

Войтко Вікторія Володимирівна, к.т.н.,
доцент кафедри програмного забезпечення,
Вінницький національний технічний університет, Україна,
Козубенко Максим Володимирович, студент групи ІПІ-17б,
факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії,
Вінницький національний технічний університет, Україна,
Пастух Михайло Олексійович, студент групи ІПІ-17б,
факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії,
Вінницький національний технічний університет, Україна,
Завальнюк Євгеній Костянтинович, студент групи ІПІ-17б,
факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії,
Вінницький національний технічний університет, Україна

ПРОГРАМНА РОЗРОБКА КВЕСТ-СИСТЕМИ З ІНТЕРАКТИВНОЮ ВЗАЄМОДІЄЮ КОРИСТУВАЧІВ

Анотація

У статті розглянуто розробку квест-системи, орієнтованої на проведення історичного квесту з інтерактивною взаємодією користувачів, що дозволить розвивати туристичну галузь.

Ключові слова: *квест-система, пізнавальний характер, інтерактивна взаємодія користувачів.*

Abstract

This article discusses the development of a quest system designed to hold a historic quest with interactive user interaction which will enable the development of the tourism industry.

Keywords: *quest system, cognitive character, interactive user interaction.*

Вступ

Сучасний стан замкового туризму на Поділлі не відповідає його потенціалу. Так лише одна область Поділля – Тернопільська має найбільшу кількість замків в Україні [1]. Проте на території трьох областей, що належать до регіону Поділля, лише декілька історичних пам'яток є досить відомими для широкого загалу. Тому актуальною є програмна розробка квест-системи, орієнтованої на проведення історичного квесту з метою популяризації історичної спадщини.

Метою дослідження є підвищення туристичної привабливості історично-культурних місць Поділля шляхом програмної реалізації та впровадження квест-системи з інтерактивною взаємодією, що, у свою чергу, сприятиме залученню коштів на реставрацію історично-культурної спадщини регіону.

Об'єктом дослідження є технології розробки та програмної реалізації квест-систем, орієнтованих на їх використання веб-ресурсами з інтерактивною взаємодією відвідувачів.

Предмет дослідження – засоби реалізації віртуальних екскурсій і квестів.

Головна задача – створення веб-ресурсу історичних пам'яток Поділля з використанням програмної розробки системи квестів та віртуальних екскурсій з інтерактивною взаємодією користувачів, що дозволить популяризувати історичну спадщину регіону та сприятиме розвитку туризму і залученню коштів на реставрацію історично-культурних пам'яток.

Порівняльний аналіз аналогів

Сьогодні на ринку доступною є досить обмежена кількість замкових квестів. Серед головних прототипів розробки виділимо квести в замках Terra Incognita [2] та Highland Haunting [3].

Результати порівняльного аналізу аналогів зведено в табл.1.

«Замковий квест» дозволяє учасникам відвідати замок, взяти участь у різних змаганнях і отримати винагороду. «Castle quests» орієнтований на об'єднання користувачів з метою планування подорожей та відвідування замків.

Таблиця 1 – Порівняння аналогів

Критерії	Замковий квест	Castle quests	Замки та палаци Поділля
Нагородження	+	-	+
Навчання	-	+	+
Тести	-	-	+
Web account	+	+	+
Вільна послідовність відвідування	+	-	+

2. Аналіз особливостей квест-системи «Замки та палаци Поділля» з інтерактивною взаємодією користувачів

Створена квест-система «Замки та палаци Поділля» включає в себе сторінки для керування квестом і матеріали щодо історичної довідки та фото визначних місць Поділля.

Квест-система реалізується з використанням інтернет-технологій у вигляді сайту з елементами інтерактивної взаємодії користувачів. Розроблений веб-ресурс акумулює інформацію про ціну екскурсії, маршрут, надає історичну

довідку про замки та палаци регіону, вказує їх розташування на карті. Користувачі системи, створивши власні акаунти, мають можливість обирати завдання квесту та розширювати інформаційну базу опису та візуалізації обраних історичних об'єктів регіону.

Сама ідея квесту полягає у пошуку відповідей на запитання координатора щодо історії обраних пам'яток як об'єктів квесту. За відвідування вказаних історичних пам'яток нараховуються бали індивідуально кожному учаснику. За правильні відповіді на питання координатора учасникам також нараховуються бали з урахуванням рейтингової складності запитань. Крім того квест-системою передбачена можливість надання координатору додаткової інформації про історичний об'єкт і нарахування додаткових балів у разі підтвердження та актуальності наданої інформації.

За отриманими балами визначається переможець квесту за попередньо встановлений термін проведення змагання. Винагородою може слугувати безкоштовне відвідування одного з замків Європи чи вартісно еквівалентний набір сувенірів (на вибір переможця). Також визначаються й інші призові місця з менш цінними призами.

3. Розробка узагальненої моделі квест-системи

Сайт квест-системи акумулює 5 розділів (рис. 2): «Турнірну таблицю», «Реєстрацію», «Довідку», «Замки учасники» та «Попередніх учасників».



Рисунок 2 – Узагальнена модель сайту квест-системи

У розділі «Реєстрація» учасники реєструються, створюючи власні акаунти.

У розділі «Замки учасники» можна переглянути обрані для квесту історичні пам'ятки.

У розділі «Попередні учасники» можна переглянути інформацію про замки та палаци, які раніше обиралися об'єктами квесту.

Розділ «Довідка» акумулює довідкові матеріали про історичні місця регіону.

Розділ «Турнірна таблиця» надає інформацію про учасників, їх рейтингові бали, час проходження квесту і можливі винагороди переможцям.

Висновок. Розроблена квест-система «Замки та палаци Поділля» спрямована на підвищення туристичної привабливості регіону. Створений веб-ресурс історичних пам'яток Поділля використовує програмну розробку системи квестів та віртуальних екскурсій з інтерактивною взаємодією користувачів, що обумовлює популяризацію історичної спадщини.

Список використаної літератури

1. Рівне вечірнє [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://rivnepost.rv.ua/news/naybilshe-zamkiv-naternopilshchini>
2. Terraincognita [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://terraincognita.info/ukr/dest/corporate_tourism/55/marshrut/371
3. HighlandHaunting [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://highlandhaunting.playablefiction.org/castlequests/>

УДК 378.046.4

Герасименко Н. В.,

*старший викладач кафедри освітніх та інформаційних технологій
КЗ Сумський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти*

СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖІ ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧАСНИКІВ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

У статті висвітлені питання використання соціальних мереж у освітньому процесі та їх застосування здобувачами освіти у навчанні та професійній діяльності на прикладі популярних соціальних мереж Facebook та Instagram.

Ключові слова: *Інтернет, соціальні мережі, освіта, користувач, профіль, середовище.*

В статье освещены вопросы использования социальных сетей в образовательном процессе и их применение соискателями образования в

**Міністерство освіти і науки України
Вінницький національний технічний університет
Національна академія Державної прикордонної служби України
ім. Богдана Хмельницького
Вінницький національний медичний університет ім. М.І.Пирогова
Комунальний вищий навчальний заклад
Вінницька академія неперервної освіти
Люблінська політехніка
Новий університет Лісабону**

«ЕЛЕКТРОННІ ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ: СТВОРЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ, ДОСТУП»



ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

**Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції
9-10 листопада 2018 р.**

**Суми/Вінниця
НІКО
2019**

УДК 026.6

ББК 74

Е 50

Е 50

Електронні інформаційні ресурси: створення, використання, доступ:
Збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції.
9-10 листопада 2018 р. – Суми/Вінниця: Ніко, 2019. – 240 с.

ISBN 978-617-7422-05-0

Збірник містить матеріали Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції «Електронні інформаційні ресурси: створення, використання, доступ».

Матеріали збірника подано у авторській редакції. Автори опублікованих матеріалів несуть повну відповідальність за підбір, точність наведених фактів, цитат, статистичних даних, власних імен та інших відомостей, Матеріали відтворюються зі збереженням змісту, орфографії та синтаксису текстів, наданих авторами.

УДК 026.6

ISBN 978-617-7422-05-0

© Вінницький національний
технічний університет, 2019

© Вид-во Суми, Ніко, 2019.

Войтко В. В., Бевз С. В., Бурбело С. М., Шмерчук Ю.І. НАВЧАЮЧА ПРОГРАМА ДЛЯ РОЗВ'ЯЗУВАННЯ ЗАДАЧ ПОШУКУ ОПТИМАЛЬНОГО ШЛЯХУ ЗА ГРАФОМ.....	53
Войтко В. В. Козубенко М. В. Завальнюк Є. К. ПРОГРАМНА РОЗРОБКА КВЕСТ-СИСТЕМИ З ІНТЕРАКТИВНОЮ ВЗАЄМОДІЄЮ КОРИСТУВАЧІВ.....	57
Герасименко Н. В. СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖІ ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧАСНИКІВ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ	60
Грабовська О. М. ВИДИ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ІНФОРМАТИКИ В ІНКЛЮЗИВНОМУ КЛАСІ	68
Давиденко А. В., Давиденко О. С. ВИКОРИСТАННЯ ОС LINUX В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ	72
Дивак В. В. РОЛЬ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В РОЗВИТКУ НАЦІОНАЛЬНОЇ МЕДИЦИНИ УКРАЇНИ	77
Жирова Т. О., Котенко Н. О., Полюхович А. А. ІНФОРМАЦІЙНІ ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ІТ ФАХІВЦІВ	85
Івацко Т. С., Кащенко Н. В. ВИКОРИСТАННЯ ІКТ В ГРОМАДЯНСЬКОМУ ВИХОВАННІ УЧНІВ	89
Конфедрат Ю. Ю. ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ПЕДАГОГАЗАСОБАМИ ІКТ	100
Косоєць О. П. ПРИНЦИПИ АДАПТАЦІЇ НАВЧАЛЬНИХ САЙТІВ ДЛЯ УЧНІВ З ОСОБЛИВИМИ ПОТРЕБАМИ	103
Лампіга А. В. ЕЛЕКТРОННІ БІБЛІОТЕКИ ЯК ОДИН ІЗ НАПРЯМКІВ ОРГАНІЗАЦІЇ ЕЛЕКТРОННИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ РЕСУРСІВ	107

**ЕЛЕКТРОННІ ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ:
СТВОРЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ, ДОСТУП:**
Збірник матеріалів
Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції.
9-10 листопада 2018 р

Редактор Н.А. Ніколаєнко
Комп'ютерне верстання М.С. Ніколаєнко

Підписано до друку 05.01.2019 Гарнітура Times New Roman
Формат 60x84/16 Папір офсетний
Друк цифровий Ум. друк. арк. 14,1
Тираж 300 пр. Зам. № 3/19

Видавництво НІКО
м.Суми, вул.Харківська, 54
Свідоцтво про внесення до Державного реєстру
суб'єктів видавничої справи України
серія СМв № 044
від 15.10.2012
E-mail: ms.niko@i.ua
Телефон для замовлень: +38(066) 270-64-68