**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение**

**высшего образования**

**«КАЗАНСКИЙ (ПРИВОЛЖСКИЙ) ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

ИНСТИТУТ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ МАТЕМАТИКИ И

ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

КАФЕДРА АНАЛИЗА ДАННЫХ И ТЕХНОЛОГИЙ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Направление: 09.03.03 – Прикладная информатика

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Тема**

Студент 4 курса

Группы 09-151

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20… г.     \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Иванов Е.А.

Научный руководитель

ученая степень, ученое звание,

должность

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20… г.     \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Ахмедова А.М.

Казань-2025

Содержание

[Введение 3](#_Toc195551689)

[1. Исследование предметной области разработки игр с элементами обучения финансовой грамотности и выбор средств разработки 5](#_Toc195551690)

[1.1. Анализ предметной области обучения через геймификацию 5](#_Toc195551691)

[2. Применение геймификации в обучении финансовой грамотности 6](#_Toc195551692)

[1.2. Обзор мобильных игр, обучающих финансовой грамотности 7](#_Toc195551693)

[1.3. Выбор средств разработки 9](#_Toc195551694)

[2. Проектирование мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей 12](#_Toc195551695)

[2.1. Составление технического задания 12](#_Toc195551696)

[2.2. Проектирование взаимодействия игрока с игровыми событиями 13](#_Toc195551697)

[2.3. Проектирование базы данных для мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей 19](#_Toc195551698)

[2.4. Проектирование интерфейса для мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей 21](#_Toc195551699)

[3. Разработка мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей 22](#_Toc195551700)

[3.1. Реализация механик управления процессом игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей 22](#_Toc195551701)

[3.2. Реализация пользовательского интерфейса игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей 22](#_Toc195551702)

[3.3. Разработка системы взаимодействия с игровыми данными 22](#_Toc195551703)

[4. Тестирование мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей 23](#_Toc195551704)

[4.1. Тестирование пользовательского интерфейса мобильной игры 23](#_Toc195551705)

[4.2. Тестирование механик взаимодействия игрока с игровыми событиями 23](#_Toc195551706)

[Заключение 24](#_Toc195551707)

[Список использованных источников 25](#_Toc195551708)

# Введение

Современное общество стремительно развивается в условиях цифровой трансформации, что оказывает значительное влияние на все сферы жизни, включая образование. Финансовая грамотность становится неотъемлемой частью успешной социализации личности, особенно в условиях растущей сложности экономических отношений. Однако уровень финансовой грамотности среди детей и подростков остается недостаточно высоким. Традиционные методы обучения зачастую не учитывают особенности восприятия информации современным поколением, которое активно взаимодействует с цифровыми технологиями. В связи с этим возникает потребность в новых подходах к обучению, способных эффективно вовлекать детей в процесс освоения финансовых знаний.

Несмотря на осознание важности финансовой грамотности, существующие методы ее преподавания часто оказываются малоэффективными для детей. Традиционные формы обучения (лекции, учебники) не всегда учитывают игровую и интерактивную природу восприятия информации современными школьниками. Это приводит к снижению мотивации и слабому усвоению материала.

В связи с этим возникает необходимость в разработке новых подходов к обучению финансовой грамотности, которые были бы не только эффективными, но и увлекательными для детей. Одним из таких подходов является использование мобильных игр, которые сочетают в себе элементы развлечения и обучения. Игровые технологии позволяют вовлечь ребенка в процесс обучения, сделать его интерактивным и мотивирующим, что способствует лучшему усвоению знаний и формированию практических навыков.

Целью данной выпускной квалификационной работы является разработка мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей. В рамках работы будут рассмотрены теоретические основы финансовой грамотности, особенности игрового обучения, а также проведен анализ существующих решений в данной области. На основе полученных данных будет предложена концепция игры, разработан прототип и проведено тестирование с целью оценки эффективности предложенного подхода.

Задачи исследования:

* Изучить теоретические основы финансовой грамотности и особенности ее преподавания детям
* Проанализировать существующие игровые решения в области обучения финансовой грамотности
* Определить ключевые принципы игрового обучения, способствующие эффективному усвоению материала
* Разработать концепцию мобильной игры, направленной на повышение финансовой грамотности
* Создать прототип игры и провести тестирование для оценки его эффективности.

Результаты исследования могут быть использованы в образовательных учреждениях, а также для самостоятельного обучения детей основам финансовой грамотности. Разработанная игра станет инструментом, который сочетает обучение и развлечение, повышая интерес детей к финансовой грамотности.

# 1. Исследование предметной области разработки игр с элементами обучения финансовой грамотности и выбор средств разработки

## 1.1. Анализ предметной области обучения через геймификацию

Геймификация, или использование игровых элементов в неигровых контекстах, в последние годы приобретает всё большую актуальность. Этот подход активно применяется для повышения мотивации, вовлеченности и эффективности обучения, особенно среди детей и подростков. В контексте обучения финансовой грамотности геймификация представляет собой мощный инструмент, позволяющий превратить сложные экономические понятия в увлекательные и понятные игровые механики.

1. Теоретические основы геймификации в образовании

Геймификация базируется на принципах игрового дизайна, которые включают в себя использование таких элементов, как уровни, награды, рейтинги, задачи и обратная связь. Эти элементы стимулируют интерес пользователя, создают ощущение прогресса и достижений, что особенно важно для детей, которые часто испытывают трудности с концентрацией внимания при обучении в традиционной форме.

Исследования в области педагогики и психологии показывают, что игровые методы обучения способствуют:

* повышению мотивации – дети охотнее участвуют в процессе, если он воспринимается как игра
* улучшению запоминания – интерактивные и визуальные элементы помогают лучше усваивать информацию
* развитию критического мышления – игровые задачи часто требуют решения проблем и принятия решений
* формированию практических навыков – игровые симуляции позволяют отработать действия в безопасной среде.

## 2. Применение геймификации в обучении финансовой грамотности

Финансовая грамотность – это сложная тема, которая включает в себя понимание таких понятий, как бюджет, сбережения, инвестиции, кредиты и риски. Для детей эти темы могут казаться абстрактными и скучными, если они подаются в традиционной форме. Геймификация позволяет сделать их более доступными и интересными.

Примеры успешного применения геймификации в обучении финансовой грамотности:

Игры-симуляторы – например, игры, где ребенок управляет виртуальным бюджетом, учится планировать расходы и принимать финансовые решения.

Квесты и миссии – задания, которые требуют от игрока применения финансовых знаний для достижения целей.

Системы наград – бонусы и достижения за выполнение задач, что стимулирует к дальнейшему обучению.

Анализ предметной области показывает, что геймификация представляет собой эффективный инструмент в процессе обучения детей финансовой грамотности. Данный подход позволяет преодолеть трудности, связанные с пониманием абстрактных экономических понятий, а также делает процесс обучения более интересным и доступным для восприятия. Однако для достижения наилучших результатов важно учитывать возрастные особенности целевой аудитории, разрабатывать качественный и адаптированный образовательный контент, а также обеспечивать высокий уровень интерактивности в процессе обучения. Это позволяет не только удерживать внимание детей, но и способствует более глубокому усвоению материала.

## 1.2. Обзор мобильных игр, обучающих финансовой грамотности

В настоящее время на рынке мобильных приложений существует множество игр, направленных на обучение детей финансовой грамотности. Эти игры используют различные подходы к подаче материала, сочетая образовательные элементы с игровыми механиками. В данном разделе будут рассмотрены две игры: «Барбоскины: Супермаркет» и «Три кота: Финансы для детей», а также отмечены их сильные и слабые стороны.

1. Барбоскины: Супермаркет

Игра «Барбоскины: Супермаркет» – это красочная и увлекательная игра для детей, основанная на популярном мультсериале "Барбоскины". В ней игроки помогают персонажам семьи Барбоскиных совершать покупки в супермаркете, следуя списку, составленному мамой.

Цель игры – помочь персонажам собрать все товары из списка покупок, который мама подготовила для похода в супермаркет. Игрок должен внимательно следить за витринами, находить нужные товары и класть их в корзину, избегая при этом лишних покупок, которые могут добавлять другие члены семьи.

Положительные стороны:

* узнаваемые персонажи: использование героев мультфильма делает игру привлекательной для детей, так как они уже знакомы с этими персонажами;
* простота: механики игры понятны даже для детей младшего возраста, что делает ее доступной для широкой аудитории;
* обучение через практику: ребенок учится считать деньги, планировать покупки и принимать решения в игровой форме.

Слабые места:

* ограниченный образовательный контент: игра фокусируется на базовых навыках (счет, покупки), но не затрагивает более сложные темы, такие как сбережения, инвестиции или кредиты;
* отсутствие персонализации: игра не адаптируется под уровень знаний ребенка, что может снизить ее эффективность для детей с разным уровнем подготовки;
* повторяемость: со временем игровой процесс может стать однообразным, что снижает интерес к обучению.

2. «Три кота: Финансы для детей»

Игра создана по мотивам мультсериала «Три кота» и направлена на обучение детей основам финансовой грамотности. В игре представлены различные сценарии, связанные с управлением бюджетом, планированием расходов и принятием финансовых решений. Ребенок учится распределять ресурсы, копить деньги и избегать ненужных трат.

Цель игры – помочь детям освоить базовые понятия финансовой грамотности, научиться разумно обращаться с деньгами и развить навыки предпринимательства. Всё это подается в легкой и увлекательной форме, чтобы обучение было интересным и понятным для ребенка.

Положительные стороны:

* образовательный уклон: игра охватывает более широкий спектр тем, чем «Барбоскины: Супермаркет», включая сбережения и планирование бюджета;
* яркий дизайн: красочная графика и анимация, характерные для мультсериала, привлекают внимание детей;
* мини-игры: разнообразные задания помогают закрепить полученные знания в игровой форме;
* социальный аспект: игра учит детей делиться и помогать другим, что способствует формированию социальной ответственности.

Слабые места:

* сложность для младших детей: некоторые задания могут быть сложными для детей младшего возраста, что требует участия родителей;
* недостаток глубины: несмотря на более широкий охват тем, игра все же не затрагивает такие важные аспекты, как инвестиции или риски;
* ограниченная интерактивность: некоторые сценарии могут показаться линейными и недостаточно вовлекающими.

## 1.3. Выбор средств разработки

Для реализации мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей был проведен анализ современных инструментов разработки, учитывая такие критерии, как кроссплатформенность, простота использования, производительность и доступность документации. На основе проведенного анализа были выбраны следующие средства разработки: игровой движок Unity, язык программирования C#, среда разработки Visual Studio и СУБД SQLite.

Игровой движок Unity был выбран в качестве основного инструмента для разработки игры. Unity является одним из наиболее популярных движков для создания 2D- и 3D-игр, что обусловлено следующими преимуществами:

* кроссплатформенность: Unity позволяет разрабатывать игры для различных платформ, включая iOS, Android, Windows и другие, с минимальными изменениями в коде. Это особенно важно для мобильной игры, которая должна поддерживаться на разных устройствах;
* гибкость: движок поддерживает как 2D, так и 3D-графику, что позволяет создавать визуально привлекательные и интерактивные проекты;
* большое сообщество и документация: Unity имеет обширную базу знаний, множество обучающих материалов и активное сообщество разработчиков, что упрощает процесс разработки и поиск решений для возникающих задач;
* интеграция с другими инструментами: Unity легко интегрируется с Visual Studio, что упрощает процесс написания и отладки кода.

Для написания скриптов и реализации игровой логики был выбран язык программирования C#. Этот выбор обусловлен следующими причинами:

* интеграция с Unity: C# является основным языком программирования для Unity, что обеспечивает максимальную совместимость и производительность;
* простота и читаемость: C# обладает понятным синтаксисом, что делает его подходящим для разработчиков разного уровня подготовки;
* богатая стандартная библиотека: C# предоставляет обширный набор инструментов для работы с различными функциями, такими как работа с файлами, сетью и базами данных;
* поддержка сообщества: C# активно развивается, а его сообщество предоставляет множество ресурсов для обучения и решения проблем.

Для написания и отладки кода была выбрана интегрированная среда разработки Visual Studio. Выбор обусловлен следующими преимуществами:

* интеграция с Unity: Visual Studio является рекомендуемой средой разработки для Unity, что обеспечивает удобную отладку, автодополнение кода и другие полезные функции;
* мощные инструменты отладки: Visual Studio предоставляет продвинутые инструменты для поиска и исправления ошибок, что ускоряет процесс разработки;
* поддержка расширений: в Visual Studio доступно множество расширений, которые могут упростить работу с кодом, базами данных и другими аспектами разработки;
* кроссплатформенность: Visual Studio поддерживает разработку для различных платформ, включая Windows, macOS и Linux.

Для хранения данных игры, таких как прогресс пользователя, настройки и другая информация, была выбрана встраиваемая реляционная система управления базами данных SQLite. Выбор SQLite обусловлен следующими преимуществами:

* легкость и компактность: SQLite не требует установки и настройки сервера, что делает ее идеальной для мобильных приложений;
* простота использования: SQLite поддерживает стандартный SQL, что упрощает работу с базой данных;
* высокая производительность: SQLite обеспечивает быстрый доступ к данным, что важно для мобильных игр;
* кроссплатформенность: SQLite поддерживается на всех основных платформах, включая iOS и Android.

# 2. Проектирование мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей

## 2.1. Составление технического задания

Целью данного проекта является создание прототипа мобильной игры, в которой будут содержаться элементы обучения финансовой грамотности, которые будут понятны людям, не имеющих знаний в данной сфере, и особенно детям. На примере простых, понятных обыденному пользователю моментах, в игре будут показаны базовые элементы взаимодействия с некоторыми инструментами инвестиций и заработка. Пользователи, проводя время в игре, будут получать навыки работы с данными инструментами, которые в будущем смогут применять уже в реальных условиях. Основной аудиторией этой игры являются дети, для которых обучение сложным и скучным вещам в более располагающей для них обстановке будет иметь большую пользу.

Игра будет представлять собой симулятор цветочного магазина, владельцем которого будет являться игрок. Основной целью игры является развитие своего магазина: расширение ассортимента, увеличение статуса магазина и заработок денег. Заработанные деньги игроку предстоит тратить на улучшение состояния магазина. Чтобы заработать, игрок должен покупать цветы для последующей перепродажи, анализ популярности цветов будет помогать игроку в выборе тех, которые принесут ему больше прибыли.

Для реализации данного проекта было составлено следующее техническое задание:

1. Разработать систему взаимодействия игрока с игровыми данными
   1. Разработать базу данных для хранения игрового процесса
   2. Разработать модуль для взаимодействия с базой данных
2. Разработать пользовательский интерфейс для отображения данных и взаимодействия с игрой
   1. Разработать поля для отображения основной информации
   2. Разработать окна для взаимодействия с основными игровыми механиками
3. Разработать систему «рабочего дня»
   1. Разработать систему генерации клиентов
   2. Разработать систему обслуживания клиентов рабочим персоналом
   3. Разработать систему учета удовлетворенности клиентов обслуживанием
4. Разработать систему популярности цветов
   1. Разработать изменение графика популярности цветов
   2. Разработать влияние популярности цветов на их рыночную цену и спрос
5. Разработать систему событий
   1. Разработать возникновение событий во время «рабочего дня»
   2. Разработать влияние событий на удовлетворенность клиентов обслуживанием
   3. Разработать влияние событий на мотивацию сотрудников
6. Разработать систему достижений
7. Разработать систему обучения и подсказок

В результате должен получиться прототип игры, реализующий все функции, и выполняющий свою основную цель – помощь в изучении инструментов финансовой грамотности.

## 2.2. Проектирование взаимодействия игрока с игровыми событиями

Проектирование архитектуры игры является важным этапом разработки, влияющим на проект. Правильно спроектированная архитектура позволяет упростить разработку и избежать различных проблем в процессе.

В процессе анализа требований к функциональной составляющей игры, было принято решение сделать следующую архитектуру.

Проект будет разбит на модули-менеджеры, каждый из которых будет отвечать за свою часть функционала. Все они будут обращаться к главному модулю – менеджеру базы данных, а также модулю для работы с пользовательским интерфейсом.

DatabaseManager — управляет сохранением и загрузкой данных (бюджет, персонал, цветы, прогресс).

ShopManager — отслеживает состояние магазина (деньги, дни, рейтинг).

FlowersManager — управляет ассортиментом, ценами и популярностью цветов.

WorkersManager — отвечает за наём, увольнение и зарплаты сотрудников.

WorkDayManager — координирует игровой цикл (начало/конец дня, события).

UIManager — отображает игроку все изменения в режиме реального времени.

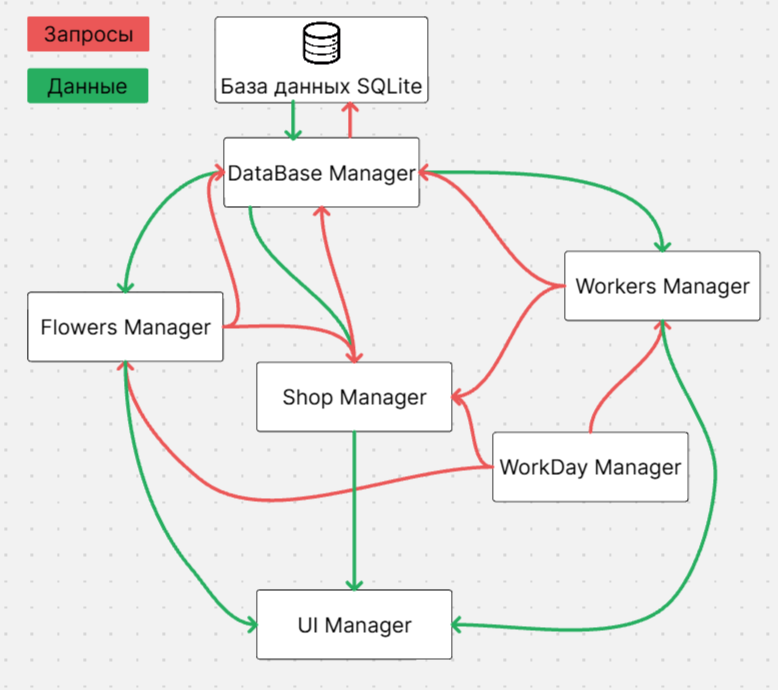


Рисунок 1. Диаграмма взаимодействия модулей-менеджеров

Данный подход с разделением на компоненты, каждый из которых отвечает за конкретную игровую механику, обеспечивает проект следующими преимуществами:

* Четкое разделение ответственности (логика цветов, персонала, магазина и UI изолированы друг от друга)
* Гибкость — добавление новых функций (например, системы скидок) не требует переписывания существующего кода
* Производительность — менеджеры кэшируют данные и обновляют только нужные части игры
* Простоту тестирования — каждый модуль проверяется отдельно.

Каждый из специализированных менеджеров инкапсулируют бизнес-логику своей предметной области, а также методы обработки игровых событий. Менеджер работы с базой данных, отвечает только за сохранение и изменение игровой информации. Менеджер работы с пользовательским интерфейсом получает уведомления об изменениях состояний и автоматически отображает новую информацию.

Имеется следующий список основных функций:

1. Покупка и выставление цветов на продажу
2. Просмотр графика популярности цветов на рынке
3. Наём и увольнение сотрудников
4. Старт рабочего дня
5. Указание часовой ставки в течение рабочего дня
6. Просмотр статистики.

Далее рассмотрим по отдельности каждую из приведённых функций:

1. Покупка и выставление цветов на продажу. На рынке будут отображаться цветы с указанием их рыночной стоимостью. Игрок вводит количество цветов, которое хочет приобрести и со счёта магазина снимаются деньги.

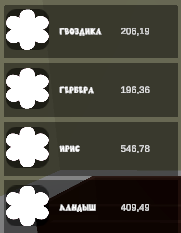


Рисунок 2. Отображение цветов на рынке

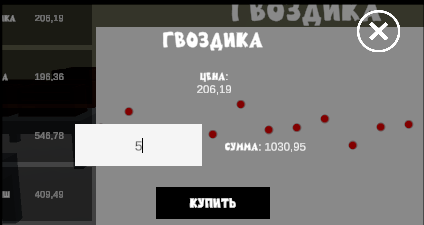


Рисунок 3. Ввод количества цветов

1. Просмотр графика популярности цветов на рынке
2. Наём и увольнение сотрудников. На бирже труда игрок может выбрать любого сотрудника и нанять его к себе на работу. Также в списке уже работающих сотрудников игрок может выбрать любого и уволить его.



Рисунок 4. Биржа труда сотрудников



Рисунок 5. Нанятые на работу сотрудники

1. Старт рабочего дня. При начале рабочего дня выбираются до двух сотрудников, которые будут обслуживать клиентов.



Рисунок 6. Начало рабочего дня

1. Указание часовой ставки в течение рабочего дня. Каждому сотруднику устанавливается ставка в час, которую он будет получать в течение рабочего дня.

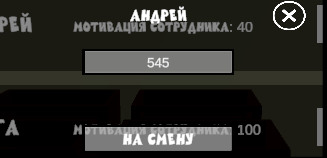


Рисунок 7. Указание часовой ставки для сотрудника

1. Просмотр статистики. После каждой смены можно будет просматривать статистику за рабочий день. Также можно просматривать статистику за всё время.

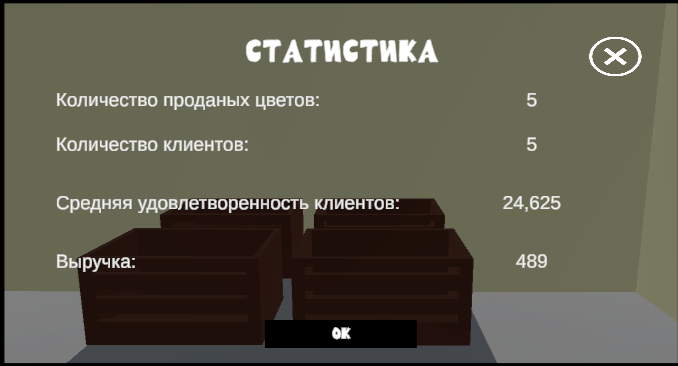


Рисунок 8. Просмотр статистики

## 2.3. Проектирование базы данных для мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей

База данных в мобильной игре с элементами обучения финансовой грамотности для детей играет ключевую роль, обеспечивая сохранение прогресса игрока, управление игровыми сущностями (цветы, сотрудники, финансы) и поддержку сложных механик (динамика цен, статистика спроса, случайные события). Так как игра относится к жанру экономических симуляторов, где важна согласованность данных и возможность их быстрого анализа, была выбрана реляционная СУБД SQLite, оптимальная для мобильных платформ.

В базе данных представлены следующие сущности:

* Flower – содержит информацию о цветах
* Popularity story – содержит информацию об истории популярности каждого цветка
* Popularity patterns – шаблоны истории популярности для цветов
* Shop flowers – цветы, которые приобретены игроком и имеются в магазине
* Shop – содержит информацию о состоянии магазина
* Workers – содержит информацию о сотрудниках, нанятых игроком
* Credits – содержит информацию о заёмных деньгах
* Work days – содержит статистику магазина за рабочие дни.

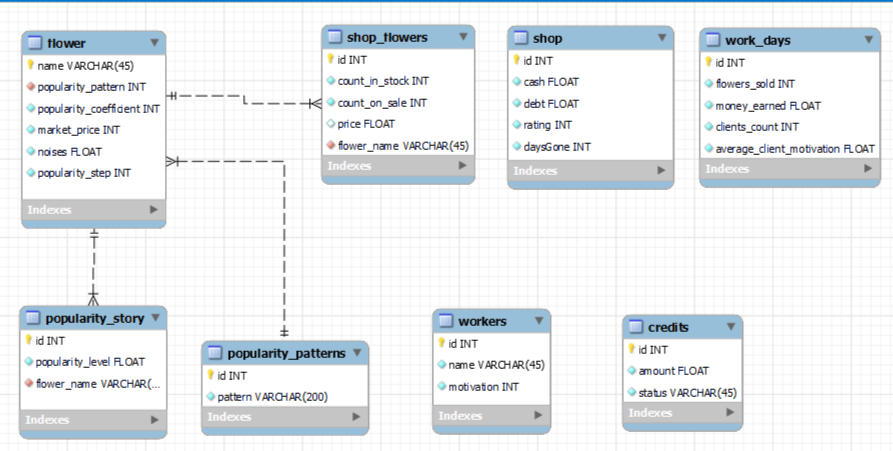
****

Рисунок 9. Диаграмма базы данных

Разберём каждую сущность:

1. Flower. Содержит название цветка, его рыночную стоимость, шумы, коэффициент популярности, историю популярности и шаг популярности.
2. Popularity story. На каждый цветок содержит значение его уровня популярности на каждом этапе.
3. Popularity patterns. Содержит в текстовом виде цепочку изменений уровня популярности.
4. Shop flowers. Хранит информацию о том, сколько цветов есть в магазине: сколько в продаже, а сколько на складе, цену указанную игроком.
5. Shop. Хранит информацию о количестве денег, количестве пройденных дней, кредитах и рейтинге магазина.
6. Workers. Информация о нанятых работниках, их имена и уровни мотивации.
7. Credits. Информация о заёмных деньгах и статусе их выплаты.
8. Work days. Количество проданных цветов и выручка за эти продажи. Количество обслуженных клиентов и средний уровень их удовлетворенности.

## 2.4. Проектирование интерфейса для мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей

Проектирование пользовательского интерфейса является одним из ключевых этапов при проектировании мобильной игры. Для создания интерфейса используется холст (Canvas) и Event System. Canvas является родительским объектом для всех элементов пользовательского интерфейса, а Event System является главным обработчиком всех событий в игре, в том числе взаимодействий с пользовательским интерфейсом.

# 3. Разработка мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей

## 3.1. Реализация механик управления процессом игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей

## 3.2. Реализация пользовательского интерфейса игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей

## 3.3. Разработка системы взаимодействия с игровыми данными

# 4. Тестирование мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей

## 4.1. Тестирование пользовательского интерфейса мобильной игры

## 4.2. Тестирование механик взаимодействия игрока с игровыми событиями

# Заключение

# Список использованных источников

1. Unity и C# геймдев от идеи до реализации / Д.Г. Бонд. – 2-е изд. — Санкт-Петербург: Прогресс книга, 2019 — 1002 с.

2. Unity Learn [Электронный ресурс]. URL: <https://learn.unity.com/pathway/junior-programmer> (дата обращения: 12.02.2025).

3. Unity Documentation [Электронный ресурс]. URL: <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/index.html> (дата обращения 15.02.2025).

4. Язык программирования C# и платформа .NET [Электронный ресурс]. URL: <https://metanit.com/sharp/> (дата обращения: 22.02.2025).

5. Любовь Карасева Геймификация: как игровой подход помогает в обучении и на работе // РБК Тренды [Электронный ресурс]. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/education/605c6f2f9a79473a61646994> (дата обращения: 24.02.2025).