**BC/NW 2022 № 1 (39):12.1**

**РАЗРАБОТКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ**

**НА ПЛАТФОРМЕ UNITY**

Ельденев А.Т., Маркин А.Н., Юрченкова Е.С.. Борисова С.В., Крюков А.Ф.

В настоящее время является актуальным внедрение информационных технологий в систему образования. Информатизация образования и растущие требования к качеству и количеству высококвалифицированных специалистов приводят к необходимости разработки и внедрения инновационных образовательных методик и технологий, способствующих формированию новых форм обучения, не ограниченных пространственно-временными рамками.

Создание собственного образовательного приложения -процесс трудоёмкий и кропотливый, поэтому желательно использовать уже готовые решения. Одним из таких является платформа Unity, одна из самых популярных платформ для создания собственного приложения в настоящее время. Она уже имеет готовые решения всех многих проблем, таких как создание сцены, возможности размещения на этой сцене объектов, добавления физики в игру, возможности добавления какого-либо материала и многое другое. Для написания множества скриптов используется язык программирования C#.

В данном докладе можно ознакомиться с приложением, которое было разработаны для ОС Windows, а также более подробно узнать об использованных инструментах, этапах разработки и полученном результате.

**Литература**

1. Официальная документация платформы Unity 3D : сайт. – URL: https://docs.unity3d.com/Manual/index.html).

2. Бонд, Джереми Гибсон. UNITY и C#. Геймдев от идеи до реализации : 16+ / Джереми Гибсон Бонд ; предисл. Ричарда Леменчандра ; [пер. с англ. А. Киселев]. - 2-е изд. - Санкт-Петербург[и др.] : Питер, 2021. - 925 с. : ил. ; 23. - (Для профессионалов). - ISBN 978-5-4461-0715-5.