

ной изучению английского языка. Игра ориентирована на учащихся 4–5 классов учреждений общего среднего образования с русским языком обучения.

Для выявления игровых предпочтений целевой аудитории было проведено анкетирование 300 учащихся 4-5 классов гимназии №7 г. Минска (с углубленным изучением английского языка).

Анкетирование показало, что 96% опрошенных играют в видеоигры, при этом подавляющее большинство из них (82%; 246 человек) указало, что одной из основных игровых платформ для них являются мобильные телефоны. Оценивая продолжительность одной игровой сессии, подавляющее большинство респондентов (89%; 267 человек) указало, что в среднем в игре они проводят от 30 минут до часа. Анализ ответов на вопрос о любимых игровых жанрах показал, что наибольшее число опрошенных отдают предпочтение жанру головоломки.

Полученные данные позволяют уверенно предполагать, что оптимальной обучающей игрой для выбранной целевой аудитории будет являться проект в жанре головоломки на мобильном устройстве с геймплеем, позволяющим проводить непродолжительные игровые сессии длительностью до 60 минут.

Таким образом, в настоящей работе на примере обучающей игры для детей младшего и среднего школьного возраста рассмотрен базовый подход к созданию игрового концепта.

УДК 655.5

Ю. Ф. Шпаковский, доц., канд. филол. наук;
Е. Г. Трушко, магистрант
(БГТУ, г. Минск)

РАЗРАБОТКА КРИТЕРИЕВ ДЛЯ АНАЛИЗА ИНФОГРАФИКИ

Инфографика получила широкое распространение в сфере массовых коммуникаций. Выполняя основную задачу, а именно — информирование, инфографика имеет свои правила построения. Существуют разные подходы к требованиям по дизайну инфографики, значительно определяющиеся типом инфографики.

В настоящее время существует множество критериев, принципов, правил, рекомендаций для создания инфографики. Следовательно, нет точного ответа на вопрос, как же сделать качественную инфографику, которая достигнет своей цели.

Цель исследования — разработать основные критерии для оценки качества инфографики.

По результатам анализа информации из различных источников были сформулированы следующие критерии для оценки инфографики:

- информативность — степень насыщенности инфографики информацией, данными, знаниями;
- достоверность — убедительность инфографики, степень доверия к ней;
- понятность — лёгкость понимания и усвоения материала;
- структурированность — логичность организации материала;
- целостность — взаимосвязанность элементов и завершенность инфографики;
- удобочитаемость — легкость считывания отдельных элементов и инфографики в целом;
- дизайн — эстетичность и гармоничность использованных средств;
- актуальность — востребованность и важность для современности;
- способ визуализации — оптимальность выбора графических средств и их количества;
- качество исполнения — отсутствие графических изъянов; точность при визуализации.

Следующий этап исследования — опрос среди студентов для оценки инфографики по разработанным критериям качества. Для проведения опроса было выбрано 10 материалов по инфографике, различающихся по структуре.

Предполагается, что качество инфографики зависит от соответствия её критериям оценки. По результатам опроса будет предпринята попытка объяснения, почему та или иная инфографика является более или менее успешной.

УДК 331

Н. И. Шишкина, доц., канд. филол. наук
(БГТУ, г. Минск)

АНАЛИЗ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ВЫПУСКНИКОВ ВУЗов ТРЕБОВАНИЯМ РАБОТОДАТЕЛЕЙ

Цель работы — оценить соответствие профессиональных компетенций требованиям национального рынка труда.

В последнее время на рынке труда наблюдается дисбаланс спроса и предложения. Частично этот дисбаланс был вызван несоответствием компетенций выпускников образовательных учреждений требо-