

# **ОПЫТ КУРСОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ «ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ»**

**Царик С. В., Дубровина О. В.**

*Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь,  
e-mail: tsarik@bsu.by, dubrovinaov@tut.by*

Курсовой проект является завершающим этапом учебной дисциплины «Программное обеспечение интерактивных приложений», который выполняется в девятом, последнем, учебном семестре студентами специальности «Прикладная информатика» специализации «Веб-программирование и компьютерный дизайн» социокультурных коммуникаций (ранее – гуманитарного факультета) БГУ. Методические цели заключаются в получении студентами навыка создания программного продукта, удовлетворяющего жесткому техническому заданию, ориентированного на специальную целевую аудиторию, а также в самостоятельном выборе программного средства реализации и публикации окончательного результата в сети Интернет.

Для защиты данного курсового проекта студентам необходимо представить электронную интерактивную книгу, предназначенную для детей дошкольного возраста, которые не умеют читать. Интерфейс, навигация и управление должны быть выполнены в графическом виде, каждая страница книги должна содержать анимированные интерактивные элементы со звуковыми эффектами, просмотр книги обязательно должен сопровождаться текстовым аудио рассказом и фоновым музыкальным сопровождением. Книга должна содержать игры, в которые могут играть дошкольники, например, перетащи и положи, поймай или пропусти, найди и нажми.

Дополнительные материалы, обязательные к представлению, а также промежуточному контролю состоят из разработки сценария интерактивной книги и текстового описания содержания, последовательности изложения материала и интерактивных элементов, раскадровки и графического представления последовательности отображения иллюстраций, интерактивных элементов и текстовых пояснений, скриншотов экранов, непосредственно программного кода.

Согласно разработанному календарному плану контроль выполнения проекта должен включать в себя следующие обязательные этапы:

- утверждение платформы и исходного литературного произведения;
- утверждение сценария интерактивной книги, сценариев мини-игр;
- утверждение раскадровки интерактивной книги, мини-игр, аудио рассказа, фоновых музыкальных сопровождений и звуковых эффектов;
- альфа версия интерактивной книги с иллюстрациями, аудио и музыкальным сопровождением.