

А. Ю. Грамович
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)
Науч. рук. **А. И. Кучеров**, ст. преподаватель

РАЗРАБОТКА ОБУЧАЮЩЕЙ 2D ИГРЫ

В условиях растущей популярности образовательных игр, разработка обучающей 2D игры на платформе RPG Maker становится ключевым фактором эффективного образовательного процесса. Проект направлен на создание интерактивного веб-приложения, предоставляющего инструменты для создания и адаптации обучающих игр, что особенно актуально в контексте роста спроса на персонализированные образовательные решения и доступные технологии.

Основные цели проекта:

- Создание удобного инструмента для разработки обучающих 2D игр с использованием RPG Maker.
- Автоматизация процесса создания и адаптации образовательного контента для различных предметных областей.

Ключевые функциональные возможности:

1. Редактор уровней: Интуитивно понятный интерфейс для создания сюжетных уровней и настройки задач.
2. Интерактивные элементы: Возможность интеграции образовательных задач, мини-игр и тестовых заданий.
3. Адаптация контента: Возможность персонализации игрового процесса и контента в зависимости от учебных целей и уровня учеников.
4. Интеграция с образовательными платформами: Возможность экспорта игровых данных для использования на образовательных порталах и в виртуальных классах.

Техническая реализация:

Фреймворк и язык программирования:

- RPG Maker MV с использованием JavaScript: Обеспечивает гибкость в разработке и расширении игровой логики;
- HTML5 и CSS3 для создания пользовательского интерфейса;
- тестирование;
- модульное тестирование игровой логики и интерфейса;
- проверка совместимости с различными браузерами и устройствами;

Этапы работы:

1. Проектирование структуры игры и её сюжетных линий.
 2. Разработка игровых механик и интерфейса.
 3. Тестирование игрового процесса и корректности выполнения образовательных задач.
 4. Интеграция с образовательными платформами и поддержка пользователей.
 5. Результаты:
- игра обеспечивает интерактивное обучение с высокой степенью адаптации контента;
 - эффективность образовательного процесса подтверждена положительной обратной связью пользователей и применением в учебных заведениях.

Вывод: Разработка обучающей 2D игры на платформе RPG Maker позволяет создавать персонализированные образовательные решения с учетом современных требований образовательных технологий.