

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет прикладной математики и информатики

Кафедра многопроцессорных систем и сетей

Аннотация к дипломной работе

**«РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
ПРИЛОЖЕНИЯ»**

Чикун Ксения Сергеевна

Научный руководитель – старший преподаватель ФПМИ
Кондратьева О.М.

Минск, 2025

АННОТАЦИЯ

Дипломная работа, 45 с., 13 рис., 1 табл., 12 источн.

ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ, ИГРОВАЯ ПЕДАГОГИКА, МОТИВАЦИЯ, SHARK GAMES, ОБУЧЕНИЕ, МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

Объектом исследования является процесс разработки интерактивного образовательного мобильного приложения, ориентированного на поддержку и развитие учебной мотивации у пользователей.

Цель работы – разработка и реализация интерактивного образовательного приложения «Shark Games» с использованием современных технологий и принципов геймификации, направленных на повышение вовлечённости учащихся в учебный процесс.

В качестве методов исследования использовались: изучение предметной области, написание программного кода и проведение тестирования.

Основная идея работы заключается в интеграции игровых элементов обучения и современных ИТ-технологий в единое приложение. В результате было спроектировано и реализовано интерактивное приложение, включающее несколько обучающих мини-игр, тестов, систему баллов и мультиплеер.

Область применения результатов – использование приложения в учебных заведениях, на платформах онлайн-обучения, для повышения вовлеченности и улучшения результатов обучения.

АНАТАЦЫЯ

Дыпломная праца, 45 с., 13 мал., 1 табл., 12 крын.

ІНТЭРАКТЫЎНАЕ АДУКАЦЫЙНАЕ ПРЫКЛАДАННЕ, ГУЛЬНЯВАЯ ПЕДАГОГІКА, МАТЫВАЦЫЯ, SHARK GAMES, НАВУЧАННЕ, МАБІЛЬНАЕ ПРЫКЛАДАННЕ

Аб'ектам даследавання з'яўляецца працэс распрацоўкі інтэрактыўнага адукацыйнага мабільнага прыкладання, арыентаванага на падтрымку і развіццё вучэбнай матывацыі ў карыстальнікаў.

Мэта работы – распрацоўка і рэалізацыя інтэрактыўнага адукацыйнага прыкладання "Shark Games" з выкарыстаннем сучасных тэхналогій і прынцыпаў гейміфікацыі, накіраваных на павышэнне ўцягнутасці вучняў у навучальны працэс.

У якасці метадаў даследавання выкарыстоўваліся: вывучэнне прадметнай вобласці, напісанне праграмнага кода і правядзенне тэставання.

Асноўная ідэя работы заключаецца ў інтэграцыі гульнявых элементаў навучання і сучасных ІТ-тэхналогій у адзінае прыкладанне. У выніку было спраектавана і рэалізавана інтэрактыўнае прыкладанне, якое ўключае некалькі навучальных міні-гульняў, тэстаў, сістэму балаў і мультыплэер.

Вобласць прымянення вынікаў – выкарыстанне прыкладання ў навучальных установах, на платформах онлайн-навучання, для павышэння ўцягнутасці і паляпшэння вынікаў навучання.

ANNOTATION

Thesis, 45 pp, 13 figs., 1 table, 12 sources.

INTERACTIVE EDUCATIONAL APPLICATION, GAME PEDAGOGY,
MOTIVATION, SHARK GAMES, TRAINING, MOBILE APPLICATION

The object of the study is the process of developing an interactive educational mobile application aimed at supporting and enhancing users' learning motivation.

The purpose of the work is the development and implementation of the interactive educational application "Shark Games" using modern technologies and gamification principles designed to increase student engagement in the learning process.

The research methods are studying the subject area, writing program code and conducting testing.

The main idea of the work is to integrate game elements of learning and modern IT technologies into a single application. As a result, an interactive application including several learning mini-games, tests, scoring system and multiplayer was designed and implemented.

The scope of the results is the use of the application in educational institutions, on online learning platforms, to increase engagement and improve learning outcomes.