



**БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА**

**Реферат к дипломной работе
«Электронная образовательная игра для детей»**

Студент 5 курса
специальности «Дизайн» (коммуникативный)
очной формы обучения

Мозговая А.В.

Руководитель

Семенцов А.Ю.

Консультанты:

Азончик А.П.

Фролова Н.Ю.

Минск, 2015

СОДЕРЖАНИЕ

ОГЛАВЛЕНИЕ

РЕФЕРАТ.....	6
ВВЕДЕНИЕ: ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ ИССЛЕДОВАНИЯ.....	9
ГЛАВА 1. ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА.....	11
1.1 Специфика образовательной игры для младших школьников.....	11
1.2 Психофизиологическое развитие в младшем школьном возрасте	14
1.3 Социокультурная среда как фактор определяющий развитие ребенка...	15
1.4 Анализ электронных образовательных игр.....	17
ГЛАВА 2. МИРСКИЙ ЗАМОК КАК ФЕНОМЕН ВСЕМИРНОГО ПРИРОДНОГО И КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ.....	22
2.1 Причины возникновения Мирского замка.....	22
2.2 Основатель Мирского замка.....	22
2.3 История замкового комплекса «Мир».....	23
2.4 Мирский замок – наследие ЮНЕСКО.....	27
ГЛАВА 3. ОСНОВНАЯ СТРАТЕГИЯ РАЗРАБОТКИ ВИЗУАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ ЭЛЕКТРОННОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ «ЛЕГЕНДЫ ЗАМКА МИРСКОГО».....	29
3.1 Ориентация в проблемной ситуации	29
3.2 Определение типа проектирования и необходимых средств его практической реализации.....	30
3.3 Формулировка профессиональной задачи.....	30
3.4 Профессиональное определение темы.....	31
3.5 насыщение определения конкретным предметным содержанием.....	34
3.6 Исторический анализ.....	36
3.7 Основные проектируемые элементы.....	37
3.8 Функциональный анализ.....	38

3.9 Системно-структурный анализ.....	40
ГЛАВА 4. ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ ВИЗУАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ ЭЛЕКТРОННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ «ЛЕГЕНДЫ ЗАМКА МИРСКОГО».....	
4.1 Общая структура разработки визуальных коммуникаций электронной игры.....	43
4.2 Разработка игровой концепции.....	46
4.3 Разработка сюжета анимационного ролика – истории.....	51
4.4 Разработка персонажей.....	51
4.5 Разработка интерфейса.....	53
4.6 Демонстрационный видеоролик.....	53
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	55
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	56

РЕФЕРАТ

Студента 5 курса специальность «дизайн» (коммуникативный)

Мозговая А.В.

Реферат к дипломному проекту «**Электронная образовательная игра для детей**»

Объем дипломной записки составляет 58 страниц, 1 приложения и 74 источника информации.

Перечень ключевых слов: проект, история, концепция, процесс, легенда, сказка, культура, воспитание, младший школьный возраст, деятельность, взаимодействие, общение, развитие, персонажи, обучение, интерес, информация, коммуникация, игра, интерфейс, Kinect.

Дипломная записка выполнена на тему: «Электронная образовательная игра для детей».

Объектом проектирования данной дипломной работы является электронная образовательная игра для детей.

Предмет дипломной работы: создание концепции и структуры электронной образовательной игры для детей «Легенды Замка Мирского».

Цель работы: разработка концепции, структуры, стиля и дизайна электронной образовательной игры для детей младшего школьного возраста «Легенды Замка Мирского»; организация образовательного процесса в игровой форме для осуществления социокультурной коммуникации, обеспечение оптимального взаимодействия с ним младшего школьника за счет знакомства с культурными ценностями Беларуси.

Задачи дипломной работы

- изучение специфики разработки электронной игры для детей;
- изучение материалов о Мирском замке;
- разработка проектного решения на теоретическом уровне;
- разработка концепции электронной образовательной игры «Легенды Замка Мирского»;

– привлечение интереса к культуре Беларуси аудитории, проживающей на территории Беларуси и за рубежом;

Выбор цели и задач: определить **методологию** исследования, основанную на синтезе изучения и анализа проблемы на историко-культурологическом и практическом уровнях.

Актуальность

Мультимедийные игры вызывают огромный интерес у детской аудитории, поэтому мы сталкиваемся с необходимостью создания качественных образовательных продуктов для данной возрастной группы. Сюжетная линия игры, основанная на легендах связанных с белорусской культурой, обеспечивает взаимодействие и общение ребенка с историей. Изучение ребенком истории необходимо для социальной памяти человечества, без него нарушается историческая и культурная преемственность, связь времен и поколений. Игра способствует продвижению белорусской культуры, формированию интереса к истории у подрастающего поколения. Концепция разработана в соответствии с психофизиологическими особенностями потребителя.

Актуальность социальная: повышение уровня образования у детей за счет знакомства их с культурой посредством игры.

Актуальность культурная: привлечение внимание к культурному наследию Беларуси.

Актуальность экономическая: привлечение интереса и популяризация культурного наследия страны, как в пределах Беларуси, так и за рубежом, повышение заинтересованности к посещению замкового комплекса «Мир».

Визуальная презентация дипломного проекта включает в себя следующие визуально-графические элементы решения:

- 1) разработка концепции игры;
- 2) анимационный ролик – история;
- 3) разработка персонажей;

- 4) разработка интерфейса;
- 5) демонстрационный видеоролик.

Новизна дипломной работы

Заключается в том, что в концептуальную основу игры входят материалы, которые касаются истории замкового комплекса «Мир», столь популярного туристического объекта на территории Беларуси. Особенностью данного продукта является совмещение трехмерной и двухмерной график, а также использование игровой технологии Kinect – бесконтактного сенсорного игрового контроллера, позволяющего пользователю взаимодействовать с программой без помощи контактного игрового контроллера через устные команды, позы тела и показываемые объекты или рисунки. Концепция продукта не имеет прямого аналога и разработана в образовательных целях. Использование бесконтактного сенсорного игрового контроллера обусловлено не только желанием заинтересовать ребенка, но и созданием условий для физической активности во время игры.

Объем записки составляет 58 страниц и состоит из следующих разделов: реферат, введение, четыре главы основной части работы, заключение, список использованной литературы.