

## Реферат

ИНТЕРАКТИВНАЯ СИСТЕМА ИЗУЧЕНИЯ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИСКУССТВА дипломная работа / И.Л. Малиновский. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2021. – Дипломная работа: 129 страниц, 38 рисунков, 2 таблицы, 18 источников, 6 приложений.

Ключевые слова: интерактивная система изучения, интерактивная система, игровое приложение, программный продукт.

Объектом разработки является интерактивная система изучения произведений искусства.

Цель работы: разработка интерактивного приложения, позволяющего пользователям изучить основные аспекты главных направлений в изобразительном искусстве, через прохождение мини-игр.

В процессе работы были изучены подходы и технологии разработки игровых мобильных приложений. В результате чего был выбран необходимый инструментарий разработки, на базе которого были разработаны основные игровые классы и компоненты, а также реализован пользовательский графический интерфейс. Разработанное приложение позволяет осуществлять образовательный процесс через, так называемый, игровой опыт – прохождение небольших игровых ситуаций, относящихся к определенной теме. Основными отличиями интерактивной системы от аналогов является наличие образовательной части, а также расширенного набора игровых механик.

Студент-дипломник подтверждает, что дипломная работа выполнена самостоятельно, приведенный в дипломной работе материал объективно отражает состояние разрабатываемого объекта, пояснительная записка оригинальности 91,11 процентов (система антиплагиат.ру: <https://www.antiplagiat.ru/>). Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».

## Резюме

Тема работы: «Интерактивная система изучения произведений искусства».

Объектом исследования является разработка игровой образовательной системы и возможность интеграции образовательного и игрового процесса.

Цель работы: разработка интерактивного приложения, позволяющего пользователям изучить основные аспекты главных направлений в изобразительном искусстве, через прохождение мини-игр. Программное обеспечение нацелено на улучшение образовательного процесса, посредством игрового опыта, что способствует лучшему усвоению материала.

Результатом работы является готовый программный продукт, представляющий собой игровую мобильную систему для изучения основных направлений в изобразительном искусстве. Поставленная задача выполнена в полном объеме.

## Резюме

Тэма працы: «Інтэрактыўная сістэма вывучэння твораў спакусу-ства».

Аб'ектам даследавання з'яўляецца распрацоўка гульнявой адукацыйнай сістэмы і магчымасць інтэграцыі адукацыйнага і гульнявога працэсу.

Мэта працы: распрацоўка інтэрактыўнага прыкладання, які дазваляе карыстальнікам вывучыць асноўныя аспекты галоўных напрамкаў у пакажы-чых мастацтве, праз праходжанне міні-гульняў. Праграмае забеспячэнне нацэлена на паляпшэнне адукацыйнага працэсу, з дапамогай гульнявога вопыту, што спрыяе лепшаму засваенню матэрыялу.

Вынікам працы з'яўляецца гатовы праграмы прадукт, прад-прадстаўляюцца сабой гульнявую мабільную сістэму для вывучэння асноўных напрамкаў ў выяўленчым мастацтве. Пастаўленая задача выканана ў поўным аб'ёме.

## Abstract

The theme: "Interactive system for studying art works".

The object of the research is the development of a gaming educational system and the possibility of integrating educational and gaming processes.

The purpose of work: development of an interactive application that allows users to study the main aspects of the main directions in the visual arts, through the passage of mini-games. The software is aimed at improving the educational process through a game experience, which contributes to a better assimilation of the material.

The result of the work is a ready-made software product, which is a game mobile system for studying the main directions in the fine arts. The task was completed in full.