

Белорусский государственный университет
Факультет социокультурных коммуникаций
Кафедра информационных технологий

Реферат дипломной работы

**ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА, ОБУЧАЮЩАЯ ДЕТЕЙ
АНГЛИЙСКОМУ АЛФАВИТУ, НА CONSTRUCT2**

**Шуцкий Олег Андреевич,
Руководитель Царик Сергей Всеволодович**

Минск, 2017

РЕФЕРАТ

Дипломная работа, 56 с., 56 рис., 21 ист., 1 прил.

Ключевые слова: **МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ, ПРОТОТИПИРОВАНИЕ, ДИЗАЙН ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА, ADOBE PHOTOSHOP, CONSTRUCT 2, ИГРА, СОБЫТИЕ.**

Объект исследования – мобильное приложение.

Цель работы – создание дизайна и реализация мобильного приложения для изучения английского алфавита.

Методы исследования – сравнительный анализ аналогов мобильных приложений, прототипирование экранов приложения при помощи сервиса Ninja Mock, разработка дизайна в графическом редакторе Adobe Photoshop, реализация элементов взаимодействия средствами Construct 2.

Результат – разработанное средствами игрового движка Construct 2 мобильное приложение.

Область применения – обучение английскому алфавиту детей возрастной категории от 5 до 7 лет.

РЭФЕРАТ

Дыпломная работа, 56 с., 56 мал., 21 крын., 1 дад.

Ключавыя словы: МАБІЛЬНЫ ДАДАТАК, ПРАТАТЫПІРАВАННЕ, ДЫЗАЙН КАРЫСТАЦКАГА ІНТЭРФЕЙСУ, ADOBE PHOTOSHOP, CONSTRUCT 2, ГУЛЬНЯ, ПАДЗЕЯ.

Аб’ект даследвання – мабільны дадатак.

Мэта працы – распрацоўка дызайну і рэалізацыя мабільнага дадатка для вывучэння англійскага алфавіту.

Метады даследвання – параўнальны аналіз аналагаў мабільных дадаткаў, прататыпіраванне экранаў дадатка пры дапамозе сэрвісу Ninja Mock, распрацоўка дызайну ў графічным рэдактары Adobe Photoshop, рэалізацыя элементаў ўзаемадзеяння сродкамі Construct 2.

Вынік – распрацавана сродкамі гульнявога рухавічка Construct 2.

Вобласць ўжывання – навучанне англійскаму алфавіту дзяцей узроставай катэгорыі ад 5 да 7 гадоў.

ABSTRACT

The diploma paper, 56 p., 56 pic., 21 s., 1 app.

Keywords: MOBILE APPLICATION, PROTOTYPING, USER INTERFACE DESIGN, ADOBE PHOTOSHOP, CONSTRUCT 2, GAME, EVENT.

Object of research is mobile application.

Objective of research is design and the software implementation of a mobile application for the study of the English alphabet.

Research methods are comparative analysis analogs of mobile applications, prototyping of application screens with the help of Ninja Mock service, development of design in the graphic editor Adobe Photoshop, implementation of interaction elements using Construct 2.

The result is developed by means of the game engine Construct 2 mobile application.

The scope is learning the English alphabet for children aged 5 to 7 years.