

**Белорусский государственный университет  
Факультет социокультурных коммуникаций  
Кафедра информационных технологий**

**Реферат дипломной работы**

**РАЗРАБОТКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ МАТЕМАТИЧЕСКОЙ  
ИГРЫ QUALIKI**

**Гончарик Юрий Викторович,  
Руководитель Сиротина Ирина Казимировна**

Минск, 2017

## РЕФЕРАТ

Дипломная работа, 64 с., 34 рис., 31 ист., 2 прил.

Ключевые слова: Unity, Android, Visual Studio, C#, мобильное приложение, оптимизация, двухмерная графика, обучение.

Объект исследования: образовательные мобильные игры для детей.

Цель работы: разработка и создание образовательной математической игры QualiKi для устройств на платформе Android.

Методы исследования: объектно-ориентированное программирование.

Результат исследования: создана для учащихся первых классов образовательная математическая игра QualiKi.

Теоретическая значимость: доказана целесообразность применения среды разработки Unity и Microsoft Visual Studio при создании игр для платформы Android.

Практическая значимость: игра QualiKi является эффективным средством формирования математической культуры обучающихся.

Область применения: образовательный процесс.

## РЭФЕРАТ

Дыпломная работа, 64 с., 34 мал., 31 крын., 2 прыкл.

Ключавыя словы: Unity, Android, Visual Studio, C #, мабільнае прыкладанне, аптымізацыя, двухмерная графіка, навучанне.

Аб'ект даследавання: адукацыйныя мабільныя гульні для дзяцей.

Мэта работы: распрацоўка і стварэнне адукацыйнай матэматычнай гульні QualiKi для прылад на платформе Android.

Метады даследавання: аб'ектна-арыентаванае праграмаванне.

Вынік даследавання: створана для навучэнцаў першых класаў адукацыйная матэматычная гульня QualiKi.

Тэарэтычная значнасць: даказаная мэтазгоднасць прымянення асяроддзя распрацоўкі Unity і Microsoft Visual Studio пры стварэнні гульняў для платформы Android.

Практычная значнасць: гульня QualiKi з'яўляецца эфектыўным сродкам фарміравання матэматычнай культуры навучэнцаў.

Вобласць ўжывання: адукацыйны працэс.

## **ABSTRACT**

The diploma paper, 64 p., 34 fig., 31 s., 2 app.

Key words: Unity, Android, Visual Studio, C #, mobile application, optimization, two-dimensional graphics, education.

Object of research: Educational mobile games for children.

The purpose of work: Development and creation of educational mathematical game QualiKi for devices on the Android platform.

Research methods: Object-oriented programming.

The result: Educational mathematical game QualiKi developed for first grade students.

Theoretical significance: Proved the feasibility of using the development environment Unity and Microsoft Visual Studio when creating games for the Android platform.

Practical significance: QualiKi game is an effective tool for the formation of the mathematical culture of students.

The scope: educational process.