

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет информационных технологий
кафедра Информатики и информационных технологий
направление подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии»,
профиль «Технологии дополненной и виртуальной реальности в медиаиндустрии»

выпускная квалификационная работа бакалавра на тему:
**«Разработка карточной игры с
применением дополненной реальности»**

Научный руководитель:
Булатников Евгений Владиславович,
к.т.н.

Выполнил: студент
группы 181-724
Томашин Егор

Актуальность

- Игра с соревновательным эффектом;
- На базе коллекционной карточной игры;
- Использование технологии дополненной реальности.



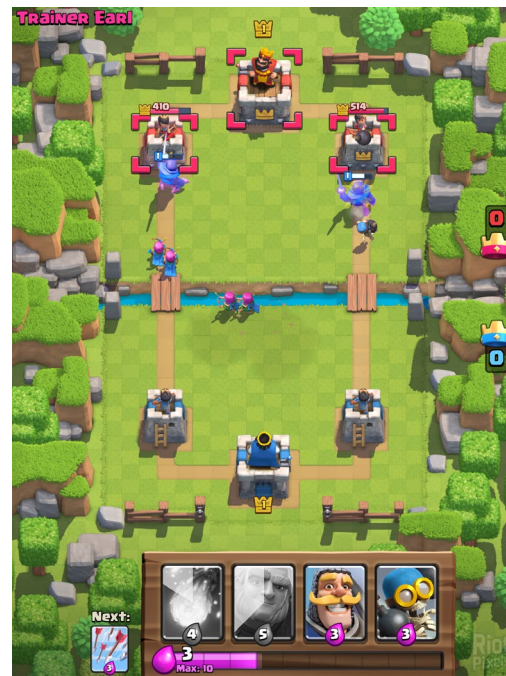
Цель и задачи

- Цель работы: создание мобильного игрового приложения с применением технологии дополненной реальности в виде коллекционной карточной игры.
- Задачи:
 1. Изучение предметной области;
 2. Анализ существующих аналогов приложения;
 3. Выбор необходимых технологий;
 4. Разработка мобильной AR-игры.



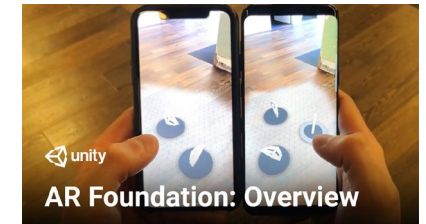
Референсы

- Hearthstone
- Clash Royale
- Pokémon GO
- Argy Bargy Craft

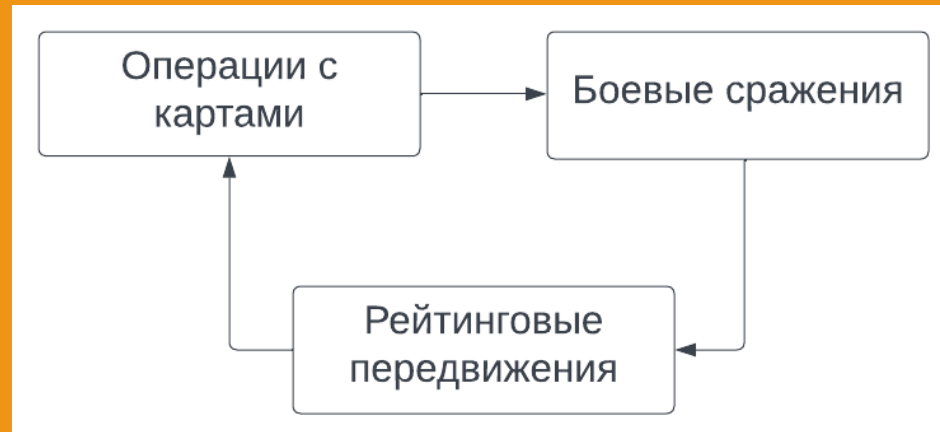


Выбор технологий

- Среда и язык разработки: Unity + C#
- Технология AR: ARFoundation (ARCore + ARKit)
- База данных: Microsoft Azure PlayFab
- Мультиплеер: Photon PUN
- Платформа: ОС Android



Структура приложения



Заключение

Приложение работает корректно и качественно решает поставленные задачи. Есть место масштабированию и коммерческой реализации данного проекта. Все материалы в полной мере удовлетворяют поставленным задачам. Научно-технический уровень работы соответствует уровню, предъявленному к работам бакалавра. Все материалы ВКР могут использоваться для дальнейшего исследования и разработки в данной предметной области.

Cards AR

30%



