


БЕЛОРУССКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Инженерно-педагогический факультет

Кафедра «Технология и методика преподавания»


ДОПУЩЕН К ЗАЩИТЕ
Заведующий кафедрой
 А.А.Дробыш
9.06 2020

**РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТА**

Методическое обеспечение факультативных занятий по Flash-анимации на примере создания мобильного приложения по организации досуга школьников

Специальность: 1-08 01 01 «Профессиональное обучение»,
направление специальности: 1-08 01 01-07 «Профессиональное обучение
(информатика)»

Обучающийся
группы 10903516



(подпись, дата) А.В.Савва

Руководитель

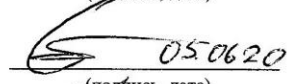

(подпись, дата) Н.А.Афанасьева

Консультанты:

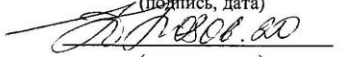
по методическому разделу


(подпись, дата) А.Ю.Зуёнок

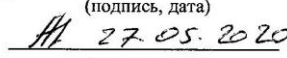
по разделу «Разработка
программного обеспечения»


(подпись, дата) А.А.Дробыш

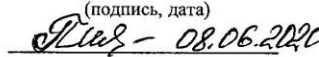
по экономическому разделу


(подпись, дата) Н.В.Комина

по разделу «Охрана труда»


(подпись, дата) Г.Л.Автушко

Ответственный за нормоконтроль


(подпись, дата) В.Ю.Пилецкая

Объем проекта:

расчетно-пояснительная записка - 91 страниц;

графическая часть - 7 листов;

магнитные (цифровые) носители - _____ единиц.

Минск 2020

РЕФЕРАТ

Разработан дипломный проект по теме: методическое обеспечение факультативных занятий по Flash-анимации на примере создания мобильного приложения по организации досуга школьников.

Дипломный проект состоит из расчетно-пояснительной записки на 91 страницу, 2 чертежей, 3 приложений, 5 плакатов.

Объектом исследования данного проекта является программное средство «организация досуга школьника».

Целью дипломного проекта является разработка учебно-планирующей документации факультативных занятий по Flash-анимации на примере разработки приложения, обеспечивающего организацию досуга школьника.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- изучение организации обучения в учреждениях профессионально-технического и среднего специального образования Республики Беларусь;
- разработка учебно-планирующей документации по теме занятия;
- изучение предметной области досуга;
- реализация модели базы данных;
- разработка мобильного приложения по организации досуга школьника;
- провести оценку конкурентоспособности объекта проектирования.

Ключевые слова: компьютерная графика, Flash-анимация, учебное занятие, база данных, мобильное программное средство, программное средство для iOS, пользователь, школьник, схема данных, схема работы системы, тестирование, realm, конкурентоспособность, единовременные затраты, проект, производственная санитария, техника безопасности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

- 1 Шкляр, А.Х. Теория и методика профессионального образования / А.Х. Шкляр. – Минск: РИПО, 2017. – 281 с.
- 2 Положение об учреждении среднего специального образования, утвержденное постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 20.12.2011 №283.
- 3 Дирвук, Е.П. Методическое обеспечение учебного занятия в учреждениях профессионально-технического и среднего специального образования / Е.П. Дирвук, А.А. Плевко. – Минск : БНТУ, 2013. – 135с.
- 4 Питерсон, М. Эффективная работа в 3D Studio MAX 2 / М. Питерсон. – М. : Издательский дом «Вильямс», 2000. – 214с.
- 5 Пэрент, Р. Компьютерная анимация / Р. Пэрент. – М. : Кудиц-Образ, 2004. – 145с.
- 6 Шаульская, А.И. Школьный досуг: игры, викторины, конкурсы / А.И. Шаульская. – М. : Феникс, 2009. – 288с.
- 7 Кугач, А.Н. Досуг для школьников с пользой и улыбкой / А.Н. Кугач. – М. : Академия развития, 2009. – 192с.
- 8 Сапожникова, Т.Ю. Педагогические условия организации культурно-досуговой деятельности в условиях средней школы / Т.Ю. Сапожникова. – Екатеринбург : Альфа, 2018. – 92с.
- 9 Шакурова, М.В. Методика и технология работы социального педагога: учебное пособие / М.В. Шакурова. – М. : Академия, 2002. – 272с.
- 10 Мельников, А.В. Реалистичный Realm / А.В. Мельников // Мобильные приложения. – 2018. – 58с.
- 11 Усов, В.Н. Swift. Основы разработки приложений под iOS и macOS / В.Н. Усов. – СПб. : Питер Пресс, 2017. – 368с.
- 12 Маскри, М. Разработка приложений в среде Xcode для iPhone и iPad с использованием iOS SDK / М. Маскри. – М. : Вильямс, 2017. – 896с.
- 13 Кочан, С.Г. Программирование на Objective-C 2.0 / С.Г.Кочан. – М. : ЭКОМ Паблишерз, 2010. – 608с.
- 14 Хиллегас, А. Objective-C. Программирование для iOS и MacOS / А. Хиллегас. – СПб. : Питер, 2012. – 304с.
- 15 Куликов, С.В. Тестирование программного обеспечения. Базовый курс / С.В. Куликов. – М. : Академия, 2017. – 546с.
- 16 Шкруднев, С.А. Охрана труда на предприятии / С.А. Шкруднев. – Минск : Дикта, 2011. – 252с.
- 17 Андреев, С. В. Охрана труда от «А» до «Я» : [практическое пособие] / С. В. Андреев, О. С. Ефремова. – М. : Альфа-Пресс, 2006. – 391 с.