

Производственная практика (научно-исследовательская работа)
Инвариантная самостоятельная работа 1.1.

Выполнил: студент группы 1ом_КЭО Галкин Иван Юрьевич

Тезисы выступления на научно-методическом семинаре

Тема магистерской диссертации: Методика разработки обучающей мобильной игры с использованием Unity Engine

Актуальность исследования

В условиях роста популярности мобильного обучения (m-learning) и активного внедрения геймификации в образовательный процесс разработка обучающих игровых приложений приобретает особую значимость. Unity Engine представляет собой эффективный инструмент для создания кроссплатформенных решений, что делает его перспективным для образовательных проектов.

Основные этапы разработки

- Анализ целевой аудитории и постановка педагогических задач
- Определение возрастных и профессиональных характеристик пользователей
- Формулировка конкретных образовательных целей
- Проектирование игровой механики
- Выбор оптимального игрового жанра (квест, симулятор, головоломка)
- Интеграция учебного контента в игровые сценарии
- Балансировка развлекательной и образовательной составляющих

Техническая реализация

- Разработка интерфейса и визуальных компонентов
- Программирование игровой логики на C#
- Оптимизация производительности для мобильных платформ
- Тестирование и валидация
- Оценка юзабилити и технической стабильности
- Проверка эффективности обучения посредством игровых механик

Преимущества Unity для образовательных проектов

- Кроссплатформенная поддержка
- Обширная библиотека готовых ассетов
- Возможности интеграции с системами дистанционного обучения

Практическое применение

- Корпоративное обучение (тренажеры профессиональных навыков)
- Академическое образование (интерактивные учебные модули)

Заключение

Разработка обучающих приложений в Unity требует комплексного подхода, сочетающего педагогические принципы и современные технологии геймдизайна. Предложенная методика позволяет создавать эффективные образовательные продукты с высокой степенью вовлеченности пользователей.

Форма презентации: Устный доклад с демонстрацией рабочих прототипов.