

СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ UI / UX ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ОСНОВАМ ПАРНОЙ АНТАГОНИСТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

Мрочек Т.В., к.т.н, доцент,

Баранов П.С., студент,

Межгосударственное образовательное учреждение высшего образования

«Белорусско-Российский университет», г. Могилев, Республика Беларусь

Аннотация. В работе рассматривается интеграция наиболее известных педагогических концепций с визуальными UI-элементами и UX-паттернами, которые позволяют реализовать в разрабатываемом веб-приложении для обучения основам шашечной игры требуемые математические характеристики игр данного типа. Полученный набор UI / UX решений может быть адаптирован и для других игр, имеющих детерминированную природу.

Ключевые слова: UI-элемент, UX-паттерн, игра с полной информацией, игра с полными правилами, детерминированные игры.

При проектировании интерфейса веб-приложения важным является определение таких ключевых аспектов, как пользовательский интерфейс (User Interface, UI), который определяет, с чем пользователи взаимодействуют при работе с приложением, и пользовательский опыт (User Experience, UX), определяющий, какие эмоции пользователи испытывают. UI и UX критически важны в обучающих игровых приложениях, т.к. они напрямую влияют на вовлеченность и мотивацию пользователей, а также эффективность обучения.

В литературе по UI / UX дизайну практически отсутствует информация о том, как математические свойства игры влияют на UI / UX решения, принимаемые веб-дизайнерами и разработчиками.

Целью данной работы является определение перечня визуальных UI-элементов и UX-паттернов, применяемых при проектировании и реализации интерфейса веб-приложения для обучения основам антагонистических парных игр с нулевой суммой с полными правилами и полной информацией на примере обучающей игры в шашки, разрабатываемой в виде веб-приложения в дипломном проектировании.

...

полный текст во вложении