

візерунку з повноцінним редактором ескізу, цільовими фільтрами та поєднанням декількох зображень. Для підвищення швидкодії такий застосунок повинен максимально задіяти програмні інтерфейси смартфона, зокрема камеру, для оперативного підготовки замовниками авторських композицій, автоматично адаптованих під налаштування принтера.

УДК 004.92

© Катерина Луніна, студентка 3-го курсу, ХНУРЕ, м. Харків, Україна, 2020 р.

Науковий керівник: Н. Є. Кулішова, канд. техн. наук, проф., ХНУРЕ



ВИКОРИСТАННЯ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У ДИТЯЧІЙ ЛІТЕРАТУРІ

Augmented Reality is unusual, fantastic, modern and real-life technology, that find its use in different sphere of design. From year to year, Augmented Reality develops and takes root in the modern system of human life.

Сучасні діти більш захоплюються використанням різних гаджетів, аніж читанням книжок. Аби дитина прагнула сама прочитати книжку, необхідно використовувати новітні технології, однією з яких є доповнена реальність.

Метою дослідження є розробка концепції дитячого видання з використанням доповненої реальності, для того, аби прищепити дитині любов до читання та цікавість до книжок.

В Україні дана технологія набирає популярності у сфері видавництва. Було створено і опубліковано літературу з використанням даної технології: «Енциклопедія в дополненной реальности «Микромир», «Большая говорящая книга с дополненной реальностью для малышей» та інші. Ці видання зорієнтовані на малечу віком

від трьох до шести років. У даних виданнях за допомогою доповненої реальності створені 3D персонажі, вони рухаються, з ними також можна взаємодіяти.

Для створення цікавого видання, що приверне увагу дитини віком від десяти років, необхідне використання легких для сприйняття, чітких та контрастних кольорових ілюстрацій з використанням взаємодоповнюючих кольорів. Герої цих ілюстрацій будуть основою для створення 3D персонажів з використанням доповненої реальності, які взаємодіятимуть з читачем, заохочуючи того читати.

УДК 004.032.6

© Катерина Журавльова, студентка 3-го курсу, ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського, м. Київ, Україна, 2020 р.

Науковий керівник: Т. В. Розум, канд. техн. наук, доц., ВПІ КПІ ім. Ігоря Сікорського



ЕЛЕКТРОННІ ДОДАТКИ ЯК ЕЛЕМЕНТ ТВОРЧОГО РОЗВИТКУ ДИТИНИ

It was investigated and analyzed 47 sources to develop the classification of applications for children and to determine the role of such applications in children's creative development.

Книга є одним з основних «помічників» розвитку дитини. З появою електронних видань з'явилися додаткові можливості, такі як доповнення розповіді анімованими ілюстраціями, аудіотекстом, музичним супроводом, ігровими активностями тощо. Інтерактивні елементи в дитячих виданнях можуть виконувати різні завдання: розвивати посидючість дитини, залучаючи її до спілкування з книгою й, утримуючи увагу, сприяти розвитку умінь співставляти, аналізувати, шукати рішення поставлених завдань, допомагати пізнавати зовнішній світ і навіть сприяти формуванню творчого мислення

й розвитку уяви. Як приклад таких додатків для дітей українського виробництва можна привести додаток з казками «Люба Жужа» або навчально-розважальний додаток для наймолодших «Хто в горах».

Вибір відповідного додатку для дітей різної вікової категорії дозволить організувати навчання дитини ефективно та без шкоди для неї. Метою дослідження був аналіз літературних джерел, патентів та інтернет-ресурсів для розроблення класифікації додатків та виокремлення їх класифікаційних ознак з подальшим пошуком інформації про існуючі інтерактивні додатки. Аналіз проводився за ключовими словами e-book, electronic book, interactive, technology, application. Усього проаналізовано 47 джерел.

За проведеним пошуком електронні додатки для дітей можна розділити на три основні групи: аналоги друкованих видань, сучасні авторські книжкові ілюстровані видання, де автор історії одночасно виступає й ілю-



КЛАСИФІКАЦІЙНІ
ОЗНАКИ:



Класифікація інтерактивних додатків для дітей

стратором, оригінальні електронні книжки, що створюються командою спеціалістів. Додатки третьої групи особливо приваблюють дітей своїми короткими цікавими історіями, іграми та анімацією, які дозволяють читачу відчувати себе учасником розповіді.

За проведеним аналітичним оглядом існуючих інтерактивних додатків для дітей обрано класифікаційні ознаки (6 ознак): наявність друкованого еквівалента, вікова категорія, на яку націлений додаток, функціональне призначення, першоджерело інформації, характер інформації-наповнення, вартість доступу.

За динамікою патентування можна зробити висновок, що найбільше розробок щодо електронних видань і додатків за останні роки зроблено в США, Китаї та Корей.

Отже, електронні додатки з використанням інтерактивних елементів є однією з перспективних форм, що може активізувати творчий потенціал дитини та сприяти його розвитку, а також пробудити цікавість і активізувати пізнавальні процеси.



УДК 004

© **Анна Пономаренко**, студентка 3-го курсу, ХНУРЕ, м. Харків, Україна, 2020 р.
Науковий керівник: Т. А. Колесникова, канд. техн. наук, доц., ХНУРЕ

МЕТОДИ РЕАЛІЗАЦІЇ АНІМАЦІЇ У СУЧАСНОМУ ВЕБ-ДИЗАЙНІ

Animation has become an integral part of modern UI and visual design. The researching is devoted to implementation methods of animation in web design.

Анімація у сучасному веб-дизайні використовується для різних цілей: надання інтерактивності інтерфейсу, привертання уваги користувача та інших. Метою дослідження є інструменти реалізації анімації у сучасному веб-дизайні.