**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**Игримская средняя общеобразовательная школа № 1**

Тема проекта: **«Создания дизайнерского дома**

**в онлайн-игре Minecraft»**

Направление: прикладное (практико-ориентированное)

Автор проекта: Масляева Дарья Евгеньевна,

 обучающаяся 10 А класса

Руководитель проекта: Янгутова Гэрэлма Базаровна,

учитель информатики

 Игрим, 2023 г.

**ОГЛАВЛЕНИЕ:**

ВВЕДЕНИЕ……………………………………………………………………………….3

1. ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ………..…………………………………………………….4
	1. ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ИГРЫ «MINECRAFT»……….4
	2. РОЛЬ ИГРЫ «MINECRAFT»……………………………………………………….5
	3. ДОСТОИНСТВА И НЕДОСТАТКИ ИГРЫ «MINECRAFT»…………………….5
2. ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ……………………………………………………………….8
	1. РЕЗУЛЬТАТЫ СОЦИОЛОГИЧЕСКОГО ОПРОСА (АНКЕТИРОВАНИЯ)……8
	2. ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ПРОЕКТА……………………………...9

ЗАКЛЮЧЕНИЕ………………………………………………………………………….11

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ………………………………………………………………12

**Введение**

Многим новичкам интересно узнать чем же так привлекателен Minecraft? На самом деле, возможности развития в игре практически безграничны, начиная от простого добывательства и заканчивая масштабными постройками мегагородов.

Но, все-таки, если кратко перечислить все, что можно делать в Майнкрафте, то в сухом остатке получим:

Во-первых, наиважнейшая часть игры — это добыча ресурсов и производство необходимых для выживания в этом суровом мире предметов.

Во-вторых, это постройка дома — второй по важности момент в игре. Дом необходим для защиты от враждебных обитателей — мобов *(любой нестатичный объект в компьютерной игре),* а также для хранения своих вещей и, в случае сетевой игры, там вы сможете прятать их от других игроков.

И даже после того как вы в совершенстве освоите игровую механику, скучать вам не придется — есть множество модов,  после установки которых Майнкрафт может превратиться в совсем другую игру. Например, как вам идея построить свою деревню с жителями и развивать ее? И это лишь одна из тысяч возможностей, предоставляемая нам этой замечательной игрой.

**Актуальность:** Minecraft- онлайн игра, в которую вовлечены огромное количество детей, но не все используют возможности игры, которые безграничны. В игре можно узнать о полезных ископаемых, из чего делается стекло, о том как проектировать и строить сооружения, о выживании, о пользе домашних животных и т.д.

**Цель проекта:** Создание дизайнерского дома с помощью онлайн-игры Minecraft.

**Задачи проекта:**

1) Изучить популярную компьютерную игру;

2) Определить значимость игры Minecraft в настоящем и будущем;

3) Провести социальное анкетирование среди обучающихся с целью определения: знают ли они, что можно с помощью игры Minecraft заняться дизайнерской сферой;

4) Произвести экономические расчёты по созданию дизайнерского дома.

**Гипотеза:** Возможно ли использовать онлайн-игру Minecraft для постройки дизайнерского дома и произвести примерные расчеты строительства?

**Методы исследования:** При разработке проекта были использованы следующие методы: рассуждение по поставленному вопросу, логическое размышление, анкетирование группы людей, поиск необходимых материалов в сети Интернет, систематизация информации и оформление проекта по заданному образцу.

1. **Теоретическая часть**
	1. **История возникновения и развития игры «Minecraft»**

Создателем Minecraft является Маркус Перссон, более известный под ником Notch, а игра в самом начале имела совершенно другое название — CaveGame, быстро изменившееся на привычное пользователям и уху — Minecraft. Первый билд( сборка, конструкция) был разработан Маркусом в свободное от работы время в канун нового года, а запуск в продакшн и последующая разработка состоялась в мае 2009 года на специализированном форуме. В игре на тот момент существовало лишь два блока: земли и булыжника. Карта генерировалась совершенно странно и некрасиво, в мире не проглядывалась логика и все, что можно было делать — это передвигаться и прыгать. В версии Minecraft **0.0.9а**, выпущенной буквально через три дня (13 мая) уже появились мобы (которые просто бегали вокруг размахивая руками), возможность ставить и убирать блоки, а так же блоки грязи, камня и дерева. Разработка велась очень активно — новые блоки появлялись каждые пять дней, а возможности генератора мира улучшались и дорабатывались. В версии **0.0.12a** появился океан, окружающий карту по периметру и лава.

## Minecraft Indev

Следующая версия развивалась всего пару месяцев — по 23 февраля 2010 и не имела версий билдов — все версии имели порядковый номер 0.31. Именно в этой версии получили свое начало наработки Нотча по крафтингу(значит создавать предметы с помощью определённых умений, которыми владеет персона), создавались первые рецепты и продумывалась сама концепция мира и его логического устройства.

**Minecraft Infdev**

Веtа Infdev развивалась чуть больше — 5 месяцев по июнь 2010 и носила скорее характер исправления ошибок, сделанных раньше. Конечно, новые функционал и блоки вносились, но не так активно как раньше. Мир майнкрафта постепенно шлифовался и стал походить на тот, который мы знаем сейчас. Нотч организовал компанию Mojang и позвал своих бывших сослуживцев присоединиться к нему. Компания сняла офис и разработка пошла быстрее.

**Alpha и Beta**

Именно в эти периоды разработке о игре узнало наибольшее количество людей — продажи игры поражали воображение создателей, а игроки, хоть раз увидевшие геймплей у друзей или на YouTube влюблялись в этот волшебный мир и становились преданными фанатами. Вокруг игры создалось гигантское сообщество поклонников, следивших за каждым шагом и каждой строчкой изменений. 18 ноября 2011 года состоялся официальный релиз игры версии **1.0.0.** В 2014 году Microsoft купил Mojang. И хотя этот факт никак не повлиял на игру или игровой процесс Майнкрафт, само по себе событие остаётся знаковым.

* 1. **Роль игры Minecraft**

Каждый, кто сталкивался с игрой Майнкрафт, наверное не раз задумывался о том, что игра имеет свою внутреннею структуру, которая по своему широка и своеобразна, ведь именно на просторах вселенной Minecraft можно научиться тому, что не предоставляют другие игры.

Основным смыслом игры в Minecraft является ее неповторимость структуры, которая по своему интересна и имеет некий образ безграничной вселенной, которая как это не странно, но создана из многочисленных кубов и пикселей, который в совокупности создают не простой мирок, а нечто большее, что визуально расширяет данное игровое пространство делая его отдельной игровой ячейкой. При этом всем многообразии различных игровых опций, в Minecraft есть и более интересные игровые моменты, которые позволяют обучаться на ошибках и не допускать их в реальной жизни. Ведь согласитесь, что мало какая игра может похвастаться такой реалистичностью, которая так похожа на наш мир, но вместе с тем, четко разграничивает «кубическую вселенную» и человеческую реальность. Благодаря столь неповторимому симбиозу, игра приобретает совершенно новый облик, который готов в любую минуту преобразиться в совершенно неповторимое, необъяснимой и в, то же время обширное нечто. И вот именно тут возникает вопрос: «В чем же смысл игры Minecraft?» Ответ на столь глубокий и одновременно своеобразный вопрос, как и полагается, лежит на поверхности и каждый кто любит Minecraft непременно знает на него ответ, который заключается в целостности крафт мира и возможностью попробовать на его просторах то, что в реальности совершенно не возможно, кроме этого игра позволяет воспользоваться и совершенно реальными – обыденными вещами, которые присущи реальной жизни и всегда с ней переплетаются. Именно такое переплетение и позволяет ощутить, прочувствовать, а местами даже проникнуться в структуру крафта и понять, что тут нужно быть: умным, расчетливым, постоянно взвешивать свои действия и поступки, и непременно не переступать ту грань, которая может привести к полнейшей «катастрофе».

* 1. **Достоинства и недостатки игры Minecraft**

 Идеальных игр не существует — у каждой можно найти как преимущества, так и недостатки.

Основные плюсы:

**1. Безграничные возможности**

### Minecraft является игрой в жанре «Песочница». Здесь нет какой-то конкретной цели, и вам предоставляется большой открытый мир с полностью разрушаемым окружением. Крафтите снаряжение, заглядывайте к местным жителям, отправляйтесь под землю, стройте дома, сражайтесь с боссами — это лишь малая часть возможностей игры. А если вам чужды «выживалки» и вы хотите просто строить, то творческий режим поможет в этом. В интернете можно найти массу поистине великолепных творений умельцев — от воссозданных локаций из Спанч-Боба до целых реально существующих городов. В общем, в Minecraft действительно есть чем заняться.

###  2. Регулярное развитие

Не сказать, чтобы Minecraft получает обновления слишком часто, но разработчики не бросают проект и постоянно ее дорабатывают. Игра получает регулярные «апдейты»- изменения в игре, в которых исправляются различные ошибки и уязвимости, добавляются новые возможности, а также производятся изменения в балансе составляющих игры, с новым контентом, функциями и исправлением ошибок несмотря на свой преклонный возраст. Даже спустя более 10 лет после выхода первой альфы Minecraft все еще остается актуальной игрой, не теряющей популярности.

1. **Кроссплатформенность**-способность программного обеспечения работать с несколькими аппаратными платформами или операционными системами.

Еще одним преимуществом Minecraft является её полная кроссплатформенность практически между всеми платформами. Игроки с ПК, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch и даже мобильных телефонов и телевизионных приставках могут играть вместе на одних и тех же серверах. Исключение составляют лишь, разве что, консоли предыдущего поколения и Java-версия для ПК. В остальном же нет никаких ограничений.

**4. Узнаваемый стиль**

Если вы увидите скриншот из MineCraft, то сразу поймете, что там за игра. У игры свой собственный узнаваемый кубический стиль, который, к слову, принялись копировать некоторые разработчики песочниц. Конечно, эти квадраты могут понравиться далеко не всем, но без них игра явно потеряла бы свою изюминку.

 **Основные минусы:**

**1. Дурная репутация**

Minecraft очень популярная игра. В эту песочницу играют много альтернативно одаренных людей, поэтому Minecraft получила очень дурную репутацию среди хардкорных геймеров. Многие из них даже не пробовали запускать эту игру, но все равно относятся к ней с негативом.

**2. Микротранзакции**

Мало того, что Minecraft — сама по себе недешевая игра, так в ней еще содержатся микротранзакции. За реальные деньги вы можете купить различные скины для персонажей, готовые карты, текстур-паки(набор файлов, используемых для изменения игровых текстур блоков, предметов, мобов и интерфейса), и целые уровни для прохождения. И продаются они отнюдь не за копейки. Конечно, прежде всего, это актуально для консольных версий, на которые нельзя поставить пользовательские «моды»-модификация компьютерной игры.  Но само наличие «*доната*»-  *добровольная материальная помощь,* немного настораживает*.*

**3. Отсутствие обучения.**

В Minecraft нет нормального обучения. При входе вас отправляют в новый сгенерированный мир и даже не объясняют, что вам нужно будет делать. Приходится пользоваться многочисленными «*гайдами»-  инструкция, руководство, которое помогает человеку разобраться в предмете,*  или пытаться все выяснить самому, методом проб и ошибок. Неподготовленному человеку может даже показаться, что в этой игре совсем нечего делать из-за отсутствия какой-то хотя бы начальной цели. Одно радует — поиск гайдов сейчас не является большой проблемой, благодаря большому «*коньюнити*»-*группа людей, объединённых одной темой, интересом или брендом*.

1. **Практическая часть**

В опросе приняли участие 115 обучающихся 5-11 классов МБОУ Игримская СОШ №1. Было подготовлено 5 вопросов в Google-форме.

* 1. **Результаты социологического опроса (анкетирования)**











По результатам опроса выяснилось, что *97,4%* знают об игре Minecraft; *59,1%* используют эту игру для задумки дизайна дома и т.д; *67,8%* использовали Minecraft для проведения экспериментов; *97,4%* знают, что в этой игре можно строить все, что душе захочется; *63,5%* знали от том, что с помощью игры Minecraft можно попробовать себя в роле графического дизайнера.

* 1. **Экономическое обоснование проекта**

Данные расчеты являются параметрами дизайнерского дома в стиле «high-tech» (от английского слова «высокие технологии»), который был построен в онлайн-игре Minecraft.

***Технические характеристики дома:***

|  |  |
| --- | --- |
| Фундамент | железо-бетонный |
| Стены | серый бетон, красный бетон |
| Полы | кварцевый блок |
| Потолки | кварцевый блок |
| Окна | стекло цветное |
| Двери | железная дверь, деревянная дверь |
| Кровля | серый бетон, белый бетон |

***Общая площадь дома (двухэтажное здание) -2856 м2 ( 1 этаж-1428м2, 2 этаж-1428м2 ).***

***Жилая площадь дома-( 1 этаж-482м2, 2 этаж-924м2).***

***Общая жилая площадь дома- 1406м2***

В таблице приведены примерные расчеты внешней и внутренней отделки дома, коммунальная система:водоснабжение, водоотведение, электричество и отопление.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование,м3** | **Кол-во** | **Стоимость 1изделия, руб** | **Сумма,руб** | **Онлайн-фирма****(адрес сайта)** |
| 1 | Серый бетон | 17346 | 3100 | 53 772 600,00 ₽ | mirbeton.ru |
| 2 | Красный бетон | 11211 | 6600 | 73 992 600,00 ₽ | mirbeton.ru |
| 3 | Кварцевый блок | 13328 | 74924,34 | 998 591 603,52 ₽ | alibaba.ru |
| 4 | Железная дверь | 4 | 244,417 | 977,67 ₽ | OZON |
| 5 | Красное окно | 116 | 12796,1 | 1 484 347,60 ₽ | oknoxameleon.ru |
| 6 | Прозрачное окно | 456 | 6871 | 3 133 176,00 ₽ | OZON |
| 7 | Кварцевая плитка | 247 | 4710 | 1 163 370,00 ₽ | seal-parket.ru |
| 8 | Железный люк | 117 | 18676 | 2 185 092,00 ₽ | standartpark.ru |
| 9 | Бордовый бетон | 97 | 7984 | 774 448,00 ₽ | strd.ru |
| 10 | Cолнечная батарея | 36 | 10900 | 392 400,00 ₽ | solar-e.ru |
| 11 | Водоснабжение  |  |  | 500 000,00₽ |  |
| 12 | Водоотведение |  |  | 500 000,00₽ |  |
| 13 | Проведение электричества |  |  | 500 000,00₽ |  |
| 14 | Отопление |  |  | 1 500 000,00₽ |  |
| 15 | Внутренняя отделка дома (покраска,побелка и т.д.) |  |  | 5 000 000,00₽ |  |
| 16 | Внешняя отделка дома (покраска,побелка и т.д.) |  |  | 5 000 000,00₽ |  |
|  |  |  |  | 1 148 490 614,79 ₽ |  |

**Заключение**

В ходе работы были использованы различные программы, такие как:

* Microsoft Excel
* Microsoft Word
* Microsoft PowerPoint
* Minecraft
* Google-форма (анкета)

В итоге построен дизайнерский дом. Конечно, очень много лицензионных строительных программ, которые не могут быть в общем доступе, в связи их дороговизной, но обычную детскую компьютерную игру использовали для нужных целей.

**Список источников**

1. <https://infourok.ru/proekt-polza-kompyuternoj-igry-majnkraft-6248536.html>
2. <https://dzen.ru/a/WqTqociQEJeiSxB6>
3. <https://fox-guide.ru/pochemy-mainkraft-vse-eshe-tak-popyliaren-v-2022-gody/>