Содержание

[Введение 2](#_Toc190446450)

[1. Исследование предметной области разработки игр с элементами обучения финансовой грамотности и выбор средств разработки 4](#_Toc190446451)

[1.1. Анализ предметной области обучения через геймификацию 4](#_Toc190446452)

[1.2. Обзор мобильных игр, обучающих финансовой грамотности 5](#_Toc190446453)

[1.3. Выбор средств разработки 8](#_Toc190446454)

[2. Проектирование мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей 11](#_Toc190446455)

[2.1. Составление технического задания 11](#_Toc190446456)

[2.2. Проектирование взаимодействия игрока с игровыми событиями 11](#_Toc190446457)

[2.3. Проектирование базы данных для мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей 11](#_Toc190446458)

[2.4. Проектирование интерфейса для мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей 11](#_Toc190446459)

[3. Разработка мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей 12](#_Toc190446460)

[3.1. Реализация механик управления процессом игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей 12](#_Toc190446461)

[3.2. Реализация пользовательского интерфейса игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей 12](#_Toc190446462)

[3.3. Разработка системы взаимодействия с игровыми данными 12](#_Toc190446463)

[4. Тестирование мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей 13](#_Toc190446464)

[4.1. Тестирование пользовательского интерфейса мобильной игры 13](#_Toc190446465)

[4.2. Тестирование механик взаимодействия игрока с игровыми событиями 13](#_Toc190446466)

[Заключение 14](#_Toc190446467)

[Список использованных источников 15](#_Toc190446468)

# Введение

Современное общество стремительно развивается в условиях цифровой трансформации, что оказывает значительное влияние на все сферы жизни, включая образование и финансовую грамотность. Финансовая грамотность становится неотъемлемой частью успешной социализации личности, особенно в условиях растущей сложности экономических отношений. Однако, несмотря на важность этого навыка, 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 и мобильными устройствами.

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.

Актуальность темы исследования обусловлена необходимостью повышения уровня финансовой грамотности среди детей, а также растущим интересом к использованию игровых технологий в образовательных целях. Практическая значимость работы заключается в создании инструмента, который может быть использован в образовательных учреждениях, а также в рамках самостоятельного обучения детей основам 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

# 2.2. Проектирование взаимодействия игрока с игровыми событиями

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

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

# 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