

Кваліфікаційна робота

на тему **“Розробка мобільних застосунків для мультимедійного супроводу навчальних підручників”**

Керівник

к.т.н., доцент

Пашкевич Олег Петрович

Студент групи

ІПЗс-2019

Пашник Артур

Мета

Метою проекту " Розробка мобільного застосунку для мультимедійного супроводу навчальних підручників" є створення зручного та ефективного мобільного додатку, який дозволить школярам вразі ефективніше і цікавіше навчатися. Головні цілі проекту включають:

- Розробка привабливого та інтуїтивно зрозумілого дизайну мобільного застосунку.
- Створення сервера для зберігання даних .
- Забезпечення безпеки даних.

Об'єкт роботи. Навчання учнів.

Предмет роботи. Інтерактивне навчання завдяки мобільному застосунку.

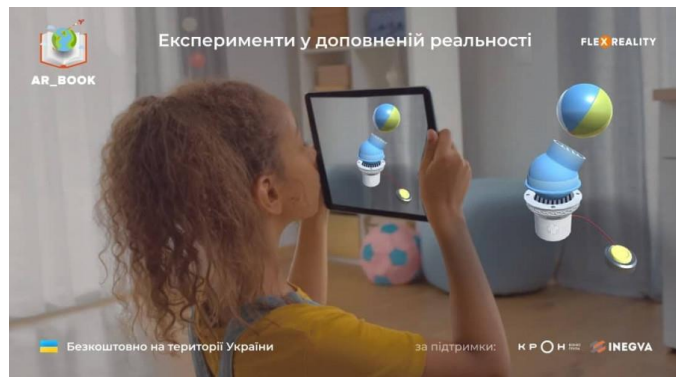
Завдання роботи. Відповідно до обраної теми , робота має такі задачі:

- пошук та аналіз існуючих програм з аналогічним використанням;
- поглиблене вивчення можливостей мови програмування C#;
- вивчення можливостей технологій AR;

Огляд аналогічних рішень



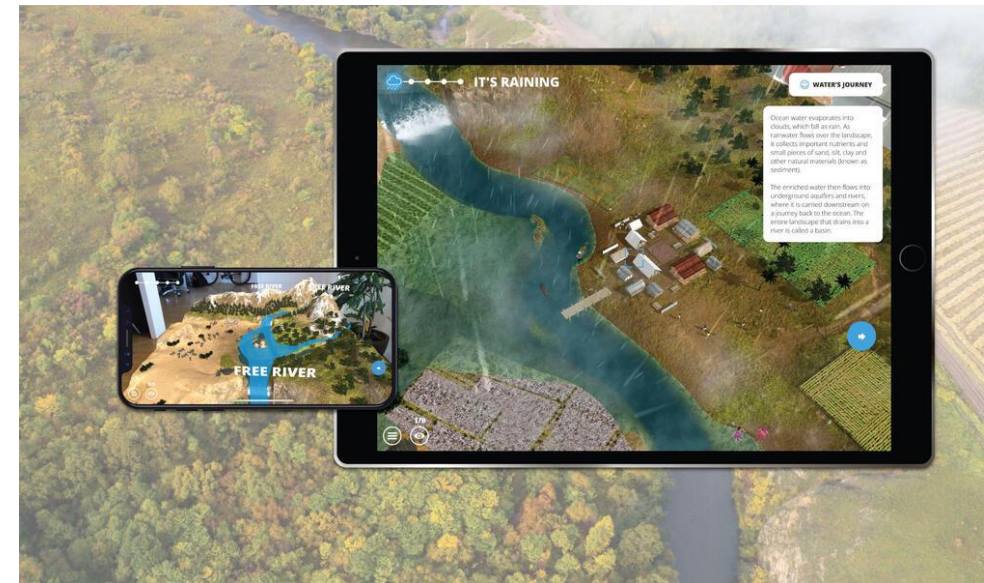
Google AR Expedition



School_AR



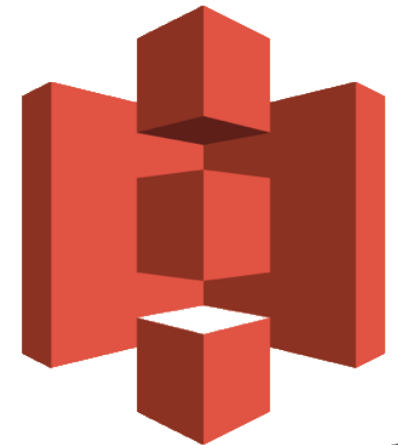
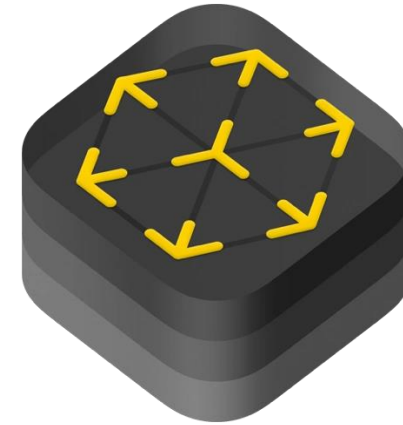
Elements4D



WWF Free Rivers

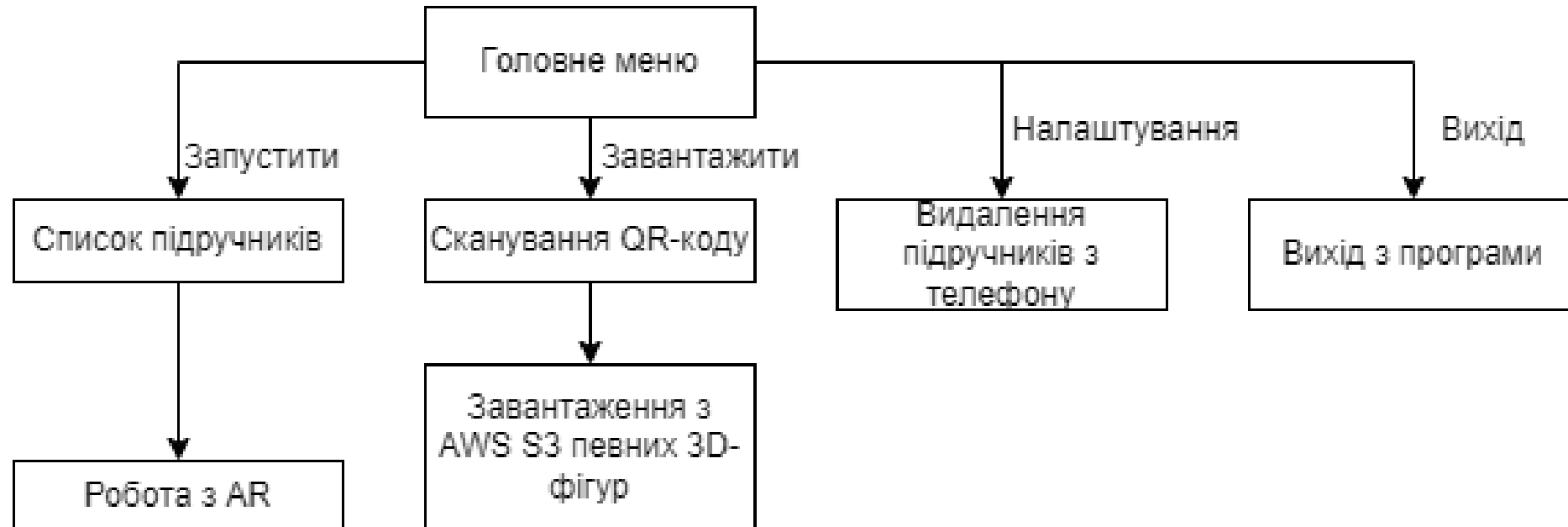
Засоби для реалізації:

- Unity
 - C#
 - ARKit
 - ARCore
- AWS S3
- JetBrains Rider



Amazon S3

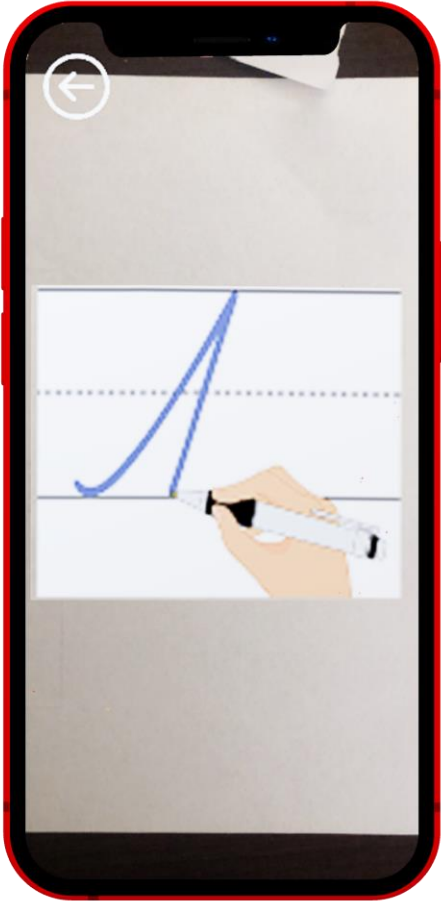
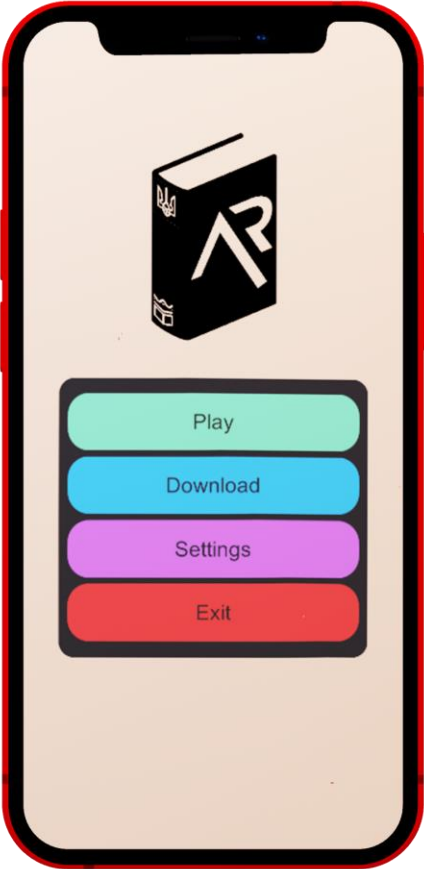
Мапа вікон програми



Діаграма взаємодії застосунку з AWS S3



Результат виконання



Висновок

- Застосунок, розроблений в рамках цієї кваліфікаційної роботи, представляє собою передовий мобільний інструмент, який використовує технологію доповненої реальності (AR) на основі Unity AR для супроводу шкільних підручників. Цей застосунок розширює можливості навчання та дозволяє користувачам, особливо учням, сприймати та взаємодіяти з віртуальними об'єктами у реальному світі за допомогою камери свого мобільного пристрою.