



**ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ЗАВТРА**



VI Всероссийский сетевой конкурс студенческих проектов с участием студентов с инвалидностью

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ФГБОУ ВО «Московский государственный технический университет  
имени Н.Э. Баумана (национальный исследовательский университет)»**

**Направление «Профессиональное завтра в науке»**

**Номинация «Полезное изобретение»**

«Game for Freshman»

**Выполнили:**

Рябик Александр Витальевич  
Падалко Ксения Романовна

**Руководитель:**

Константинов Михаил Дмитриевич,  
ст. преподаватель кафедры  
«Реабилитации инвалидов»

Москва, 2023

## **Обоснование актуальности проблемы, для решения которой разрабатывается изобретение**

Первокурсники испытывают трудности, особенно в начале учебного года, с поиском аудиторий, в которых проводятся их занятия. В целях развития пространственных представлений могут быть использованы интерактивные средства адаптации обучения.

В нашем случае разработан программный продукт - игра-навигатор, дающий представление для быстрого нахождения аудитории.

Наш проект решит проблему ориентирования в университете, благодаря чему упрощается адаптация первокурсников к учебному процессу.

### **Потенциальные потребители**

Данный проект предназначен абитуриентам и первокурсникам для освоения мест в университете.

### **Название изобретения и класс международной классификации изобретений, к которому оно относится**

Интерактивная игра на движке RPG Maker для помощи абитуриентам в ориентации в университете (A99Z 99/00).

### **Область, к которой относится изобретение и преимущественная область использования изобретения**

Наш программный продукт – игра-навигатор предполагается использовать в качестве ориентирования абитуриентов в университете.

### **Анализ имеющихся аналогов изобретения с выделением из них прототипа (наиболее близкого аналога)**

В процессе поиска существующих разработок был обнаружен аналог BMSTUCraft. Основное сходство – навигация по местам университета. Однако данный аналог не используется в широких кругах. В нашем случае

проект имеет игру-навигатор с целью нахождения и запоминания мест аудитории.



Рисунок 1 - Аналог проекта

### **Сущность изобретения**

Первокурсники испытывают трудности с поиском аудиторий, в которых проводятся их занятия.

Разработан программный продукт, дающий представление для быстрого нахождения аудитории.

Представление об игре выглядит так: пользователь вместе с первокурсником, главным героем, будет проходить сценарий игры. Сценарий включает в себя поиск определенных аудиторий, встречу и разговоры с людьми (преподаватель, однокурсники, куратор и др.).

Для реализации продукта мы использовали движок RPG Maker [1].

RPG Maker - это программа, которая позволяет пользователям создавать свои собственные ролевые видеоигры.

Вначале были разработаны сценарий и локации мест университета, исходя из схемы расположения аудиторий. Далее был использован переход между аудиториями и созданы визуальные новеллы для диалогов персонажей.

Основой игровой механики являются объекты [2]. Главный герой, второстепенные герои, декорации – это объекты со своими свойствами. В нашем случае один главный герой – первокурсник, который с пользователем будет проходить сюжет игры.

Таким образом, разработка программного продукта позволит абитуриентам и студентам первого курса в форме игры легче ориентироваться в университете.

### Графические изображения изобретения

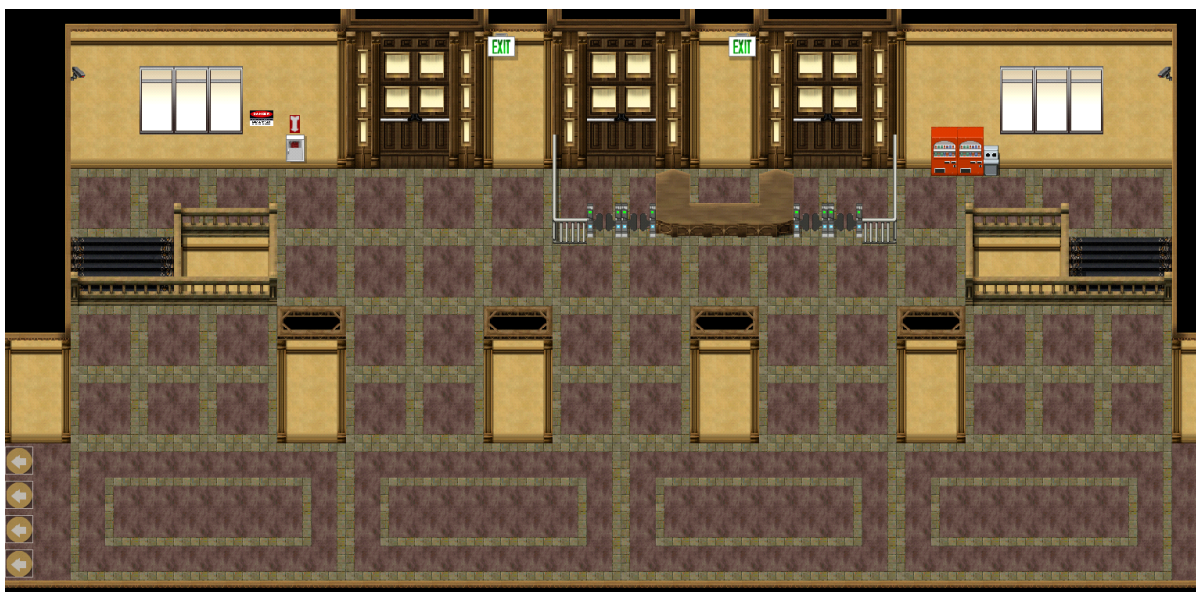


Рисунок 2 - Локация главного входа в университет

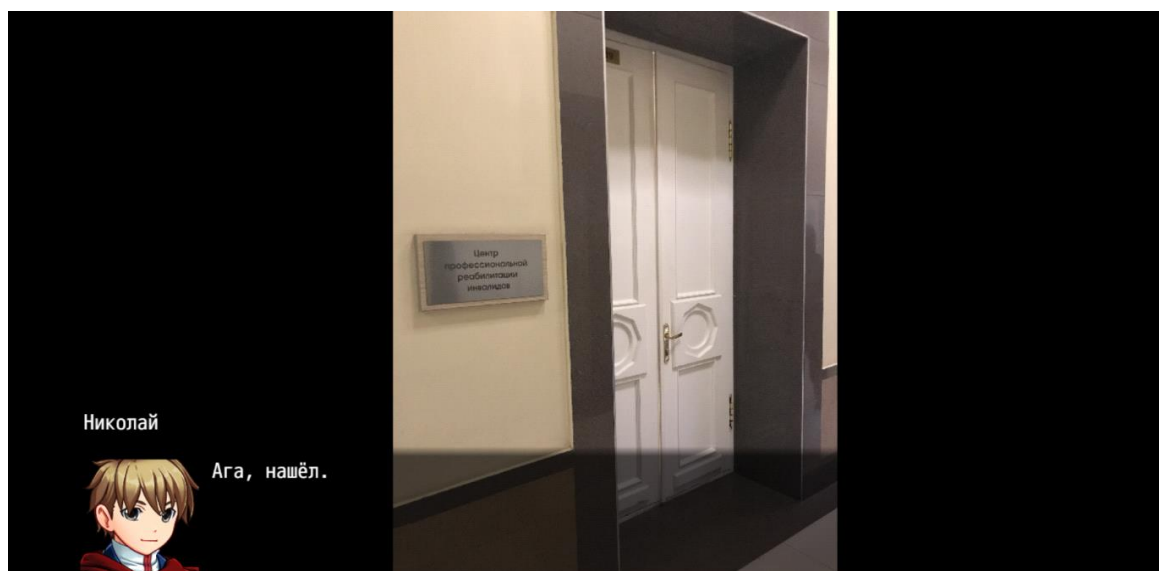


Рисунок 3 - Визуальная новелла



Рисунок 4 - Переход между локациями

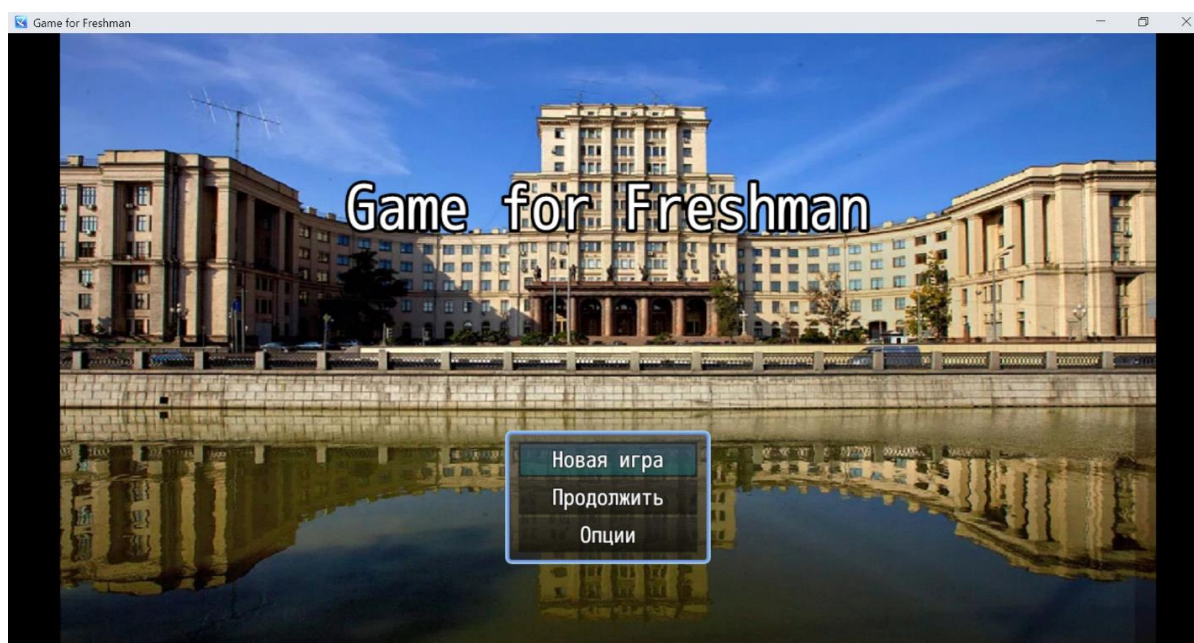


Рисунок 5 - Главное меню

### Список литературы

1. Учебник RPG Maker VX, 2011 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://rpgmaker.ru/f54/Учебник-от-enterbrain-по-rpg-maker-vx-1125/> (дата обращения: 11.12.2022).
2. Рэф Костер [Raph Koster]. Разработка игр и теория развлечений / пер. с англ. О.В. Готлиб. – М.: ДМК Пресс, 2018. – 288 с: ил.
3. Джесси Шелл [Jesse Schell]. Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все: пер. с англ. Изд. М.: Альпина Диджитал, 2019.