

Приложение 1 к РПД Разработка интерактивных приложений
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профиль)
Математика. Информатика
Форма обучения – очная
Год набора – 2023

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ
(МОДУЛЯ)

1.	Кафедра	Математики, физики и информационных технологий
2.	Направление подготовки	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
3.	Направленность (профиль)	Математика. Информатика
4.	Дисциплина (модуль)	Б1.В.02.ДВ.03.02 Разработка интерактивных приложений
5.	Форма обучения	очная
6.	Год набора	2023

1. Методические рекомендации по организации работы студентов во время проведения лекционных и практических занятий

Изучение дисциплины включает в себя две составляющие: теоретическую (лекции) и практическую (практические или лабораторные работы), и осуществляется с использованием дистанционных образовательных технологий – учебного курса, размещенного в ЭИОС МАГУ.

1.1 Методические рекомендации по организации работы студентов во время проведения лекционных занятий

Теоретическое обучение осуществляется на лекционных занятиях, где преподаватель: знакомит студентов с характеристикой дисциплины и особенностями ее изучения; излагает основные теоретические вопросы дисциплины; дает методические рекомендации по изучению учебной и учебно-методической литературы, используемых Интернет-ресурсов; приводит и поясняет примеры заданий практических работ, специфику проведения зачета/экзамена.

1.2 Методические рекомендации по участию в интерактивных формах обучения

Интерактивное обучение представляет собой способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся, т.е. все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, совместно решают поставленные проблемы, моделируют ситуации, обмениваются информацией, оценивают действие коллег и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем.

В ходе лекций реализуется интерактивная форма взаимодействия – обсуждение вопросов по теме. Активность студентов при обсуждении материалов лекции оценивается преподавателем как «Активность на теоретических занятиях».

1.3 Методические рекомендации по подготовке к лабораторным (или практическим) занятиям

На лабораторных/практических занятиях студенты выполняют лабораторные/практические работы по предложенному описанию – методическим разработкам. Студенту необходимо ознакомиться с заданиями из методической разработки, повторить сведения, полученные во время лекций, и выполнить все предложенные задания. В ходе выполнения лабораторных работ студент имеет возможность консультирования с преподавателем с целью уточнения или разъяснения предложенного задания, а также по технологическим вопросам его выполнения. Итогом выполнения заданий выступает демонстрация проделанной работы и *собеседование по контрольным вопросам*.

1.4 Методические рекомендации по подготовке к собеседованию

Для подготовки к собеседованию студенту следует повторить теоретические сведения, использованные им при выполнении практических заданий. Выполнить поиск ответов на вопросы к собеседованию. Целесообразно при ответе на вопросы делать конспективные записи в тетради. Также следует уделить внимание поиску множества практических примеров по вопросам собеседования.

1.5 Методические рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа студентов – планируемая учебная, учебно-исследовательская, научно-исследовательская работа студентов, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия (при частичном непосредственном участии преподавателя, оставляющем ведущую роль за работой студентов).

В процессе самостоятельной работы студент приобретает навыки самоорганизации, самоконтроля, самоуправления, саморефлексии и становится активным самостоятельным субъектом учебной деятельности.

Основной формой самостоятельной работы студента является изучение конспекта лекций, рекомендованной литературы, активное участие на лабораторных/практических занятиях, выполнение самостоятельных заданий в соответствии с методическими разработками и подготовка доклада.

Подготовка доклада является самостоятельной внеаудиторной работой студента. На основе анализа источников (подобранных студентом самостоятельно) и выполненных лабораторных работ необходимо подготовить доклад на одну из предложенных тем (или по теме, предложенной студентом самостоятельно и согласованной с преподавателем). Работа обязательно должна содержать анализ изученных источников и личную точку зрения автора. Работа выполняется студентами самостоятельно в течение семестра и должна быть представлена на проверку не позднее последнего практического занятия, на котором осуществляется его представление и защита (не более 7 минут).

Основные этапы подготовки доклада:

1. Выполнить анализ предметной области.
2. Сформулировать тему доклада, согласовать ее с преподавателем и зафиксировать на курсе в СУО.
3. Составить план доклада.
4. Осуществить подбор необходимых источников по согласованной теме.
5. Подготовить содержание доклада в соответствии с предложенными требованиями.
6. Оформить текст доклада и источники в соответствии с требованиями к оформлению.
7. Выступить на защите.

Общие требования к содержанию и оформлению доклада:

1. Объем доклада – 5 страниц (без титульного листа и списка источников).
2. Титульный лист должен быть оформлен по образцу (имеется файл с образцом).
3. Основной текст работы оформлен в соответствии с требованиями, указанными ниже.
4. В случае использования в тексте таблиц и/или рисунков на каждый объект должна быть ссылка в тексте работы. Например, «... основные виды программных средств представлены ниже (см. Таблица 1)» или «... схему передачи информации можно увидеть на рис. 1».
5. Количество источников должно быть не менее трех, на все должны быть ссылки внутри текста.
6. Список используемых источников должен быть оформлен в соответствии с требованиями, указанными ниже.

Требования к оформлению основного текста работы:

1. Шрифт – TimesNewRoman, размер – 14 пт.
2. Абзац: междустрочный интервал – 1,5; выравнивание – «по ширине»; абзацный отступ – 1,25 см.
3. Оформление рисунков (при необходимости): выравнивание рисунка – «по центру», подпись рисунка – «Рис. №. Название рисунка»; шрифт для подписи рисунка – TimesNewRoman, размер – 12 пт.
4. Оформление таблиц (при необходимости): выравнивание таблицы – «по центру»; шрифт внутри таблицы – TimesNewRoman, размер – 11-12 пт.; выравнивание текста внутри таблицы – на усмотрение пользователя; подпись таблицы располагается над таблицей и состоит из двух частей: «Таблица №» – выравнивание по правому краю и «Название таблицы» – выравнивание по правому краю или по центру.

Требования к оформлению источников (в соответствии с ГОСТ 2008):

1. Источники должны быть расположены в алфавитном порядке и пронумерованы.
2. В тексте доклада ссылка на источник выполняется в виде: [№], где № – номер источника в общем списке.

Если в тексте используется дословная цитата, то она должна быть взята в кавычки, а в ссылке на источник указана страница: [5, с.15].

1.6. Методические рекомендации по подготовке к зачету/экзамену

Зачет может проводиться в форме *собеседования* или *тестирования* по вопросам. Для подготовки к собеседованию или тестированию студенту необходимо повторить теоретический материал, представленный преподавателем на лекции, и теоретический материал, используемый и изученный им при выполнении лабораторных работ.

Итоговое тестирование проводится только в присутствии преподавателя. Итоговый тест выключает вопросы из всех разделов изученной дисциплины. На прохождение теста отводится не более 45 минут.

Экзамен может проводиться как в традиционной форме (2 теоретических вопроса и 1 практическая задача), так и в форме собеседования по вопросам с обязательной демонстрацией практических умений.

1.7. Методические рекомендации по подготовке презентации (дополнительный блок)

Алгоритм создания презентации:

- 1 этап – определение цели презентации
- 2 этап – подробное раскрытие информации
- 3 этап – основные тезисы, выводы.

Следует использовать 10-15 слайдов. При этом:

- первый слайд – титульный, предназначен для размещения названия презентации, имени докладчика и его контактной информации;
- на втором слайде необходимо разместить содержание презентации, а также краткое описание основных вопросов;
- оставшиеся слайды имеют информативный характер.

Обычно подача информации осуществляется по плану: тезис – аргументация – вывод.

Требования к оформлению и представлению презентации:

- Читабельность (видимость из самых дальних уголков помещения и с различных устройств), текст должен быть набран 24-30-ым шрифтом.
- Тщательно структурированная информация.
- Наличие коротких и лаконичных заголовков, маркированных и нумерованных списков.
- Каждому положению (идее) надо отвести отдельный абзац.
- Главную идею надо выложить в первой строке абзаца.
- Использовать табличные формы представления информации (диаграммы, схемы) для иллюстрации важнейших фактов, что даст возможность подать материал компактно и наглядно.
- Графика должна органично дополнять текст.
- Выступление с презентацией длится не более 10 минут

1.8 Методические рекомендации по решению тестовых заданий

Тестовая система позволяет формировать вопросы открытого и закрытого типов. Вопросы открытого типа предполагают ввод студентом своего ответа с последующей автоматической или ручной проверкой. Вопросы закрытого типа предполагают выбор одного правильного ответа, нескольких правильных ответов, установление соответствия, вставку пропущенных элементов и т.п.

При решении тестовых заданий необходимо внимательно читать текст вопроса и вдумчиво выбирать/вводить правильный ответ. При необходимости можно осуществлять свободный переход между вопросами. Целесообразно отвечать в первую очередь на «легкие» вопросы а только затем на «сложные».

1.9. Методические рекомендации по выполнению курсовых работ

не предусмотрено

2. Планы практических занятий

Модуль 1. Инструменты интерактивного взаимодействия с пользователем (6 часов)

ЛР 1.1. Анализ методов организации интерактивного взаимодействия в современном программном обеспечении, в интернете.

Цель работы: познакомиться с известными методами организации интерактивного взаимодействия пользователя с компьютером, провести анализ существующих сервисов.

Программное обеспечение: операционная система, браузер для доступа к учебному курсу, текстовый процессор, программы для просмотра и редактирования документов.

Этапы выполнения работы:

1. проанализировать доступную литературу и ресурсы сети интернет;
2. составить анализ популярных инструментов и описать их функционал;
3. отправить файлы на проверку преподавателю.

Литература: [1], [2], [3]

ЛР 1.2. Обзор инструментов организации интерактивного взаимодействия. Игровые и графические движки.

Цель работы: познакомиться с известными методами организации интерактивного взаимодействия пользователя с компьютером, провести обзор существующих игровых и графических движков.

Программное обеспечение: операционная система, браузер для доступа к учебному курсу, текстовый процессор, программы для просмотра и редактирования документов.

Этапы выполнения работы:

1. проанализировать доступную литературу и ресурсы сети интернет;
2. составить обзор движков;
3. отправить файлы на проверку преподавателю.

Литература: [1], [2], [3]

ЛР 1.3. Создание интерактивной мультимедиа презентации.

Цель работы: познакомиться с известными методами организации интерактивного взаимодействия пользователя с компьютером, провести обзор существующих сервисов.

Программное обеспечение: операционная система, браузер для доступа к учебному курсу, пакет для создания презентаций, программы для просмотра и редактирования документов.

Этапы выполнения работы:

1. познакомиться с инструментами создания интерактивности в презентациях – гиперссылками, меню, триггерами;
2. разработать сценарий обучающей интерактивной презентации по информатике;
3. создать презентацию и текстовый файл с описанием принципов работы;
4. отправить файлы на проверку преподавателю.

Литература: [1], [2], [3]

Модуль 2. Разработка интерактивных приложений средствами объектно-ориентированного программирования

ЛР 2.1. Разработка компьютерной игры жанра лабиринт в среде программирования Scratch.

Цель работы: получить опыт создания интерактивного игрового приложения с использованием среды программирования Scratch 2.0.

Программное обеспечение: операционная система, браузер для доступа к учебному курсу, среда программирования Scratch 2.0 (онлайн или оффлайн версия).

Этапы выполнения работы:

1. разработать концепт игры для одного или нескольких пользователей, включающей не менее трех логически связанных уровней, этапы авторизации и подведения итогов игры;
2. разработать сценарий игры-лабиринта;
3. определить персонажей и локации, отрисовать их;
4. реализовать игру средствами Scratch;
5. составить текстовый файл с описанием правил игры;
6. отправить файлы на проверку преподавателю.

Литература: [1], [2], [3]

ЛР 2.2. Разработка компьютерной игры жанра аркада от третьего лица в среде программирования Kodu Game Lab.

Цель работы: получить опыт создания интерактивного игрового приложения с использованием среды программирования Kodu Game Lab.

Программное обеспечение: операционная система, браузер для доступа к учебному курсу, среда программирования Kodu Game Lab.

Этапы выполнения работы:

1. разработать концепт игры для одного или нескольких пользователей, включающей не менее трех логически связанных уровней, этапы авторизации и подведения итогов игры;
2. разработать сценарий игры-аркады;
3. определить персонажей и локации, отрисовать их;
4. реализовать игру средствами Kodu Game Lab;
5. составить текстовый файл с описанием правил игры;
6. отправить файлы на проверку преподавателю.

Литература: [1], [2], [3]

ЛР 2.3. Разработка компьютерной игры жанра аркада от первого лица с использованием игрового движка Unity 3D.

Цель работы: получить опыт создания интерактивного игрового приложения с использованием языка программирования C++ и движка Unity 3D.

Программное обеспечение: операционная система, браузер для доступа к учебному курсу.

Этапы выполнения работы:

1. разработать концепт игры для одного или нескольких пользователей, включающей не менее трех логически связанных уровней, этапы авторизации и подведения итогов игры;
2. разработать сценарий игры-аркады от первого лица;
3. определить второстепенных персонажей и локации, отрисовать их;
4. реализовать игру средствами языка программирования C++ и движка Unity 3D;
5. составить текстовый файл с описанием правил игры;
6. отправить файлы на проверку преподавателю.

Литература: [1], [2], [3]

Модуль 3. Разработка интерактивных приложений средствами web-программирования

ЛР 3.1. Основы языка гипертекстовой разметки HTML. Управляющие элементы на сайте. Понятие о каскадных таблицах стилей CSS.

Цель работы: разработать простейшую статичную web-страницу с использованием управляющих элементов.

Программное обеспечение: операционная система, браузер для доступа к учебному курсу, блокнот, PDF-reader.

Этапы выполнения работы:

1. изучить основные конструкции языка HTML;
2. выполнить упражнения лабораторной работы;
3. разработать форму сбора информации на web-странице;
4. составить текстовый файл с описанием назначения формы;
5. отправить файлы на проверку преподавателю.

Литература: [1], [2], [3]

ЛР 3.2. Интерактивные элементы сайта. Обзор инструментария, предоставляемого CMS (системами управления контентом).

Цель работы: Создание собственного сайта и публикация его в интернет.

Программное обеспечение: операционная система, браузер для доступа к учебному курсу, блокнот, PDF-reader, web-сервер, какая-либо система управления контентом.

Этапы выполнения работы:

1. провести сравнительный анализ не менее систем управления контентом, сделать вывод, на основе которого выбрать одну из СУО для последующей работы;
2. установить и настроить web-сервер;
3. развернуть систему управления контентом, проверить работоспособность;
4. создать персональный сайт, включающий не менее трех страниц;
5. отправить скриншоты страниц и отдельных этапов работы (настройки) преподавателю.

Литература: [1], [2], [3]

ЛР 3.3. Публикация сайта в интернете. Использование web-сервера.

Цель работы: Добавление интерактивных элементов к сайту.

Программное обеспечение: операционная система, браузер для доступа к учебному курсу, блокнот, PDF-reader, web-сервер, какая-либо система управления контентом.

Этапы выполнения работы:

1. настроить не менее трех видов учетных записей пользователей (гость, пользователь, администратор), реализовать авторизацию на сайте;
2. развернуть фотогалерею, настроить права пользователей для добавления / просмотра фотографий;
3. развернуть форум, настроить права пользователей для добавления / просмотра сообщений и тем;
4. отправить скриншоты страниц и отдельных этапов работы (настройки) преподавателю.

Литература: [1], [2], [3]