace.Cookies
            cookie:PivotTo(CFrame.new(
                Points[3].Position.X + math.random(-10, 10),
                Points[3].Position.Y + 2,
                Points[3].Position.Z + math.random(-10, 10)
            ))
            cookie:SetAttribute("Type", cookieType.Name)
        end
    end
    wait(2)
end
end

```



```

local Players = game:GetService("Players")
local ReplicatedStorage = game:GetService("ReplicatedStorage")

local PickupEvent = ReplicatedStorage:WaitForChild("PickupItemEvent")
local Player = Players.LocalPlayer
local Character = Player.Character or Player.CharacterAdded:Wait()

-- Функция для настройки печенек
local function setupCookie(cookie)
    local proximity = Instance.new("ProximityPrompt")
    proximity.ActionText = "Поднять"
    proximity.ObjectText = cookie.Name
    proximity.Parent = cookie

    proximity.Triggered:Connect(function()
        PickupEvent:FireServer(cookie)
        proximity:Destroy()
        cookie:Destroy()
    end)
end

-- Настройка существующих печенек
for _, cookie in ipairs(workspace.Cookies:GetChildren()) do
    setupCookie(cookie)
end

-- Настройки печенек
local COOKIE_TYPES = {
    ["шоколадных печенек"] = ServerStorage:WaitForChild("Печеньки"):WaitForChild("1"):WaitForChild("Cookie"),
    ["рыбки"] = ServerStorage:WaitForChild("Печеньки"):WaitForChild("2"):WaitForChild("Model"),
    ["лапки"] = ServerStorage:WaitForChild("Печеньки"):WaitForChild("3"):WaitForChild("Paw Cookie"),
    ["розовые печеньки"] = ServerStorage:WaitForChild("Печеньки"):WaitForChild("4"):WaitForChild("KK contribution pink sp
}

-- Текущий заказ
local currentOrder = {
    amount = 0,
    item = "",
    active = false
}

```