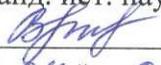


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)  
АООП «Цифровые технологии в социогуманитарных практиках»

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ В ГЭК

Руководитель ООП,  
канд. ист. наук, доцент  
 Г.В. Можаяева  
« 04 » 06 20 19 г.

### МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ  
ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДЕТЕЙ  
СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

по основной образовательной программе подготовки магистра  
направление подготовки 09.04.03 – Прикладная информатика

Елесина Любовь Павловна

Научный руководитель ВКР  
Канд. ист. наук, доцент  
 Ж.А. Рожнева  
« 04 » 06 20 19 г.

Автор работы  
студент группы № 25301  
 Л.П. Елесина

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель ООП,  
канд. ист. наук, доцент  
 Г.В. Можаяева  
« 04 » 03 20 19 г.

### ЗАДАНИЕ

по подготовке магистерской диссертации  
магистранту Елесиной Любови Павловне группы 25301

1. Тема диссертации: «Разработка игрового мобильного приложения для развития эмоционального интеллекта детей среднего дошкольного возраста».

2. Цель и содержание диссертации.

**Цель:** разработка концепции и прототипа мобильной игры для развития эмоционального интеллекта детей среднего дошкольного возраста.

В диссертации необходимо описать различные подходы к понятию «эмоциональный интеллект» и особенности проектирования и разработки детских мобильных приложений, обозначить юридические аспекты создания мобильного приложения, представить концепцию и прототип игрового мобильного приложения для развития эмоционального интеллекта детей среднего дошкольного возраста.

3. Перечень вопросов, решаемых по заданию заинтересованных организаций и их наименование:

- изучить различные подходы к понятию эмоционального интеллекта;
- изучить особенности проектирования и разработки детских мобильных приложений;
- подготовить комплект документов, обеспечивающих легитимные условия для создания и использования мобильного приложения как объекта интеллектуальной собственности в рамках данной диссертации;
- разработать прототип приложения;
- провести тестирование.

4. Обязательные графические приложения не предусмотрены.

5. Сроки представления завершенной диссертации:

- в Учебный офис ООП – не позднее 13.06.2019
- в ГЭК – не позднее 15.06.2019

6. Предзащита на кафедре: 21.05.2019 г.

Научный руководитель диссертации  Рожнева Жанна Анатольевна,

кандидат ист. наук, доцент

Дата «04» 03 2019 г.

Задание принял к исполнению «04» 03 2019 г.

магистрант  Елесина Любовь Павловна

## РЕФЕРАТ

Магистерская диссертация студента Елесиной Любви Павловны, обучающейся по автономной магистерской программе «Цифровые технологии в социогуманитарных практиках» на тему «Разработка игрового мобильного приложения для развития эмоционального интеллекта детей среднего дошкольного возраста» написана на 75 страницах компьютерного текста, содержит 8 рисунков и 5 таблиц, а так же 101 источник.

**Целью** данной магистерской диссертации является разработка концепции и прототипа мобильной игры для развития эмоционального интеллекта детей среднего дошкольного возраста.

**Объект исследования** – детские мобильные приложения, развивающие эмоциональный интеллект.

**Предмет исследования** – возможности и ограничения разработки мобильной игры для развития эмоционального интеллекта детей среднего дошкольного возраста.

В диссертации рассмотрены научные работы в области исследования эмоционального интеллекта Д.Голумана, Д. Метьюса, Д. Люсина, А. Андреевой, Д.Деклера, Д.Готамана и др. Изучены исследования и практикоориентированные работы, касающиеся детского медиапотребления и проектирования приложений для детей, представленные отечественными и зарубежными авторами: исследования Института современных медиа (MOMRI), статьи о проектировании мобильных приложений для детей М. Новиковой, Л. Сорокиной и др., исследования о системах оценки детских приложений Rabail Tahir and Fahim Arif, Christian Sturm, Laila Shoukry, Galal Galal-Edeen и др.

Результатом работы является прототип игрового мобильного приложения для развития эмоционального интеллекта детей среднего дошкольного возраста.

Ключевые слова: эмоциональный интеллект, развитие эмоционального интеллекта ребенка, мобильные приложения для детей, разработка приложений для дошкольников.

## ABSTRACT

Paper of a student of Elesina Lyubov Pavlovna, who is studying under the autonomous master's program "Digital Technologies in Social Humanitarian Practices" on the topic "Developing a mobile gaming application for growth of emotional intelligence of children of middling preschool age" is written in 75 pages of computer text, 8 drawings and 5 tables, and also 101 source.

The purpose of this paper thesis is to develop a concept and prototype of a mobile game for the growth of emotional intelligence of children middle preschool age.

The object of study is children's mobile applications that growth of emotional intelligence.

The subject of the research is the possibilities and limitations of the development of a mobile game for the growth of emotional intelligence of children middle preschool age.

In the thesis considered works in the field of the study of the emotional intelligence of D. Goluman, D. Matthews, D. Lyusin, A. Andreeva, D. Dekler, D. Gotaman, and others. Research and practice-oriented works related to children's media consumption use and application design for children have been studied presented by domestic and foreign authors: research by the Modern Media Research Institute (MOMRI), articles on the design of mobile applications for children M. Novikova, L. Sorokina, and others, studies on the evaluation systems of children's applications Rabail Tahir and Fahim Arif, Christian Sturm, Laila Shoukry, Galal Galal-Edeen, etc.

The result of the work is a prototype of a mobile gaming application for growth of emotional intelligence of children of middling preschool age.

Key words: emotional intelligence, development of a child's emotional intelligence, mobile applications for children, application development for preschoolers.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	5
Глава 1 Особенности разработки приложения для развития эмоционального интеллекта детей дошкольного возраста .....	10
1.1 Эмоциональный интеллект: дефиниции и подходы .....	10
1.2 Особенности проектирования мобильных приложений для детей дошкольного возраста.....	15
1.3 Мобильные приложения для развития эмоционального интеллекта детей .....	21
1.4 Возможности разработки нового приложения для развития эмоционального интеллекта .....	32
Глава 2 Интеллектуальная собственность: создание легитимных условий для разработки мобильного приложения .....	37
Глава 3 Разработка приложения.....	48
3.1 Описание мобильного приложения .....	48
3.2 Взаимодействие пользователя с приложением .....	55
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	57
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ.....	59
ПРИЛОЖЕНИЕ А .....	68
ПРИЛОЖЕНИЕ Б .....	71
ПРИЛОЖЕНИЕ В.....	74

## ВВЕДЕНИЕ

Современные родители уделяют очень много внимания развитию ребенка. Различные секции, кружки, так называемые «развивашки» предлагают всевозможные курсы для детей с шестимесячного возраста. Все это пользуется необычайным спросом. Однако сегодня многие психологи (Шиманская В.А.<sup>1</sup>, Быкова А.А.<sup>2</sup>, Готтман Д. и Деклер Д.<sup>3</sup> и др.), утверждают, что одного интеллектуального развития недостаточно: необходимо также развивать эмоциональный интеллект.

Термин «эмоциональный интеллект» получил широкое распространение после 1995 г., когда журналист Д. Гоулман выпустил в свет одноименную книгу<sup>4</sup>. В 2016 г. эксперты Всемирного экономического форума отметили, что в 2020 г. эмоциональный интеллект войдет в топ-10 наиболее важных навыков<sup>5</sup>. Тема развития эмоционального интеллекта является **актуальной**.

Психологи отмечают, что несвоевременное развитие эмоционального интеллекта может привести к алекситимии. Алекситимия – затруднение в осознании и определении собственных эмоций. Наличие такого состояния повышает риск возникновения психосоматических заболеваний у детей и взрослых. Согласно разным исследованиям этому состоянию подвержены от 5% до 23% населения<sup>6</sup>. К профилактике этого состояния также относят и развитие эмоционального интеллекта<sup>7</sup>. Помимо прочего, ученые из Университета Кардиффа провели исследования, на основании которых сделали вывод: умение считать чужие эмоции снижает преступные наклонности<sup>8</sup>. А поскольку эта компетенция входит в понятие эмоциональный интеллект, можно сделать вывод, что его развитие актуально и в этом плане.

---

<sup>1</sup> Шиманская В. А. Развитие эмоционального интеллекта у детей младшего возраста / Воспитание и обучение детей младшего возраста. 2017. №. 6. С. 91-92.

<sup>2</sup> Быкова А. Как подружить детей с эмоциями. Советы «ленивой мамы» / 2018.

<sup>3</sup> Готтман Д. Эмоциональный интеллект ребенка. Практическое руководство для родителей / Д. Деклер. 2014.

<sup>4</sup> Goleman D. Emotional intelligence: Issues in paradigm building //The emotionally intelligent workplace. 2001. Т. 13. С. 26.

<sup>5</sup> Алетдинова А. А. От развития когнитивных способностей работников к формированию сетевых компетенций в цифровой экономике // Тенденции развития экономики и промышленности в условиях цифровизации. 2017. С. 230-246.

<sup>6</sup> Малкина-Пых И. Г. Об одном возможном методе психологической коррекции алекситимии //Сибирский медицинский журнал. 009. Т. 86. №. 3.

<sup>7</sup> Гпазкова Ю. В. Профилактика алекситимии посредством развития эмоционального интеллекта у детей // Ученые записки Забайкальского государственного университета. Серия: Педагогические науки. 2017. Т. 12. №. 5.

<sup>8</sup> Паймакова М. Умение считать чужие эмоции снижает преступные наклонности. [Электронный ресурс] // Вести.Наука. Сетевое издание «Вести.Ру». 2015. URL: <https://nauka.vesti.ru/article/1042845> (дата обращения: 05.04.2019).

Эксперименты и исследования, проведенные учеными, показывают, что уровень эмоционального интеллекта у современных людей снижается. Так Ученые Мичиганского университета подготовили анализ исследований, проведенных с 1979 по 2009 год. Они изучали уровень способности к сопереживанию среди студентов американских колледжей. Выяснилось, что у современных студентов он снизился на 40% по сравнению с показателями 1970-1980-х годов<sup>9</sup>.

Исследователи из чикагского медицинского центра (Rush University Medical Center) оценили эмоциональный интеллект детей от 4 до 17 лет<sup>10</sup>. Многие дети оказались не способными ответить, доброе или злое лицо изображено на картинке, отличить на видео «деловую» походку от «неторопливо-прогуливающейся», объяснить мотивацию героев рассказа такими словами, как, например: «Она сказала это потому, что не хотела его обидеть».

Популяризатор термина «эмоциональный интеллект» Д.Голуман тоже пишет о снижении коэффициента уровня эмоционального развития в одной из своих книг<sup>11</sup>: «...самое острое беспокойство вызывают данные, полученные в ходе массового опроса родителей и преподавателей. Они наглядно показывают, что у нынешнего подрастающего поколения возникает больше проблем с эмоциями, чем у предыдущего».

В современном мире, развитие эмоционального интеллекта становится все более актуальным: сегодня с появлением различных устройств, таких как компьютеры, смартфоны и планшеты, непосредственное общение детей со взрослыми и сверстниками резко сокращается, их любимыми занятиями становятся просмотр мультфильмов и различные мобильные и компьютерные игры, детям попросту не хватает эмоциональных контактов.

Использование мобильных устройств среди детей дошкольного возраста растет экспоненциально, поскольку дети имеют доступ к смартфонам своих родителей (увеличение количества мобильных устройств во всем мире)<sup>12</sup>.

О связи между снижением уровня эмоционального интеллекта и активным использованием цифровых устройств говорит эксперимент, проведенный в 2014 году американскими учеными во главе с Патрисией Гринфилд. Они организовали пятидневный

---

<sup>9</sup> Седанкина Т. Е. Теолого-психологическое осмысление феномена эмпатии //Minbar. Islamic Studies. 2018. Т. 11. №. 3. С. 635-648.

<sup>10</sup> Баскина С. Эмоциональный интеллект. [Электронный ресурс] // Журнал «Сноб». ООО «Сноб Медиа». 2010. URL: <https://snob.ru/selected/entry/13190> (дата обращения: 20.04.2019).

<sup>11</sup> Голуман Д. Эмоциональный интеллект в бизнесе. 2013.

<sup>12</sup> Papadakis S., Kalogiannakis M. Mobile educational applications for children: what educators and parents need to know //International Journal of Mobile Learning and Organisation. 2017. Т. 11. №. 3. С. 256-277.

детский лагерь с запретом на гаджеты и выход в Интернет<sup>13</sup>. К концу пребывания все участники стали лучше считывать эмоции по лицу.

Такими образом, мы имеем **проблему** снижения уровня эмоционального интеллекта у детей, в частности из-за увеличения количества времени, проводимого за различными цифровыми устройствами. При этом, сами цифровые устройства обладают обучающим потенциалом и пользуются спросом.

Дети начинают пользоваться мобильными приложениями уже в дошкольном возрасте. Согласно исследованию Института современных медиа, 60% взрослых говорят, что их ребенок начал играть в мобильные игры (на смартфоне, планшете) в возрасте до 5 лет<sup>14</sup>. Многие дети имеют собственные телефоны, часть же играет на родительских гаджетах. В возрасте 3-6 лет уже 42% детей имеют собственный телефон или планшет.

Рынок детских мобильных приложений также постоянно растет. По данным издательства «Интерактивный мульт», дошкольный сегмент потребления мобильных игр составляет 9% установок и 1,5% доходов, но является самым быстрорастущим в магазинах мобильных приложений<sup>15</sup>. По данным аналитической компании «SuperData Research», расходы на игры для детей в 2015 году составили 7,8 процента мирового рынка мобильных игр. Это 1,9 миллиарда долларов<sup>16</sup>. По данным немецкого онлайн-портала статистики «Statista», к 2017 году прогнозировалось увеличение доходов в этой области до 2,2 миллиарда долларов<sup>17</sup>.

**Целью** данной магистерской диссертации является разработка концепции и прототипа мобильной игры для развития эмоционального интеллекта детей среднего дошкольного возраста.

**Объект исследования** – детские мобильные приложения, развивающие эмоциональный интеллект.

---

<sup>13</sup> Uhls Y. T. et al. Five days at outdoor education camp without screens improves preteen skills with nonverbal emotion cues //Computers in Human Behavior. 2014. Т. 39. С. 387-392.

<sup>14</sup> Дети. Медиапотребление. 2017. Отчет об изучении особенностей и тенденций медиапотребления детей в России [Электронный ресурс] // Институт современных медиа (Modern Media Research Institut). 2017. URL: [http://momri.org/wp-content/uploads/2018/08/momri.-deti\\_mediapotreblenie\\_2017.pdf](http://momri.org/wp-content/uploads/2018/08/momri.-deti_mediapotreblenie_2017.pdf) (дата обращения: 08.02.2019)

<sup>15</sup> Детское медиапотребление [Электронный ресурс] // Информационный портал Министерства промышленности и торговли Российской Федерации "Сделано для детства". М., 2018. URL: <https://www.sdelano-dlya-detstva.ru/detskoe-mediapotreblenie/> (дата обращения: 17.05.2019)

<sup>16</sup> Jeff Grubb. Kids' gaming makes up nearly 8% of mobile game spending worldwide [Электронный ресурс] // VentureBeat. URL: <https://venturebeat.com/2015/08/18/kids-gaming-makes-up-nearly-8-of-mobile-game-spending-worldwide/> (дата обращения: 12.04.2019)

<sup>17</sup> Children's mobile game industry revenue worldwide from 2015 to 2017 (in billion U.S. dollars) [Электронный ресурс] // Statista. URL: <https://www.statista.com/statistics/506130/children-mobile-game-revenue-global/> (дата обращения: 12.04.2019)

**Предмет исследования** – возможности и ограничения разработки мобильной игры для развития эмоционального интеллекта детей среднего дошкольного возраста.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

- представить основные подходы к определению понятия и сущности эмоционального интеллекта;
- выявить и описать особенности детских мобильных приложений;
- охарактеризовать представленные на рынке мобильные приложения для развития эмоционального интеллекта у детей;
- разработать прототип приложения;
- подготовить комплект документов, обеспечивающих легитимные условия для создания и использования мобильного приложения как объекта интеллектуальной собственности в рамках данной диссертации.

В ходе написания текста диссертации были рассмотрены научные работы в области исследования эмоционального интеллекта Д.Голумана, Д. Метьюса, Д. Люсина, А. Андреевой, Д.Деклера, Д.Готамана и др. Изучены исследования и практикоориентированные работы, касающиеся детского медиапотребления и проектирования приложений для детей, представленные отечественными и зарубежными авторами: исследования Института современных медиа (MOMRI), статьи о проектировании мобильных приложений для детей М. Новиковой, Л. Сорокиной и др., исследования о системах оценки детских приложений Rabail Tahir and Fahim Arif, Christian Sturm, Laila Shoukry, Galal Galal-Edeen и др.

**Научная новизна** состоит в создании концепции и прототипа нового продукта, отличающегося от имеющихся на рынке аналогов.

**Теоретическая значимость** заключается в возможности использования опыта, изученного в работе, при создании приложений для детей дошкольного возраста.

**Практическая значимость** состоит в разработке прототипа игрового мобильного приложения для развития эмоционального интеллекта детей среднего дошкольного возраста. Кроме того, юридические документы, составленные в ходе работы над диссертацией и приведенные в приложениях, могут быть использованы в качестве шаблонов в подобного рода разработках.

В процессе реализации работы использовались следующие **методы**: универсальные научные методы анализа и синтеза, обобщения, сравнения.

**Структура работы.** Магистерская диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложений.

Во введении обоснована актуальность темы, указаны цели, предмет и объект исследования, обозначены методологические основы написания работы, а также ее научная новизна, практическая и теоретическая значимость.

В первой главе приведена информация о различных подходах к изучению эмоционального интеллекта, кратко изложены результаты зарубежных и отечественных исследований в области проектирования и разработки детских мобильных приложений, описаны процесс исследования приложений-аналогов и возможности разработки нового приложения.

Во второй главе рассмотрены юридические аспекты разработки мобильного приложения, в частности, решение вопросов, касающихся области авторского и смежного права.

В третьей главе представлена описание и структура мобильного приложения, информационная схема и основные варианты взаимодействия.

В заключении кратко резюмированы основные результаты и выводы.

В приложениях представлены тексты юридических договоров.

В ходе работы над данной диссертацией, был подготовлен доклад и опубликованы тезисы на тему «Концепция игрового мобильного приложения для развития эмоционального интеллекта детей среднего дошкольного возраста»<sup>18</sup> для XXI международной конференции молодых ученых «Актуальные проблемы социальных наук» (26-27 апреля 2019 года, секция «Гуманитарная информатика: исследование информационного общества и социальных исследований информатизации»).

---

<sup>18</sup> Елесина Л.П. Концепция игрового мобильного приложения для развития эмоционального интеллекта детей среднего дошкольного возраста // Актуальные проблемы социальных наук (26–27 апреля 2019 г.) Материалы XXI Международной конференции молодых ученых / Под редакцией Ю.Н. Кириленко. Томск, 2019. С. 281-284.

## Глава 1 Особенности разработки приложения для развития эмоционального интеллекта детей дошкольного возраста

### 1.1 Эмоциональный интеллект: дефиниции и подходы

Эмоции (от лат. «emovere» – возбуждать, волновать) – особый класс психических явлений, проявляющийся в форме непосредственного, пристрастного переживания субъектом жизненного смысла этих явлений, предметов и ситуаций для удовлетворения своих потребностей<sup>19</sup>.

Хотя понятие эмоций зачастую приравнивают к понятию чувств и используют их как синонимы, различие между ними существует. Различие этих понятий связано с приведенным выше определением: если эмоция – имеет ситуативный характер, и определяется как кратковременная ответная реакция на событие, то чувство – носит предметный (объективный) характер, и определяется как стабильное эмоциональное отношение к объекту, не зависящее от ситуации<sup>20</sup>. У разных исследователей и психологов разные отношение к чувствам: одни рассматривают их как высшую стадию эмоций<sup>21</sup>, другие как отдельный вид эмоциональных состояний<sup>22</sup>.

Эмоции можно разделить на:

- положительные (позитивные) и отрицательные (негативные), иногда еще выделяют нейтральные;

- высшие и низшие;

- базовые (элементарные, простые) и сложные (составные) и др.

Перечень эмоций, относящихся к той или иной группе, может быть разным. Следует отметить, что неоднократно предпринимались попытки выделить основные базовые эмоции. Так, Р. Декарт определял шесть основных элементарных эмоций: желание, любовь, ненависть, печаль, радость и удивление. К. Изард пишет об 11 элементарных эмоциях в своей книге «Психология эмоций»<sup>23</sup>: страх, вина, печаль, интерес, отвращение, гнев, радость, презрение, стыд, смущение и удивление. П. Экман, также как Р. Декарт, выделяет шесть базовых эмоций, но в отличие от него причисляет к ним грусть, счастье, отвращение, гнев, удивление, страх.

---

<sup>19</sup> Дубенюк Н. Большая психологическая энциклопедия. М., 2007.

<sup>20</sup> Ильин Е. П., Ильин Е. П. Эмоции и чувства. 2011.

<sup>21</sup> Злобин А. Т. К классификации эмоций // Вопросы психологии. 1991. №. 4. С. 96-99.

<sup>22</sup> Маклаков А. Г. Общая психология: Учебник для вузов. 2013.

<sup>23</sup> Изард К. Э. Психология эмоций. 1999.

По результатам последних исследований считается, что базовых эмоций еще меньше. Так, специалисты из университета Глазго (University of Glasgow) в 2014 году пришли к выводу, что всё человеческое поведение основывается всего на четырёх эмоциях: страх, гнев, печаль, радость<sup>24</sup>.

В нашей культуре, чаще всего, к эмоциям относятся как к чему-то, что мало поддается контролю. На самом же деле, умение проявлять, осознавать эмоции и управлять ими – важные навыки, которые можно и нужно развивать, и все эти навыки входят в концепцию «эмоционального интеллекта».

Эмоциональный интеллект является достаточно молодым и малоизученным понятием. Этой проблемой занимались зарубежные и отечественные психологи, среди которых следует особо выделить таких как Р. Бар-Он, Г. Гарднер, Дж. Мейер, П. Сэловей, Д. Гоулман, Д. В. Люсин, И. Н. Андреева, и др.

Одним из первых близко подошедших к понятию эмоционального интеллекта, был Г. Гарднер - американский психолог, специалист в области клинической психологии и нейропсихологии, автор понятия “множественный интеллект”. В 1983 г. он выделил 7 типов интеллекта, в том числе внутриличностный и межличностный интеллект<sup>25</sup>. Способности, включенные им в эти понятия, имеют непосредственное отношение к эмоциональному интеллекту. Внутриличностный интеллект Гарднер определял как способность понимать и управлять собой. Межличностный интеллект, по его мнению, это способность взаимодействовать с другими людьми, способность проявлять эмпатию, поддерживать межличностные отношения.

В 1985 г. израильский психолог Рувен Бар-Он ввел понятие «эмоционально-социальный интеллект» и впервые представил обозначение EQ («эмоциональный коэффициент») по аналогии со степенью интеллекта<sup>26</sup>. Р. Бар-Он описал концептуальную модель эмоционального интеллекта, которая является одним из самых известных подходов к его изучению. В эту модель вошли пять общих областей, которые можно отождествить с пятью компонентами эмоционального интеллекта:

- способность осознавать собственные эмоции;
- понимание чувств других людей и межличностные связи;

---

<sup>24</sup> Паймакова М. Все человеческое поведение сводится к четырем эмоциям [Электронный ресурс] // Вести.Наука. Сетевое издание «Вести.Ру». 2014. URL: <https://nauka.vesti.ru/article/1039939> (дата обращения 7.05.2019)

<sup>25</sup> Сергеев С. Ф. Инструменты обучающей среды: интеллект и когнитивные стили // Школьные технологии. 2010. № 4. С. 43-51.

<sup>26</sup> Шнайдер М. И. Основные направления исследования эмоционального интеллекта // Гуманизация образования. 2016. № 4.

- адаптивность, способность управлять эмоциями и контролировать их;
- способность управлять изменениями, умение справляться со стрессами;
- общий настрой, способность генерировать положительный аффект для повышения самомотивации<sup>27</sup>.

Впервые термин «эмоциональный интеллект» использовали Д.Майер и П.Саловей в своей статье, вышедшей в одном из научных журналов в 1990 г.

Модель эмоционального интеллекта по их версии состоит из четырех «ветвей»:

- идентификация эмоций – способность точно выражать и распознавать эмоции;
- эмоциональное содействие мышлению – способность вызывать эмоции, которые помогают при решении мыслительных задач;
- понимание эмоций – способность понимать сложные эмоции, переходы эмоции от одной стадии к другой, причины эмоций;
- управление эмоциями – способность сохранять или изменять свое эмоциональное состояние и эмоции другого человека.

Как уже упоминалось выше, широкое распространение термин «эмоциональный интеллект» получил благодаря Д. Гоулману. Из теории Д. Гоулмана можно выделить четыре компонента его структуры: самоконтроль, социальное понимание, самосознание и управление взаимоотношениями<sup>28</sup>. В другой своей книге, вышедшей в 2017 году, он определяет эмоциональный интеллект как “способность выработать для себя мотивацию и настойчиво стремиться к достижению цели, несмотря на провалы, сдерживать порывы и откладывать получение удовлетворения, контролировать свои настроения и не давать страданию лишить себя возможности думать, сопереживать и надеяться”<sup>29</sup>.

Российские психологи тоже дискутируют по поводу этого понятия. Д. Люсин определял его как “способность к пониманию своих и чужих эмоций и управление ими”<sup>30</sup>.

И.Н. Андреева определяет эмоциональный интеллект как “...совокупность умственных способностей к пониманию эмоций и управлению ими, компетенций, связанных с обработкой и трансформацией эмоциональной информации, а также

<sup>27</sup> Мэттьюс Д. и др. Эмоциональный интеллект: проблемы теории, измерения и применения на практике // Психология. Журнал высшей школы экономики. 2004. Т. 1. №. 4.

<sup>28</sup> Останина А. М., Кобзарева И. И. Обзор ведущих теорий эмоционального интеллекта // Педагогика и психология: актуальные вопросы теории и практики. 2016. №. 2. С. 244-246.

<sup>29</sup> Гоулман Д. Эмоциональный интеллект. 2017.

<sup>30</sup> Люсин Д. В. Современные представления об эмоциональном интеллекте // Социальный интеллект: Теория, измерение, исследования. 2004. С. 29-36.

коммуникативных, эмоциональных, интеллектуальных и регулятивных личностных свойств, содействующих адаптации индивида»<sup>31</sup>.

В статье «К вопросу определения дефиниции "эмоциональный интеллект"»<sup>32</sup> отмечено, что отечественные исследователи часто ограничиваются лишь констатацией наличия этого понятия, не определяя и не выделяя четко его структурные компоненты, что, вероятно, связано с семантической неоднозначностью понятия.

Так как у разных авторов разные представления об эмоциональном интеллекте, то и в его диагностике на сегодняшний день, не существует идеальных и общепринятых инструментов.

Различные тесты на определение эмоционального интеллекта соотносятся с моделями, а так как модели у каждого автора свои, то и тесты будут различаться. Более того, исследователи говорят о том, что результаты различных тестов, проведенных у одного и того же человека, могут существенно различаться<sup>33</sup>. Поэтому пройдя какой-либо тест невозможно однозначно определить уровень эмоционального интеллекта.

Понятно, что тесты для определения уровня эмоционального интеллекта у детей и взрослых будут отличаться.

Основным средством диагностики понимания детьми эмоций за рубежом является стандартизированный отчет (когнитивный, перцептивный анализ) – выполнение различных заданий на понимание эмоций (emotion understanding tasks) в условиях интервью<sup>34</sup>. В качестве наиболее распространенных заданий можно выделить задания на распознавание (наименование) эмоций – emotion recognition tasks (labeling tasks), задания на прогнозирование эмоций (emotion perspective taking tasks) и др.

В России попытки адаптировать существующие методы либо разработать специализированную технологию выявления уровня эмоционального интеллекта детей

---

<sup>31</sup> Андреева И. Н. Современные представления об эмоциональном интеллекте и его месте в структуре личности // Журнал Белорусского государственного университета. Философия. Психология. 2017. №. 2. С. 104-109.

<sup>32</sup> Бруннер Е. Ю., Иванова В. И. К вопросу определения дефиниции "эмоциональный интеллект" с применением технологии интеллект-картирования // Проблемы современного педагогического образования. 2015. №. 47-2. С. 256-262.

<sup>33</sup> Диагностика эмоционального интеллекта: тесты на эмоциональный интеллект, определение уровня эмоционального интеллекта [Электронный ресурс] // Тренинговая Компания EQuator. URL: <http://eqspb.ru/emocionalnyy-intellekt/diagnostika-emocionalnogo-intellekta/> (дата обращения: 14.04.2019).

<sup>34</sup> Карелина И. О. Проблема понимания эмоций детьми дошкольного возраста // Ярославский педагогический вестник. 2010. Т. 2. №. 4.

были предприняты Т. Д. Савенковой, М.А. Нгуен, Е.О.Смирновой и рядом других исследователей<sup>35</sup>.

Одни из этих исследователей предлагают в качестве основного метода применять наблюдение за ребёнком и элементы метода экспертной оценки, другие как в дополнение, так и в качестве самостоятельного метода – анкеты для воспитателей и родителей. Набор методик для диагностики детей обычно содержит такие типы заданий как: дополни фразу, закончи историю, дорисуй картинку и др. При этом все исследователи подчеркивают, что созданные ими средства не являются единственным вариантом диагностики эмоционального интеллекта ребенка.

Итак, можно сделать вывод, что в настоящее время нет единой общепринятой модели эмоционального интеллекта ни в зарубежной, ни и в отечественной психологии. Как нет и общепринятых методик его диагностики. Этот феномен вызывает большое количество споров и разногласий между авторами. Но, несмотря на разницу подходов к интерпретации этого понятия, в них присутствуют общие черты, такие как способность определять и интерпретировать эмоции свои и других людей и управлять ими.

О важности целенаправленного развития эмоционального интеллекта говорят многие специалисты. Так, например, Д.Деклер, Д.Готтман в своей книге «Эмоциональный интеллект ребенка. Практическое руководство для родителей»<sup>36</sup> приводят результаты десятилетнего исследования 119 семей, которые осознанно занимались эмоциональным развитием своих детей. Результаты исследования говорят о том, что дети из этих семей более физически здоровы, имеют более крепкий иммунитет чем дети, в семьях которых не применялись методы развития эмоционального интеллекта. Также авторы отмечают, что развитие эмоционального интеллекта способствовало формированию стрессоустойчивости: дети меньше и легче переживали из-за каких-либо неприятностей, включая развод родителей<sup>37</sup>.

---

<sup>35</sup> Токарева О. А., Серый А. В., Федоров А. И. Теоретико-методологические проблемы исследования эмоционального интеллекта у детей старшего дошкольного возраста //Вестник Кемеровского государственного университета. 2018. 3 (75).

<sup>36</sup> Готтман Д., Деклер Д. Эмоциональный интеллект ребенка: Практическое руководство для родителей. 2014.

<sup>37</sup> Жарких Е. В. Развитие эмоционального интеллекта как один из аспектов воспитания в современном культурно-образовательном пространстве //Воспитание в современном культурно-образовательном пространстве. 2016. С. 85-88.

## 1.2 Особенности проектирования мобильных приложений для детей дошкольного возраста

Рынок детских мобильных приложений богат и разнообразен. Есть детские мобильные приложения для образования, детские мобильные приложения для развлечений и даже мобильные приложения для детей с особыми потребностями.

Раздел с приложениями для детей на самых известных платформах App Store и Google Play появился не так давно – в сентябре 2013 и в июне 2015 года, соответственно<sup>38</sup>. Касаясь темы детских мобильных приложений, нужно упомянуть, что на каждой из платформ существуют свои возрастные ограничения. Каждое приложение относится к определенной возрастной категории. Так, в App Store возрастные ограничения едины для всех стран, а в Google Play ограничения разнятся в зависимости от территории, опираясь на требования местных юрисдикций. В Google Play предусмотрена следующая система возрастных ограничений: «Для всех», «Для детей», «Для подростков», «Для взрослых», в App Store она иная: 4+, 9+, 12+, 17+. Правила, предъявляемые к приложениям, различаются в зависимости от возрастных ограничений. За их несоблюдение приложения могут быть заблокированы администрацией платформы.

Несмотря на существование уже достаточно большого количества детских приложений, теоретически эта тема еще малоизучена.

На русском языке найдено всего две статьи, касающихся особенностей разработки, и одна статья о проектировании детских мобильных приложений.

В статьях «Особенности разработки обучающих мобильных приложений для детей»<sup>39</sup> и «Анализ и изучение особенностей разработки приложений для обучения детей дошкольного возраста»<sup>40</sup> даны достаточно общие и достаточно очевидные, на взгляд автора данной диссертации, рекомендации: использование анимации и звуковых эффектов, наличие поощрений, возможность повторения уровней и др. Авторы этих статей отмечают, что дети пользуются приложением так же, как взаимодействуют с внешним миром, поэтому дотрагиваются до различных предметов, ожидая от них

---

<sup>38</sup> Всеобщая мобилизация. Как развивается рынок детских мобильных приложений [Электронный ресурс] // Сетевое издание AdIndex.ru. 2013. URL: <https://adindex.ru/publication/mediaoutlook/99608/2013/07/5/100304.phtml> (дата обращения: 20.01.2019)

<sup>39</sup> Луценко О. И., Герасимова А. Ю. Особенности разработки обучающих мобильных приложений для детей // Государственное регулирование социально-экономических процессов в условиях глобального кризиса. 2016. С. 86-88.

<sup>40</sup> Павлов И. Ю., Колосков В. Л. Анализ и изучение особенностей разработки приложений для обучения детей дошкольного возраста // В мире научных открытий. 2015. С. 75-78.

реакции, что может привести к нежелательным переходам во время всплывающей рекламы и случайным выходам из игры.

В статье «Как проектировать мобильные приложения для детей разного возраста»<sup>41</sup> даны более конкретные рекомендации, приведены примеры хороших, на взгляд авторов, интерфейсов, детских приложений. При проектировании приложений авторы рекомендуют ориентироваться на особенности развития того или иного возраста, в частности на такие навыки, как умение читать, развитие моторики, мотивация, самостоятельность. Выделены следующие группы детей по возрастам: до года, один-три года, три-пять лет, пять-семь лет, на которые авторы предлагают ориентироваться и проектировать приложения согласно описанным навыкам (таблица 1).

Таблица 1 – Особенности развития детей разных возрастов

<b>Умения и навыки</b>	<b>До года</b>	<b>1–3 года</b>	<b>3–5 лет</b>	<b>5–7 лет</b>
<b>Самостоятельность</b>	Нет	Нет	Возможно	Да
<b>Умение читать</b>	Нет	Нет	Нет	Слабо развито
<b>Устойчивость внимания</b>	Нет	0,5–5 минут, легко отвлекается	До 10 минут	До 30 минут
<b>Моторика</b>	Плохо развита	Плохо развита	Развивается	Развита хорошо
<b>Мотивация</b>	Общение со взрослым	Общение со взрослым	Самостоятельность	Достижения, соблюдение правил

Также в данной статье даны рекомендации по оформлению и особенностям экрана загрузки приложения, экрана главного меню. Так, авторы обращают внимание на то, что до трех лет дети плохо понимают концепцию главного меню, ждут сразу появления игры после загрузки, если все-таки меню не избежать, авторы предлагают обозначить визуальную иерархию – кнопки перехода к игре сделать ярче и расположить по центру. Оптимально, если меню состоит из трех-пяти кнопок. В приложениях для детей пяти-семи

---

<sup>41</sup> Новикова М. В., Сорокина Л. В. Как проектировать мобильные приложения для детей разного возраста //Интернет-маркетинг. 2018. Т. 3. С. 218-226.

лет уже можно использовать дополнительные пункты меню, например, блок «Достижения». Также авторы дают советы по обучению (подсказкам) и описывают особенности взаимодействия детей с контентом. В статье затронута тема монетизации детских приложений – каким образом разработчику лучше извлечь прибыль и при этом не разгневать пользователей.

Исследованиями, касающимися детского медиапотребления (телевидения, мультиплатформенных сервисов, видеоигр и мобильных приложений, технологий виртуальной и дополненной реальности) в России занимается Институт современных медиа (MOMRI). Среди подготовленных ими аналитических продуктов следует выделить «Обзор российского рынка мобильных приложений для детей» (2015 г.)<sup>42</sup>, «Дети. Медиапотребление. 2017»<sup>43</sup>, созданные экспертами этого института на основе исследований и интервью с психологами.

Эксперты MOMRI дают следующие рекомендации при разработке детских мобильных игр:

- создание качественного позитивного графического и звукового контента;
- разбиение длинных эпизодов на более короткие;
- сохранение промежуточных результатов;
- создание игр, для совместного использования с родителями;
- создавать инструкции для родителей;
- снижать уровень агрессии в играх;
- создавать перенос результатов из мобильных игр в реальный мир (например, распечатать итог);
- рекомендовать родителям использовать наравне с мобильными играми другие классические обучающие технологии;
- с 4-5 лет ставить цели в игре;
- включать возможность повторного прохождения уровня для исправления ошибок;
- интегрировать любимых или потенциально интересных новых персонажей;

---

<sup>42</sup> Мобильные приложения для детей. [Электронный ресурс] // Институт современных медиа (Modern Media Research Institut). 2015. URL: [http://momri.org/wp-content/uploads/2018/08/kids-app\\_7.pdf](http://momri.org/wp-content/uploads/2018/08/kids-app_7.pdf) (дата обращения: 08.02.2019).

<sup>43</sup> Дети. Медиапотребление. 2017. Отчет об изучении особенностей и тенденций медиапотребления детей в России [Электронный ресурс] // Институт современных медиа (Modern Media Research Institut). 2017. URL: [http://momri.org/wp-content/uploads/2018/08/momri.-deti\\_mediapotreblenie\\_2017.pdf](http://momri.org/wp-content/uploads/2018/08/momri.-deti_mediapotreblenie_2017.pdf) (дата обращения: 08.02.2019).

– для детей младшего возраста использовать мультипликацию, видеоряд – для детей с 8-9 лет.

Разработчики детских мобильных приложений не спешат делиться опытом проектирования и разработки – на просторах интернета найдено всего несколько записей на форумах и достаточно общих статей о разработке подобного рода приложений, а также несколько интервью с разработчиками и дизайнерами. За неимением большого количества источников по теме на русском языке, зачастую статьи о проектировании и разработке детских приложений дублируются на многих сайтах компаний-разработчиков, вероятно, с целью создать представление о компетентности в этой области.

В интервью разработчики, дизайнеры и другие члены команд по разработке детских мобильных приложений рассказывают собственный опыт в подобного рода проектах, и иногда также дают рекомендации.

«Я считаю, что приложения для детей должны удерживать их внимание, поэтому нужно делать эффектный первый экран. Желательно, чтобы нас встречал какой-то персонаж или компания персонажей, потому что в детских мультфильмах, сказках, игрушках часто присутствует какое-то существо, на которого дети смотрят или с которым играют. Чтобы поддерживать их ожидание, нужно иметь в приложении какого-то героя.

... Наконец, обучающие приложения не могут обойтись без похвалы. Дети любят, когда их хвалят за то, что они выполнили задание верно»<sup>44</sup> - из интервью с ведущим дизайнером компании Little Beetle – Азаматом «Keetano».

Также один из участников конференции «The Kids Want Mobile!» делится знаниями, полученными там<sup>45</sup>. Приложение для детей должно быть:

- максимально простым и интуитивно понятным
- содержать минимум текста;
- иметь интересных и проработанных персонажей;
- быть определено на конкретную возрастную аудиторию;
- иметь голосовые подсказки;
- не содержать резких звуков;
- дарить позитивные эмоции, вызывать радость и смех;

---

<sup>44</sup> Секреты успешного дизайна детского приложения — интервью с разработчиком. [Электронный ресурс] // «Хабр» — крупнейший в Европе ресурс для IT-специалистов. 2013. URL: <https://habr.com/ru/company/littlebeetle/blog/171533/> (дата обращения 09.01.2019).

<sup>45</sup>«The Kids Want Mobile!» или что можно узнать на конференции разработчиков детских приложений [Электронный ресурс] // «Хабр» — крупнейший в Европе ресурс для IT-специалистов. 2014. URL: <https://habr.com/ru/post/231351/> (дата обращения: 05.12.2018).

- содержать визуальные и звуковые поощрения игрока (салюты, аплодисменты).

Также в данной публикации говорится о том, что обязательно иметь детскую фокус-группу. В других публикациях на форумах и сайтах, посвящённых разработке также выделены следующие принципы:

- создавайте не приложение – создавайте бренд и серию приложений;
- реклама, особенно баннерная, должна отсутствовать в детских приложениях;
- анимация – это не всегда оправдано, иногда можно обойтись без нее;
- простая навигация, отсутствие глубокой вложенности.

Авторы магистерской диссертации «User Experience Design for Children. Developing and Testing a UX Framework»<sup>46</sup> выделяет три ключевых момента при проектировании программного обеспечения для детей 3-5 лет:

- 1) Создавайте простые, повторяющиеся задания, если будет слишком много проблем, и ребенок не продолжит игру.
- 2) Прощайте, старайтесь дать ребенку возможность продолжать пробовать / играть.
- 3) Родители тоже пользователи, давайте инструкции им тоже.

Некоторые зарубежные исследователи на примерах опросов родителей и проведении юзабилити тестирования пытаются вывести некие принципы проектирования детских приложений, системы оценки детских образовательных приложений.

Так, в статье «A Measurement Model Based on Usability Metrics for Mobile Learning User Interface for Children»<sup>47</sup> авторы Rabail Tahir и Fahim Arif описывают исследование, проведенное в 2014 году, результатом которого является модель, состоящая из метрик и измерительных инструментов для оценки детских образовательных приложений.

Авторы обобщили различные руководства для мобильных образовательных приложений и на этой основе составили собственную модель. Они выдвигают такие рекомендации по разработке пользовательского интерфейса мобильных обучающих приложений для детей, как использование ярких цветов, анимированных кнопок, музыки и звуков (где это уместно), анимаций, простота обучения, обеспечение подсказок, предоставление интересных наград и др.

---

<sup>46</sup> Arvid Braane. User Experience Design for Children Developing and Testing a UX Framework [Электронный ресурс] // 2016. С. 25-29. URL: <http://www.diva-portal.se/smash/get/diva2:973772/FULLTEXT01.pdf> (дата обращения: 05.03.2019).

<sup>47</sup> Tahir R., Arif F. A measurement model based on usability metrics for mobile learning user interface for children //The International Journal of E-Learning and Educational Technologies in the Digital Media. 2015.

В другой статье «Pre-MEGa: a proposed framework for the design and evaluation of preschoolers' mobile educational games»<sup>48</sup> исследовали предлагают свою модель для разработки и оценки успешности детских образовательных приложений, включающую 15 категорий-руководств:

- 1) дизайн экрана;
- 2) навигация и управление;
- 3) простота использования;
- 4) отзывчивость;
- 5) дизайн;
- 6) потенциал обучения
- 7) инструкции;
- 8) обратная связь;
- 9) уровень сложности;
- 10) презентация контента;
- 11) педагогический компонент;
- 12) настройка;
- 13) безопасность;
- 14) доступность;
- 15) ценность.

В целом, в статье описаны довольно распространенные рекомендации, хотя немного расширенные и детализированные. Также авторы статьи отмечают, что, если продукт создан в основном для развлечения с незначительным акцентом на обучение, эвристики, перечисленные в пятой категории, получают наивысший приоритет, тогда как те, что в шестой категории, будут менее важны. Таким образом, в каждом конкретном приложении, в зависимости от целей создателей, должны быть использованы те или иные принципы разработки, в зависимости от выделенных приоритетов. Однако при этом нельзя полностью сосредотачиваться в какой-то одной области. Полезной моделью в этом отношении может быть структура PLU-E<sup>49</sup>. Используя эту структуру, разработчик или

---

<sup>48</sup> Shoukry L., Sturm C., Galal-Edeen G. H. Pre-MEGa: a proposed framework for the design and evaluation of preschoolers' mobile educational games //Innovations and Advances in Computing, Informatics, Systems Sciences, Networking and Engineering. Springer, Cham, 2015. С. 385-390.

<sup>49</sup> McKnight L., Read J. C. Plu-e: a proposed framework for planning and conducting evaluation studies with children //Proceedings of the 25th BCS Conference on Human-Computer Interaction. British Computer Society, 2011. С. 126-131.

оценщик определяет процент для каждой из трех переменных: P (игра), L (обучение) и U (использование).

На основе вышесказанного можно сделать следующие выводы: дети – это неоднородная и сложная аудитория, нет единого понятия как «дизайн для детей», поскольку для разных возрастных групп и типов приложений необходимо адаптировать интерфейс и контент, учитывая их особенности.

### 1.3 Мобильные приложения для развития эмоционального интеллекта детей

Интерес к эмоциональному интеллекту, возросший в последние годы, привел к появлению на рынке разнообразных продуктов и услуг, которые способствуют его развитию. Это различные мультфильмы, практические тетради и сказки, настольные игры, курсы для детей, а также книги, курсы и семинары для родителей, желающих развивать эмоциональный интеллект у своего ребенка. Однако мобильных приложений для развития эмоционального интеллекта еще довольно немного.

Было найдено и проанализировано 17 приложений, так или иначе связанным с развитием эмоционального интеллекта детей.

Поиск проводился на платформах Google Play и App Store. Приложения для анализа были выбраны на основе поисковых запросов “эмоции”, “эмоциональный интеллект”, “emotions”, “emotional intelligence”, “EQ”. Категории: образование, обучающие, игры для ума, развлечения, ролевые игры.

После проведения анализа, стало очевидно, найденные приложения-аналоги условно можно разделить на следующие группы:

1. Приложения, в основу которых легла демонстрация картинок с мимикой и/или выбором эмоции.
2. Приложения, направленные на развитие эмпатии (помощь героям).
3. Развлекательные приложения, в которых подчеркиваются эмоции.
4. И отдельной группой можно выделить приложения, обозначенные как специализированные для детей с расстройствами аутического спектра.

В первую группу вошли приложения, в которых используются изображения с различной мимикой людей и животных для демонстрации эмоций, в некоторых из них есть дополнительные викторины “Угадай эмоцию” или “Выбери эмоцию”, так же используются задания с пазлами (сложить из частей картинку с изображенной эмоцией), игры с карточками типа мемори, на которых изображены эмоции.

К этой группе относится приложение “Эмоции для детей и малышей! Вопросы и ответы”. Возрастные ограничения 4+. Приложение является платным и доступно к скачиванию на платформе App Store. Интерфейс приложения приведен на рисунке 1.



Рисунок 1 – Интерфейс приложения “Эмоции для детей и малышей! Вопросы и ответы”

В приложении на фотографиях показан спектр эмоций, которые испытывают люди. Есть эмоции положительные и отрицательные, представленные на более 100 фотографий. К каждой фотографии прилагается 3 вопроса на понимание эмоции. В приложении есть настройки, позволяющие проигрывать его в автоматическом режиме, выбирать ответ с помощью текста или анимации. Разработчик рекомендует использовать приложение вместе с родителями. Приложению дано всего 15 оценок, и большинство из них положительные: средняя оценка 4.5. Однако из 3-х отзывов - один негативный (рис. 2).

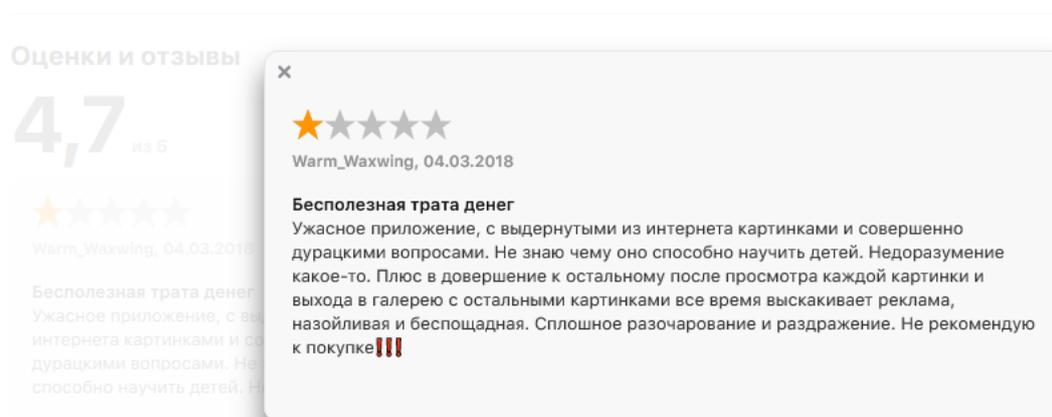


Рисунок 2 – Отзыв о приложении “Эмоции для детей и малышей! Вопросы и ответы”

Примером из 2 группы приложений может служить приложение “Чувства - игра для детей”. Приложение бесплатное и доступно к скачиванию на платформе Google Play. Интерфейс приложения представлен на рисунке 3. Возрастные ограничения 3+.



Рисунок 3 – Интерфейс приложения “Чувства - игра для детей”

Приложение направлено на развитие сопереживания, понимания чувств других. Игрок помогает героям справиться с различными негативными эмоциями. Большим минусом является реклама. Неудобство из-за этого отмечают и пользователи (рис. 4). Так же пользователями отмечено однообразие заданий. Из плюсов можно выделить качественную озвучку и анимацию. Приложение имеет достаточно большое количество установок - 1 000 000+. Однако средняя оценка 4.2.

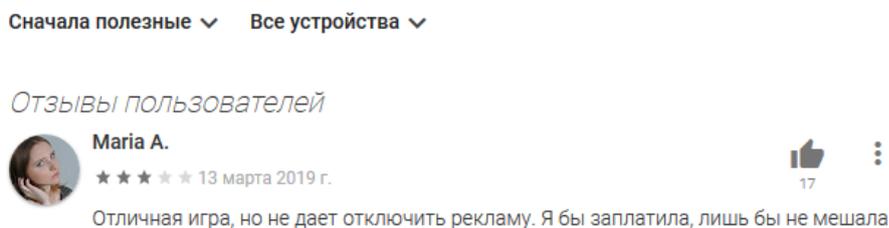


Рисунок 4 – Отзыв о приложении “Чувства - игра для детей”

Из приложений 3 группы рассмотрим “Avokiddo Emotions”. Интерфейс приложения представлен на рисунке 5. Приложение платное. Оно представлено и на App Store, и на Google Play, стоимость 229 р. и 269 р. соответственно. Возрастные ограничения 3+.



Рисунок 5 – Интерфейс приложения “Avokiddo Emotions”

Суть игры в том, что ребенок переодевает, кормит, дает игрушки одному из персонажей игры, а те, в свою очередь, реагируя на действия ребенка, проявляют различные эмоции. Никаких правил нет, дети сами контролируют каждый шаг, будь то желание развеселить животное или довести его до слез. Разработчики предполагают, что родители в процессе игры должны называть ребенку эмоции, которое испытывает животное. В Google Play количество установок приложения более 1 000, и средняя оценка 4,6, хотя отзывов почти нет, а те, что есть отрицательные (рис. 6). Пользователи же App Store не дали таких же высоких оценок - средняя оценка на этой платформе всего 2,3.

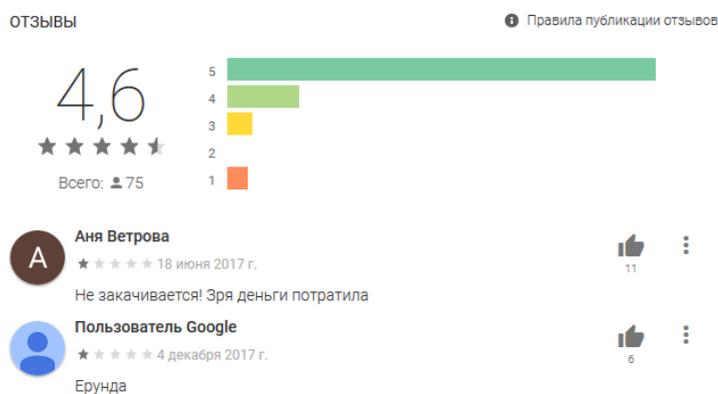


Рисунок 6 – Отзывы о приложении “Avokiddo Emotions”

Приложение “Learn with Rufus: Emotions” относится к последней группе - приложения, специализирующиеся на развитии эмоционального интеллекта для детей с

расстройствами аутического спектра. Приложение доступно на платформе Google Play. Интерфейс приложения представлен на рисунке 7. Количество установок более 100, однако ни отзывов, ни оценок оно не имеет. Стоимость приложения 289 р. Данное приложение можно также отнести к первой группе, поскольку в основе лежит идея обучения эмоциям на основе мимики. Однако приложение было разработано совместно с клиническим психологом доктором Холли Гастгеб. К тому же приложение имеет большое количество настраиваемых функций: можно выбрать набор наград, в зависимости от предпочтений ребенка (машинки, кошки и др.), дополнительные игры для перерыва в обучении, которые могут быть отключены, настраиваемый уровень сложности, профиль игрока - для игры более, чем одного ребенка, а также статистика и результаты игры, которые представлены в виде графика и могут быть отправлены на электронную почту. Приложение не переведено на русский язык, доступны только английский и испанский.

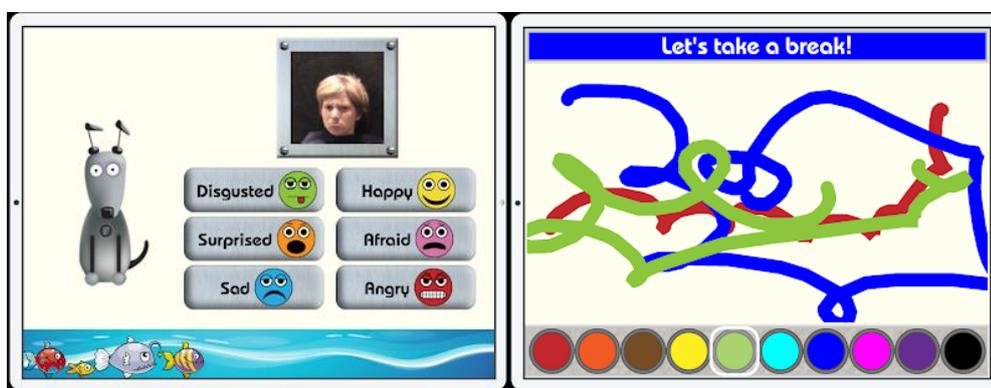


Рисунок 7 – Интерфейс приложения “Learn with Rufus: Emotions”

Полный список проанализированных приложений представлен в таблице 2.

Таблица 2 - Краткая характеристика проанализированных приложений-аналогов

№	Группа	Название, производитель, ссылка	Описание, стоимость	Количество установок, количество оценок, средняя оценка
1.	1	Конструктор эмоций,	3 сцены с заданиями: почему персонаж испытывает эмоцию, какой персонаж испытывает заданную эмоцию,	Количество скачиваний полной версии

Продолжение таблицы 2

		<p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hoopoe.emotionkit">Hoopoe Games</a>  <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hoopoe.emotionkit">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hoopoe.emotionkit</a></p> <p><a href="https://itunes.apple.com/ru/app/конструктор-эмоций-lite/id114113750?mt=8">https://itunes.apple.com/ru/app/конструктор-эмоций-lite/id114113750?mt=8</a></p>	<p>найди всех персонажей, которые испытывают данную эмоцию. Помимо имеется так же сцена с «конструктором эмоций» - 3 лица на выбор, на которых можно менять прическу, глаза, нос и рот. Приложение качественно озвучено, имеются анимированные подсказки, но содержит мало анимаций в сценах. Так же на задаваемые вопросы о причинах эмоций персонажей не дается ответов, если ребенок использует приложение самостоятельно, нет гарантии, что он правильно ответит. Бесплатная ограниченная и платная версии - 50 р. Google Play и 75 р. App Store.</p>	<p>50+, 3 оценки, средняя 5</p>
2.	2	<p>Чувства - игра для детей, BabyBus Kids Games</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sinyee.babybus.wobunanguo">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sinyee.babybus.wobunanguo</a></p>	<p>Ребенок должен помочь 4 персонажам преодолеть негативные эмоций, для этого выполнить различные задания «вытри слезы» «развесили сестренку» (потряси погремушкой) и т.п. Приложение качественно озвучено, содержит достаточное количество анимации, но задания однообразны, и представлены только негативные эмоции. Так же в приложении периодически появляется очень навязчивая реклама во весь экран. Приложение бесплатно.</p>	<p>Количество установок 1 000 000+, 7249 оценок, 4,2 средняя</p>
3.	1	<p>Фанты для детей Эмоции, GeniyKids</p>	<p>Демонстрация картинок, частично связанных с заданиями, и озвучка заданий «Покажи, как папа злится»,</p>	<p>Количество установок 1 000+, 12 оценок,</p>

Продолжение таблицы 2

		<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=ru.geniykids.fantiemocii">https://play.google.com/store/apps/details?id=ru.geniykids.fantiemocii</a>	«Покажи, как девочка плачет». Плюсом является корректная озвучка. Однако в приложении не содержится сведений об эмоциях. Также картинки и задания часто повторяются. Приложение бесплатно.	средняя 4,8
4.	1	Семья и эмоции Монтессори, Vuаар <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pratik.mobileapps.montessori.familyandfeelings">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pratik.mobileapps.montessori.familyandfeelings</a>  <a href="https://itunes.apple.com/ru/app/id955105700?mt=8">https://itunes.apple.com/ru/app/id955105700?mt=8</a>	Демонстрация картинки и текста, и задания типа «Найди эмоцию». Приложение имеет озвучку, но при этом не стабильно и периодически «вылетает», также картинки не всегда соответствуют обозначенным эмоциям. Приложение бесплатно.	Количество скачиваний 10 000+, 146 оценок, средняя 3.8
5.	1	Эмоции, чувства и выражения! EnL Design Studio <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=enldesign.learn_your_emotions_free">https://play.google.com/store/apps/details?id=enldesign.learn_your_emotions_free</a>	Задания: - расскажи, как ты себя чувствуешь сейчас; - список картинок для изучения эмоций; - викторина «Угадай эмоцию». Приложение некорректно переведено и озвучено, к тому же нестабильно. Приложение бесплатно.	Количество скачиваний 10 000+, 42 оценки, средняя 4.2
6.	1	Эмоции для детей, Crazy Dodo Games	Содержание: демонстрация фотографий людей с различными эмоциями, с подписями и озвучкой эмоций.	Количество скачиваний 5 000+, 10 оценок,

Продолжение таблицы 2

		<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.crazy.dodo.learningappforkids.emotions">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.crazy.dodo.learningappforkids.emotions</a>	Приложение некорректно переведено и в русской версии не имеет озвучки, имеет навязчивую рекламу. Бесплатная и платная версии 45 р.	средняя 3.3
7.	4	Learn with Rufus: Emotions, Rufus Robot, Inc. <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rufusrobot.emotions">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rufusrobot.emotions</a>	Игра предназначена для обучения мимике базовых эмоций, направлена на детей с расстройствами аутистического спектра. В игре присутствует обучение мимике, задание на определение эмоций, задания «назови эмоцию», а также мини игры, не связанные с эмоциями для развлечения, которые могут быть отключены. Разработана с помощью клинического психолога. В приложении имеется достаточно большое количество настраиваемых функций. Однако оно не переведено на русский язык. Платное, 289 р.	Количество установок 100+, нет оценок
8.	1	Kidoko My Emotions Free, Kidoko Inside <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidokoinside.kidokoemotionsfree">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidokoinside.kidokoemotionsfree</a>	Содержит сцены, в которых мальчик говорит о своих эмоциях, например: «Когда я счастлив, я улыбаюсь и смеюсь», и игру мемори с эмоциями. В приложении присутствует анимация, но при том ограниченный функционал. Не переведено на русский язык. Приложение бесплатно.	Количество установок 10 000+, 79 оценок, средняя 4

Продолжение таблицы 2

9.	1	Lucky's Learn Emotions, Napko <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.napko.lucky_learn_emotions">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.napko.lucky_learn_emotions</a>	Демонстрация картинок и просьба выбрать из них нужную эмоцию, мини-игры: раскраска, строительство конструкции из блоков. В приложении содержится качественная анимация. Однако тоже отсутствует перевод на русский язык. Приложение бесплатно.	Количество установок 1 000+, 4 оценки, средняя 4.8
10.	3	Avokiddo Emotions, Avokiddo <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.avokiddo.games.google.emotions">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.avokiddo.games.google.emotions</a>  <a href="https://itunes.apple.com/ru/app/avokiddo-emotions/id661758013?mt=8">https://itunes.apple.com/ru/app/avokiddo-emotions/id661758013?mt=8</a>	Переодевание, кормление, общение и т.п. с одним из 4-х персонажей, в процессе персонажи испытывают эмоции, ребенок может довести их до слез или заставить смеяться своими действиями. Очень качественная анимация, яркие и запоминающиеся персонажи. Однако нет объяснений, почему испытана та или иная эмоция, для этого предполагается во время игры нахождение рядом взрослого. Платное 269 р. Google Play и 229 р. App Store.	Количество установок 1 000+, 75 оценок, средняя 4,6  в App Store. Оценок: 3, средняя 2.3
11.	1	Emotions Flashcards V2, KidsEdu studio <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kids.edu&amp;referrer=feeling.kids.edu">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kids.edu&amp;referrer=feeling.kids.edu</a>	Демонстрация картинок с эмоцией, пазл из этой картинки. Не имеет подсказок. Нет озвучки на русском языке. Приложение бесплатно.	Количество установок 5 000+, 49 оценок, средняя 4.4

Продолжение таблицы 2

12.	4	Autimo - Découvre les émotions ! -- AMIKEO APPS, Auticiel <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.auticiel.autimo">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.auticiel.autimo</a>	Приложение создано французской компанией, специализирующейся на разработке программных решений для того, чтобы помочь людям с аутизмом научиться распознавать эмоции и выражение лица. Приложение содержит более 50 изображений с эмоциями (есть возможность удалять и добавлять новые), 6 анимационные картинок и 6 коротких видео. Нет перевода на русский. Приложение бесплатно.	Количество установок 10 000+, 63 оценки, средняя 3,5
13.	2	Peppy Pals Farm - Social Skills, Peppy Pals <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eqidz.peppypals">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eqidz.peppypals</a>	Помогайте персонажам в различных ситуациях. Нет перевода на русский. Нет единого сюжета, все игровые сцены не связаны между собой. Платное 339 р.	Количество установок 1 000+, всего оценок: 51, средняя 4,3
14.	1	Emociones basicas «El perruco», El perruco <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cf.gauss.elperruco.es">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cf.gauss.elperruco.es</a>	Наблюдая за действиями персонажа, ребенок должен определить, какую эмоцию он испытывает. В игре нет целей, нет таймеров, баллов или др. оценок., поэтому, по мнению создателей, игра не вызовет привыкания. Нет перевода на русский язык. Платное 133,5 р.	Количество установок 50+, 1 оценка, 5

Окончание таблицы 2

15.	1	<p>Эмоции для детей и малышей! Anastasia Averina <a href="https://itunes.apple.com/ru/app/эмоции-для-детей-и-малышей-вопросы-и-ответы/id1242771369?mt=8">https://itunes.apple.com/ru/app/эмоции-для-детей-и-малышей-вопросы-и-ответы/id1242771369?mt=8</a></p>	<p>Представлено 100 фотографий с различными чувствами людей. К каждой из них прилагается три вопроса (в устной или письменной форме) на понимание эмоции. В приложении есть настройки, позволяющие проигрывать его в автоматическом режиме, выбирать ответ с помощью текста или анимации. Несмотря на то, что приложение платное – 149 р., оно содержит навязчивую рекламу.</p>	<p>15 оценок. средняя 4.7</p>
16.	3	<p>Малыши учат первые слова с симпатичными монстрами, Quetzal kids <a href="https://itunes.apple.com/ru/app/id131653829?mt=8">https://itunes.apple.com/ru/app/id131653829?mt=8</a></p>	<p>В приложении имеются функции: укрась персонажа, собери головоломку и после предлагается определить эмоцию, которую испытывает персонаж – сложить ее название из букв. Нет перевода на русский. Бесплатная и премиум версия 229 р.</p>	
17.	3	<p>Говорящие лица Bubl: Изучайте эмоции и профессии, BUBL GmbH <a href="https://itunes.apple.com/ru/app/говорящие-лица-bubl-изучайте-эмоции-и-профессии/id952313720?mt=8">https://itunes.apple.com/ru/app/говорящие-лица-bubl-изучайте-эмоции-и-профессии/id952313720?mt=8</a></p>	<p>Возможности: создание уникального персонажа, выбор ему профессии, возможность разговаривать с ним, возможность менять его эмоции. Нет перевода на русский. Платное 249 р.</p>	<p>16 оценок, средняя 4,1</p>

Анализ показал, что часть из рассмотренных приложений не переведена или переведена некорректно на русский язык. Во всех бесплатных приложениях (и даже в некоторых платных) есть навязчивая реклама, которая не соответствует возрастным категориям. Многие приложения однообразны и скучны, некоторые сделаны некачественно, нестабильны. У каждого из приложений имеются минусы. Ни в одном приложении нет расширенных сведений об эмоциях, кроме мимики, в приложениях с ситуациями нет единого сюжета, сцены не связаны между собой.

#### 1.4 Возможности разработки нового приложения для развития эмоционального интеллекта

Эмоциональное развитие ребенка дошкольного возраста в научной литературе рассматривается как одна из ведущих характеристик детского развития, как одна из базовых предпосылок его общего психического развития, как период становления личности ребенка и совершенствование его самосознания<sup>50</sup>. Одним из ключевых направлений процесса эмоционального развития дошкольника учёными рассматривается развитие способности к дифференциации, идентификации и воспроизведению эмоциональных состояний. Авторы статьи «Понимание эмоций детьми дошкольного возраста»<sup>51</sup> пришли к выводу, что формирование представлений об эмоциях опережает становление понимания эмоций других людей и является базой для его развития.

Так, принимая во внимание стремительный рост актуальности понятия «эмоциональный интеллект» и положение рынка программного обеспечения в этой сфере, было принято решение о разработке нового приложения для развития эмоционального интеллекта, отличающегося от имеющихся наличием сюжетной линии, разнообразием заданий и большими сведениями о эмоциях.

**Мобильное приложение будет создано для детей дошкольного возраста, а именно, для детей среднего дошкольного возраста (4-5 лет),** поскольку в данном возрастном периоде осуществляется активное формирование эмоциональной сферы ребенка<sup>52</sup>.

---

<sup>50</sup> Лаптева Ю. А. И. С. Морозова. Развитие эмоциональной сферы ребенка дошкольного возраста // Вестник Кемеровского государственного университета. 2016. №. 3 (67).

<sup>51</sup> Прусакова О. А., Сергиенко Е. А. Понимание эмоций детьми дошкольного возраста // Вопросы психологии. 2006. №. 4. С. 24-36.

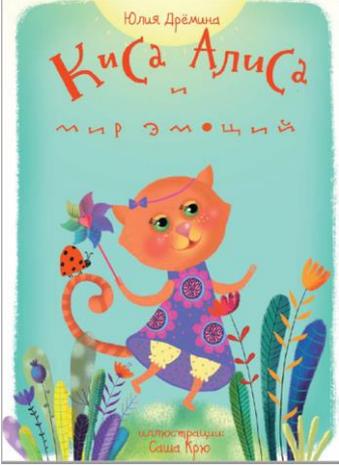
<sup>52</sup> Изотова Е. И. Динамика эмоционального развития современных дошкольников // Мир психологии. 2015. №. 1. С. 65

Подобная концепция предполагает создание литературно-художественной основы, которая сочетала бы интересный сюжет и профессиональный психологический подход к развитию эмоционального интеллекта. Поэтому было принято решение обратиться к имеющимся книгам по развитию эмоционального интеллекта у детей, чтобы найти подходящий для адаптации к игре сюжет. Было рассмотрено 7 книг. Полный список рассмотренных книг при выборе основы сюжета приведен в таблице № 2.

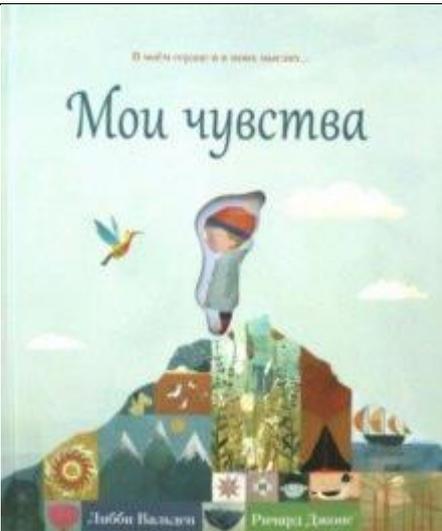
Таблица № 3 – Рассмотренные книги для детей, развивающие эмоциональный интеллект

Номер	Название, автор, год, издательство	Обложка, описание
1.	<p>Улыбочку, Красная Шапочка! Эмоциональная зарядка для детей</p> <p>Од Морель, Ришар Марнье</p> <p>Издательство: Манн, Иванов и Фербер, 2018 г.</p>	 <p>Книга для детей от 4 лет. История Красной Шапочки рассказана через призму различных эмоций.</p>
2.	<p>Монсики. Что такое эмоции и как с ними дружить. Важная книга для занятий с детьми</p> <p>Шиманская Виктория Александровна, Шиманский Глеб</p> <p>Издательство: Бомбора, 2017 г.</p>	 <p>Книга написана психологом В. Шиманской. Книга соединяет в себе сказку, психологический тренинг, игру и рабочую тетрадь. История о 2 детях, которые знакомятся с необычными персонажами, которые расскажут им о разных эмоциях.</p>

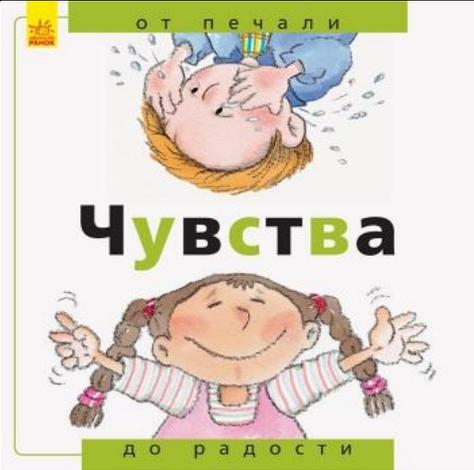
Продолжение таблицы 3

<p>3.</p>	<p>Серия книг: Когда я злюсь. / Когда я завидую. / Когда я боюсь. / Когда я забочусь о других. / Когда я тревожусь. / Когда я верю в себя. / Когда я грущу. / Когда я скучаю</p> <p>Сказки для эмоционального интеллекта</p> <p>Спилман Корнелия</p> <p>Издательство: Питер, 2017 г.</p>	 <p>В книгах описываются ситуации, в которых дети чувствуют себя испуганными, тревожными, грустными и т.п. Даются варианты помощи. Главные герои книг – Мишка, Морская свинка, Зайка и другие рассказывают о различных ситуациях в своей жизни.</p>
<p>4.</p>	<p>Киса Алиса и мир эмоций. Сказка для детей 3-6 лет</p> <p>Юлия Дремина</p> <p>Издательство: АРКТИ, 2017 г.</p>	 <p>Книга написана практикующим психологом Юлией Дремной. В книге киса встречается с различными ситуациями, в которых появляются персонажи – Эмоции и рассказывают ей о себе.</p>

Продолжение таблицы 3

<p>5.</p>	<p>Как подружить детей с эмоциями. Советы "ленивой мамы"</p> <p>Анна Быкова</p> <p>Издательство: Бомбора, 2018 г.</p>	 <p>Анна Быкова, профессиональный психолог, в своей книге объясняет родителям, почему ребенка обязательно нужно познакомить с миром эмоций и как это сделать легко и весело. Хотя книга и написана для родителей, но в ней приведены примеры диалогов с детьми, увлекательные упражнения, игры, с помощью которых можно подружить ребенка с эмоциями.</p>
<p>6.</p>	<p>Мои чувства</p> <p>Вальден Либби</p> <p>Издательство: Поляндрия, 2018 г.</p>	 <p>В книге рассказывается о различных эмоциях и чувствах в стихотворной форме.</p>

Окончание таблицы 3

<p>7.</p>	<p>Чувства. От печали до радости</p> <p>Рока Нурия</p> <p>Издательство: Ранок, 2018 г.</p>	 <p>Каждый разворот книги посвящен описанию какой-либо ситуации и возникающий в ней одной эмоции или чувства (радость, зависть, злость, печаль, восторг и др.)</p>
-----------	--	--

После анализа книг, была выбрана одна из них – «Киса Алиса и мир эмоций»<sup>53</sup>, написанная практикующим психологом Юлией Дреминой. Среди других она выделялась красочными иллюстрациями и небольшими сказочными историями, которые ориентированы на детей дошкольного возраста. Каждая история предполагает рассказ об одной эмоции, что удобно перекладывается в сюжет мобильной игры. Так же список эмоций в книге близок к различным спискам базовых эмоций. С автором книги был заключен лицензионный договор о предоставлении права использования и переработки текста и иллюстраций произведения на безвозмездной основе в рамках магистерской диссертации, о чем подробнее рассказывается во второй главе.

---

<sup>53</sup> Дрёмина Ю.В. Киса Алиса и мир эмоций. 2017.

## Глава 2 Интеллектуальная собственность: создание легитимных условий для разработки мобильного приложения

При разработке любого программного продукта, включая мобильные приложения, обязательным пунктом в перечне нюансов является необходимость рассмотрения вопросов авторского права, ведь процесс разработки, часто связан с творчеством, поэтому такой продукт может вмещать комплекс различных объектов авторского и смежного права.

Разработчик, который неправомерно использует чужие результаты интеллектуальной деятельности, может столкнуться с различными требованиями правообладателя как имущественного, так и неимущественного характера. Часто разработчики не задумываются о юридических вопросах, особенно когда собирают команду из друзей или знакомых, однако это может обернуться большой неприятностью. Какими бы не были отношения на старте проекта с членами команды или нанятыми исполнителями, в процессе работы, а особенно при привлечении крупных средств или прибыли, все может кардинально измениться. Среди таких историй, например, нашумевший конфликт, произошедший в 2016 году среди команды разработчиков российской игры Project Genom<sup>54</sup>. Отношения между главным программистом и руководителем проекта не были юридически оформлены, в связи с чем возникли вопросы касательно денежного вознаграждения, в решении которых стороны не сошлись. Впоследствии, игра была снята с продаж на площадке Steam на некоторое время, поскольку программист подал жалобу, ссылаясь на то, что код игры – это его интеллектуальная собственность. Поэтому важно обезопасить себя от таких рисков.

Если используемые в мобильном приложении объекты созданы разработчиком самостоятельно, то он будет являться правообладателем и никакие риски нести не будет. Но, в данном случае, создание прототипа приложения в рамках магистерской диссертации предполагает переработку и использование различных объектов интеллектуальной собственности, правообладателем которых автор диссертации не является: текст книги, иллюстрации книги, аудио записи голосов и музыки, новые созданные иллюстрации. Поэтому, прежде чем приступить к разработке, необходимо было решить вопросы об их

---

<sup>54</sup> Чумаков Н. Российская игра Project Genom снята с продаж в Steam из-за конфликта внутри студии [Электронный ресурс] // DTF — игры, кино, сериалы, разработка, сообщество. 2016. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/2267-rossiyskaya-igra-project-genom-snyata-s-prodazh-v-steam-iz-za-konflikta-vnutri-studii> (дата обращения 04.05.2019).

использовании. Бесплатные консультации в вопросах авторского и смежного права, были получены в Центре клинических методов обучения ЮИ ТГУ (юридическая клиника)<sup>55</sup>.

Регулирование вопросов в области авторского и смежного с авторским права в Российской Федерации рассматривается в 4 части Гражданского кодекса<sup>56</sup>.

Авторское право – это юридический термин, используемый для описания прав, которыми обладают авторы на результаты своей творческой и интеллектуальной деятельности. Авторское право распространяется на обширный круг произведений, таких как музыкальные, литературные, художественные произведения, компьютерные программы, базы данных, полезные модели, фонограммы, карты и др.

В соответствии с гражданским законодательством, авторские права на произведения, независимо от формы его выражения, а также достоинств и фактического назначения произведения, возникают непосредственно с момента придания автором конкретному произведению объективной формы<sup>57</sup>. То есть, для возникновения авторских прав не требуется каких-либо формальностей, связанных с фиксацией прав за определенным автором. Более того, согласно п.3 ст. 1259, авторские права распространяются даже на необнародованные произведения, выраженные в какой-либо объективной форме, в том числе в письменной, устной форме (в виде публичного произнесения, публичного исполнения и иной подобной форме), в форме изображения, в форме звуко- или видеозаписи, в объемно-пространственной форме.

Объекты, не относящиеся к авторскому праву: фольклорные произведения, государственные символы и знаки, официальные документы государственных органов, информационные сообщения.

Авторские права бывают двух видов<sup>58</sup>:

1. имущественные – могут быть отчуждаемы, то есть переданы третьим лицам;
2. личные неимущественные – неотчуждаемы.

Неимущественные права никак не связаны с использованием произведений в целях получения прибыли.

К неимущественным правам относятся:

- право на авторство;

---

<sup>55</sup>Центр клинических методов обучения ЮИ ТГУ (юридическая клиника) [Электронный ресурс] // ЮИ ТГУ — официальный сайт. URL: [http://ui.tsu.ru/?page\\_id=326](http://ui.tsu.ru/?page_id=326) (дата обращения: 17.11.2018).

<sup>56</sup>Гражданский кодекс российской федерации. Часть четвертая [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс : справ. правовая система. [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_64629/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629/) (дата обращения: 17.11.2018).

<sup>57</sup> Близнец И. А., Леонтьев К. Б. Авторское право и смежные права. 2-е издание. Учебник. 2015.

<sup>58</sup> Новоселова Л. А. и др. Право интеллектуальной собственности: Учебник. 2016.

- право на имя;
- право на защиту честного имени автора;
- возможность запрещать или указывать имя, выбирать псевдоним и т.д.

Имущественные права, согласно ст.1229 ГК РФ, (право позволять или запрещать распространение, воспроизведение, импорт, публичное исполнение, оповещение и показ произведения, его перевод, переделку, адаптацию, аранжировку, включение в сборники и так далее) можно передавать и отчуждать.

Авторство и имя автора охраняются бессрочно (п.2 ст.1228 ГК РФ).

Исключительное право на произведение действует в течение всей жизни автора и семидесяти лет после его смерти. При этом срок действия этого права считается с 1 января года, следующего за годом смерти автора (ст. 1230 ГК РФ).

После истечения этого срока, произведение переходит в общественное достояние, то есть произведение может быть использовано без согласия его автора или разрешения иного правообладателя абсолютно любым лицом и при таком использовании не нужно выплачивать авторского вознаграждения правопреемникам автора. При этом даже, если произведение перешло в общественное достояние, не допускается плагиат, т.е. умышленное присвоение авторства на чужое произведение.

За различные случаи нарушений авторских прав законодательством установлена гражданско-правовая, административная и уголовная ответственность. То есть лицу, нарушившему авторские права, могут грозить различные меры наказания от изъятия и уничтожения орудий, оборудования или иных средств, используемых для совершения нарушения исключительных прав, возмещения убытков, выплаты компенсации, административного штрафа до лишения свободы сроком до 2 лет.

Мобильное приложение с точки зрения права — это сложный объект, включающий множество результатов интеллектуальной деятельности. В соответствии с п. 1 ст. 1240 ГК РФ лицо, организовавшее создание сложного объекта, включающего несколько охраняемых результатов интеллектуальной деятельности (кинофильма, иного аудиовизуального произведения, театрально-зрелищного представления, мультимедийного продукта, базы данных), приобретает право использования указанных результатов на основании договоров об отчуждении исключительного права или лицензионных договоров, заключаемых таким лицом с обладателями исключительных прав на соответствующие результаты интеллектуальной деятельности.

При разработке концепции и прототипа приложения в рамках данной магистерской диссертации, первой важнейшей задачей являлось решение вопроса о предоставлении права на переработку текстов и иллюстраций произведения для адаптации к мобильному

приложению. Переработка произведения относится к использованию результата интеллектуальной деятельности и входит в понятие исключительного права. Поэтому, прежде чем изменять текст или иллюстрации произведения, было необходимо заручиться согласием правообладателей.

Что касается распоряжения исключительными правами или приобретения их в каком-либо объеме, то для разработчиков, как правило, актуальны четыре основных инструмента<sup>59</sup>. Это лицензионный договор, договор об отчуждении авторского права, договор авторского заказа и договор подряда (служебное произведение).

Первые два вида договоров, обычно, применяются тогда, когда какой-либо результат интеллектуальной собственности уже создан, остальные - когда только предполагается создание.

Как было указано ранее в Главе 1, для адаптации к сюжету игры была выбрана книга. Поэтому наиболее подходящим юридическим документом является лицензионный договор. Лицензионный договор – это гражданско-правовой договор, по которому одна сторона (лицензиар), которая является обладателем исключительного права на результат интеллектуальной деятельности предоставляет или обязуется предоставить другой стороне (лицензиату) право использования такого результата.

Лицензионный договор должен содержать следующие условия:

- Предмет договора, а именно указание на объект авторского права, разрешение на использование которого предоставляется.
- Обозначение способов использования результата интеллектуальной деятельности или средства индивидуализации, например, публичный показ, практическая реализация проекта и т.п.
- Условие о размере вознаграждения или порядке его определения (для возмездного договора), или условия безвозмездного пользования объектом интеллектуальной собственности.

Но также рекомендуется обращать внимание на срок и территорию действия договора, ответственность сторон и на вид лицензионного договора.

По объему предоставляемых прав лицензионные соглашения в основном сводятся к двум типам: простая (неисключительная) лицензия и исключительная лицензия. Отличие

---

<sup>59</sup> Чимде О. Что разработчику игр нужно знать об интеллектуальной собственности — советы юриста [Электронный ресурс] // DTF — игры, кино, сериалы, разработка, сообщество. 2016. URL: <https://dtf.ru/gamedev/2839-cto-razrabotchiku-igr-nuzhno-znat-ob-intellektualnoy-sobstvennosti-sovety-yurista?comments> (дата обращения: 30.10.2018).

состоит в том, что при простой лицензии лицензиар сохраняет за собой право заключать аналогичные договоры с иными лицами, а также право применять объект на той же территории или в тех же пределах. В случае же с исключительной лицензией, правообладатель на время действия лицензионного соглашения теряет право не только заключать договоры, но и самостоятельно использовать свою интеллектуальную собственность в переданном лицензиату объеме.

Также в лицензионном договоре может быть предусмотрена возможность заключения сублицензионного договора. Сублицензионный договор — это гражданско-правовой договор, по которому лицензиат передает право на использование результата интеллектуальной деятельности, полученное им по лицензионному договору, третьим лицам. К сублицензионному договору применяются все правила, которым подчиняется лицензионный договор.

Юлией Дреминой – автором книги была поддержана идея о создании приложения. Большим плюсом является то, что имущественные права на текст и иллюстрации произведения принадлежат также ей. Поэтому был заключен один лицензионный договор о предоставлении права использования произведения и переработку текста и иллюстраций данного произведения на неисключительной основе (неисключительная лицензия) на безвозмездной основе в рамках магистерской диссертации.

В договоре имеются некоторые особенности. Поскольку автор высказала желание участвовать в создании сценария и в проектировании интерфейса приложения, то отдельным пунктом договора прописано, что в случае возникновения соавторства на объекты, полученные в ходе использования и переработки предоставляемого произведения, использование этих объектов вне рамок договора определяются дополнительным соглашением. Также договором предусмотрено, что по сублицензионному договору лицензиат может предоставить право использования произведения другому лицу, это сделано с целью предоставления возможности переработки иллюстраций третьими лицами, поскольку предполагалось привлечение сторонних художников.

Договор был заключен путем обмена электронными письмами на почту, в соответствии с п. 2 ст. 434 ГК РФ: договор в письменной форме может быть заключен путем составления одного документа, подписанного сторонами, а также путем обмена письмами, телеграммами, телексами, телефаксами и иными документами, в том числе электронными документами, передаваемыми по каналам связи, позволяющими достоверно установить, что документ исходит от стороны по договору. Полный текст договора представлен в приложениях (Приложение А).

Однако, хотя исключительные права на иллюстрации принадлежат автору текста книги, личные неимущественные права остаются у автора иллюстраций. В соответствии с п. 1 ст. 1256 ГК РФ право авторства - право признаваться автором произведения и право автора на имя - право использовать или разрешать использование произведения под своим именем, под вымышленным именем (псевдонимом) или без указания имени, то есть анонимно, неотчуждаемы и непередаваемы, в том числе при передаче другому лицу или переходе к нему исключительного права на произведение и при предоставлении другому лицу права использования произведения. А так как предполагается, что в приложении будут демонстрироваться некоторые первоначальные (неизменные) иллюстрации, то необходимо указывать имя их автора.

Как указано выше, поскольку в процессе создания приложения планировалось привлечение стороннего художника, то также необходимо было юридически правильно оформить отношения с ним.

Отношения с художником обычно оформляются с помощью договора авторского заказа, по которому автор обязуется по заказу другой стороны создать обусловленное договором произведение. Особенностью такого договора является отсутствие результата интеллектуальной деятельности на момент заключения договора, то автором по этому договору может быть только физическое лицо. Существенными условиями этого договора (то есть условиями, которые обязательно должны быть прописаны в договоре) являются предмет и срок.

Помимо срока и предмета договора очень важно оговорить следующие условия:

– Переход исключительных прав – ст. 1288 ГК, договором авторского заказа может быть предусмотрено отчуждение заказчику исключительного права на произведение, которое должно быть создано автором, или предоставление заказчику права использования этого произведения в установленных договором пределах.

– Вознаграждение - договор авторского заказа может быть как возмездным, так и безвозмездным.

– Порядок приемки - в каком порядке должен быть передан заказчику результат работ и каким образом подписывается акт оказанных услуг, какой срок есть у заказчика на предъявление претензий.

По заключенному договору исключительные права отчуждены автору диссертации. Полный текст договора в приложениях (Приложение Б).

Также у художника возникают личные неимущественные права: право авторства; право автора на имя; право на неприкосновенность произведения; право на обнародование

произведения (п. 2 ст. 1255 ГК), а также некоторые иные права (право следования, право доступа).

Следующим этапом создания легитимных условий для разработки мобильного приложения стало урегулирование отношений с лицами, которые озвучивают персонажей мобильного приложения. У них возникают права в отношении результатов исполнительской деятельности (исполнения) как объектов смежных прав (пп. 1 п. 1 ст. 1304 ГК РФ). Смежные права или права, смежные с авторскими, – это права исполнителей, изготовителей фонограмм, вещательных организаций, публикаторов, изготовителей баз данных на созданные ими результаты интеллектуальной деятельности.

Срок действия смежных прав равняется 50 годам с момента после первого исполнения или постановки либо с момента первого опубликования для фонограммы, либо в течение 50 лет после ее первой записи, если фонограмма не была опубликована в течение этого срока, либо после осуществления организацией эфирного или кабельного вещания первой передачи в эфир или по кабелю. Права исполнителя на имя и на защиту исполнения или постановки от всякого искажения или иного посягательства охраняются бессрочно.

Исполнители обладают исключительным правом на исполнение согласно ст.1317 ГК РФ. Это означает, что исполнитель может использовать исполнение следующим образом: исполнять публично, продавать, передавать, транслировать по телевидению и пр.

С исполнителями были заключены договоры о безвозмездном отчуждении исключительного права на объект смежных прав (Приложение В). Согласно ст. 1307 ГК, по договору об отчуждении исключительного права на объект смежных прав одна сторона - исполнитель, изготовитель фонограммы, организация эфирного или кабельного вещания, изготовитель базы данных, публикатор произведения науки, литературы или искусства либо иной правообладатель передает или обязуется передать свое исключительное право на соответствующий объект смежных прав в полном объеме другой стороне - приобретателю исключительного права. Иными словами, право передается не частично и (или) на время, а на весь срок действия исключительного права на соответствующий результат интеллектуальной деятельности, т.е. в отличие от лицензионного договора приобретатель получает не конкретный набор правомочий, а исключительное право на произведение в полном объеме.

Отдельно стоит упомянуть о возникновении авторских прав у несовершеннолетних – поскольку для озвучки одного из персонажей планировалось привлечь ребенка. Согласно, п.2. ст.26 ГК РФ несовершеннолетние в возрасте от четырнадцати до восемнадцати лет вправе самостоятельно, без согласия родителей, усыновителей и

попечителя осуществлять права автора произведения науки, литературы или искусства, изобретения или иного охраняемого законом результата своей интеллектуальной деятельности. До достижения детьми возраста 14 лет права реализуются их законными представителями – обычно родителями – от имени несовершеннолетнего<sup>60</sup>. То есть малолетний ребенок не лишается права авторства, но все сделки, связанные с его авторскими правами, от имени ребенка должен совершать законный представитель<sup>61</sup>.

Музыку и звуки, которые использованы в приложении, планируется использовать по так называемым «свободными лицензиями», а именно по лицензиям «Creative Commons», разработанными в одноименной компании<sup>62</sup>. В Гражданском кодексе РФ мы не встретим такого понятия, как «свободная лицензия». Но в то же время, в нем устанавливается принцип свободы договора, согласно которому стороны могут регулировать условия гражданско-правового договора по своему согласию и усмотрению (п.1 ст. 421 ГК РФ). Более того, согласно ст.1286.1 ГК РФ, с 2014 года открытые лицензии были урегулированы как один из видов договоров об авторском праве, а поскольку «Creative Commons» можно отнести к открытым лицензиям, это означает, что эти лицензии в России признаются<sup>63</sup>. Всего есть шесть основных типов лицензии «Creative Commons». Разные варианты «Creative Commons» предусматривают передачу пользователю разного объема прав. Статья 1286.1. ГК РФ этого не запрещает<sup>64</sup>. При разработке мобильного приложения использованы такие типы лицензии как «Attribution (by)» – лицензия с указанием авторства (позволяет распространять, редактировать, изменять объект авторского права), «Attribution Non-Commercial (cc by-nc)» – лицензия с указанием авторства – некоммерческая (тоже, что и предыдущая, но только на некоммерческой основе, при желании использовать в коммерческих целях необходимо согласие автора).

---

<sup>60</sup> Гаврилов Э. Интеллектуальные права несовершеннолетних // Хозяйство и право. 2011. №. 9. С. 55-62.

<sup>61</sup> Макаров А. Д. Авторские права несовершеннолетних [Электронный ресурс] // Андрей Макаров – защита авторских прав. 2016. URL: <http://www.amakarov.pro/single-post/Авторские-права-несовершеннолетних> (дата обращения: 02.05.2019).

<sup>62</sup> Creative Commons [Электронный ресурс] // Creative Commons — Russia (Творческие Сообщества) URL: <http://creativecommons.ru/> (дата обращения: 12.12.2018).

<sup>63</sup> Евдокимов И. В. и др. Применение свободных лицензий для разработки программного обеспечения в России //Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2017. №. 6-1. С. 33-36.

<sup>64</sup> Макаров А. Д. Лицензии Creative Commons в России [Электронный ресурс] // Андрей Макаров – защита авторских прав. 2017. URL: <http://www.amakarov.pro/single-post/cc> (дата обращения: 12.12.2018).

Возникновение вопросов об авторском праве с правообладателями интеллектуальной собственности и исполнителями работ в рамках создания мобильного приложения и их решение кратко представлены в таблице 3.

Таблица 4 – Решение вопросов в области авторского и смежного с авторским права при разработке игрового мобильного приложения

С кем возникают вопросы	Какие вопросы	Решение	Краткое описание документа, осуществляющего регулирование
Автор текста произведения, правообладатель исключительных прав на иллюстрации произведения.	Возможность переработки текста и иллюстраций произведения.	Заключение лицензионного договора о предоставлении права использования произведения на неисключительной основе (неисключительная лицензия).	- срок до 01.07.2019; - безвозмездный договор; - возможность выдача sublicензий.
Лица, озвучивающие персонажей.	Вопросы о правах в отношении результатов исполнительской деятельности (исполнения) как объектов смежных прав	Договор об отчуждении исключительного права на объект смежных прав	- полное безвозмездное отчуждение исключительного права на объект смежных прав; - договор безвозмездный.

Окончание таблицы 4

Художник, перерабатывающий исходные иллюстрации и создающий новые.	Возможность использовать иллюстрации для переработки, вопросы о исключительных правах на новые иллюстрации.	1) Сублицензионный договор о передаче прав на переработку произведения 2) Договор авторского заказа.	1) - передача права на переработку изображений 2) -отчуждение исключительных прав. - договор безвозмездный.
Художник первоначальных иллюстраций	Вопросы о неимущественных авторских правах.	Указание имени автора первоначальных изображений в приложении.	
Авторы музыкального и звукового сопровождения	Возможность применения лицензий Creative Commons	В зависимости от типа используемой лицензии: - указание имени автора; - использование только в некоммерческих целях.	

Работы по кодированию и анимированию выполнены непосредственно мной, поэтому не требуют какого-либо документирования. Как было указано в данной главе, авторское право возникает в момент выполнения работ и не требует какой-либо регистрации.

Помимо вопросов об авторском и смежном с авторским прав, также возникает необходимость юридического сопровождения такого этапа разработки мобильного

приложения как тестирование. Поскольку приложение создано для детей, то и тестировать его должны дети. В связи с этим, возникает необходимость подписания родителями так называемого информированного согласия на участие в исследовании.

## Глава 3 Разработка приложения

### 3.1 Описание мобильного приложения

Для разработки приложения прежде всего необходимо выбрать среду разработки. Каждая из платформ для разработки мобильных приложений имеет интегрированную среду разработки, предоставляющую инструменты, позволяющие разработчику программировать, тестировать и внедрять приложения на целевую платформу. Ввиду того, что уже имеется опыт работы с Unity и знания языка C#, в качестве основного инструмента для реализации и был выбран этот игровой движок. Также для создания и обработки контента потребовались такое ПО как: Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop.

Мобильное игровое приложение спроектировано с учетом сведений, полученных при написании пункта 1.3 данной диссертации. Приложение состоит из пяти мини-игр, соответствующих эмоциям, представленным в книге: радость, печаль, злость, страх, удивление. **Для создания прототипа и тестирования в рамках данной диссертации была выбрана одна мини-игра с эмоцией «Радость».** Предполагается, что игра будет носить линейный характер: каждая следующая мини-игра будет доступна после прохождения предыдущей.

Экран главного меню содержит три кнопки: **Играть, Настройки и Книга Впечатлений.**

После нажатия на кнопку **Играть** включается короткий ролик-предыстория, после чего игрок попадает на карту мини-игр. Каждая доступная игра (локация) подсвечена и анимирована.

В мини-игре предлагается выполнить некоторые задания. После выполнения очередного задания в награду ребенку вручается кусочек пазла с изображенной эмоцией. Когда ребенок выполнит все задания, происходит встреча главного персонажа с **Эмоцией**, которая рассказывает в коротком анимационном ролике о себе. Затем ребенку предлагается собрать все кусочки пазла. Готовый пазл отправляется на экран **Книга Впечатлений.** Там же будет находиться кнопка для повторного прослушивания информации об этой эмоции. В сценарии игры последующих мини-квестах предполагаются задания на различение уже пройденных эмоций и, если ребенок выполнит задание неправильно, то ему будет предложено вернуться и прослушать информацию о эмоциях в разделе **Книга Впечатлений.**

Раздел **Настройки** содержит такие функции, как регулировка громкости звука и музыки, ссылка на блог психолога - автора книги. Раздел доступен только для взрослых. Чтобы перейти к нему необходимо решить простой арифметический пример.

Поскольку приложение рассчитано на детей дошкольного возраста, большинство из которых не умеют читать, то инструкции и действия озвучены.

На рисунке 8 представлена информационная архитектура приложения.

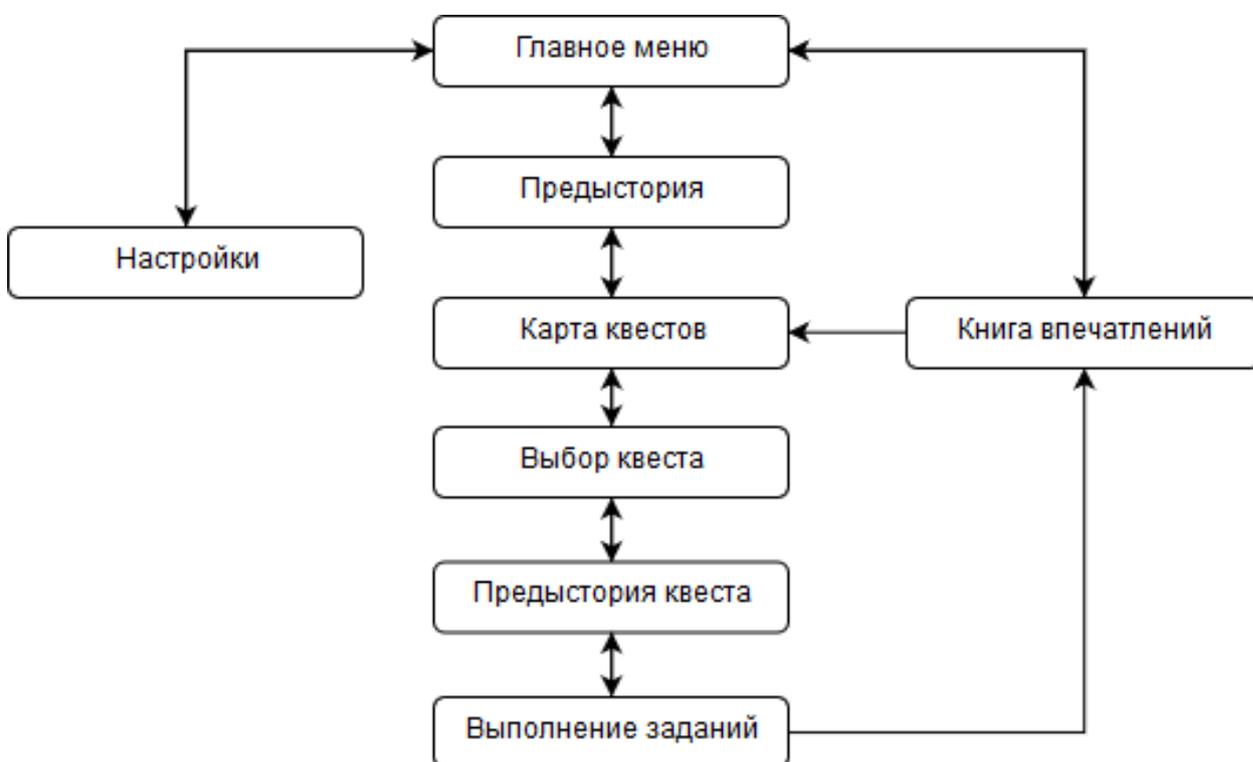


Рисунок № 8 - Информационная архитектура приложения

Необходимо отметить, что для создания одной мини-игры нужно провести ряд достаточно трудозатратных работ:

- написание сценария, утверждение его с автором книги;
- озвучка сцен: поиск исполнителей, запись голоса, обработка записи, составление и подписание договоров на отчуждение исключительного права на объект смежных прав (речевую фонограмму);
- подготовка изображений: составление и подписание договоров (сублицензионного и договора авторского заказа с отчуждением имущественных прав) с художником на изготовление новых изображений (например, кнопок) и изменение имеющихся изображений в соответствии со сценарием, сами работы по созданию и изменению изображений;
- поиск музыкального сопровождения с необходимой лицензией;

– анимирование изображений: подготовка изображений, анимация, вывод в необходимом формате (серия картинок или видеоряд);

– программирование: интегрирование контента в проект, кодирование – работа над логикой приложения, сборка для тестирования;

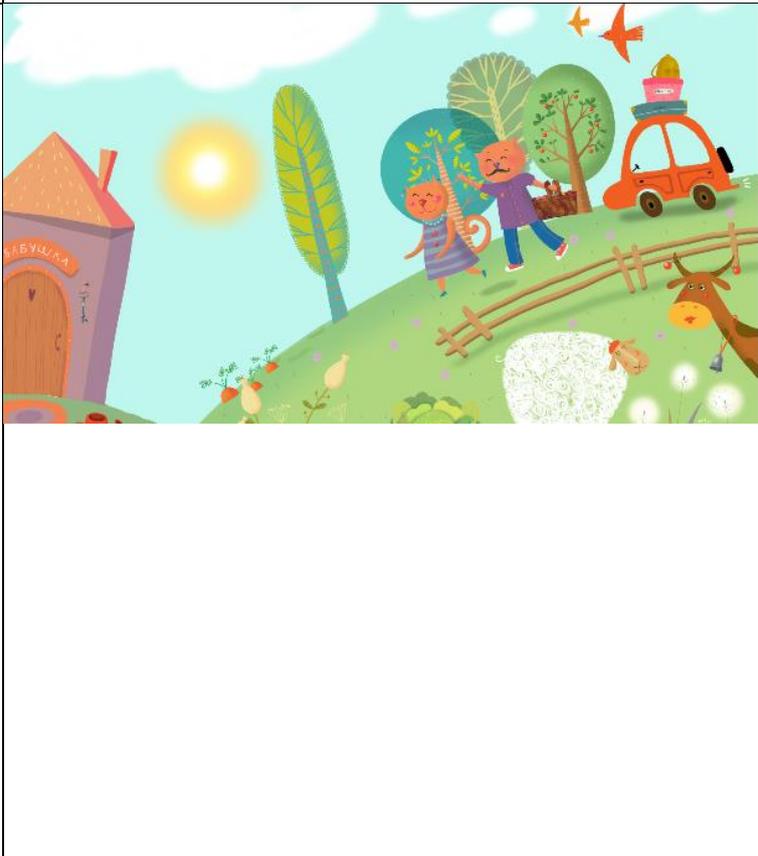
– тестирование: выбор или разработка методологии тестирования, составление и подписание информированного согласия на тестирование, само тестирование, интерпретация результатов.

В таблице 5 представлены разработанные на сегодняшний момент сцены приложения.

Таблица 5 – Разработанные сцены игрового мобильного приложения

№	Название	Скрин	Описание
1	Меню		<p>Сцена содержит экран главного меню, он же стартовый. На сцене имеются три кнопки – «Играть», «Настройки», «Книга впечатлений».</p> <p>Анимации: деревья качаются, птицы летят, дым появляется из трубы, Киса-Алиса прыгает, кнопка «Играть» пульсирует. На фоне играет музыка.</p>

Продолжение таблицы 5

2	Предыстория		<p>Сцена содержит два коротких анимационных видеоролика – предысторию к игре длительностью 40 и 20 сек., кнопка «Далее».</p>
3	Карта		<p>Сцена содержит локации и кнопку «На главный экран (домой)». Доступные локации подсвечены и анимированы. Сцена содержит также звуковые подсказки.</p>
4.1			<p>Сцена содержит короткий анимационный видеоролик предысторию к мини-игре длительностью 23 сек. По окончании воспроизведения ролика область с изображением корзины становится кликабельной. По клику осуществляется переход к следующей сцене.</p>

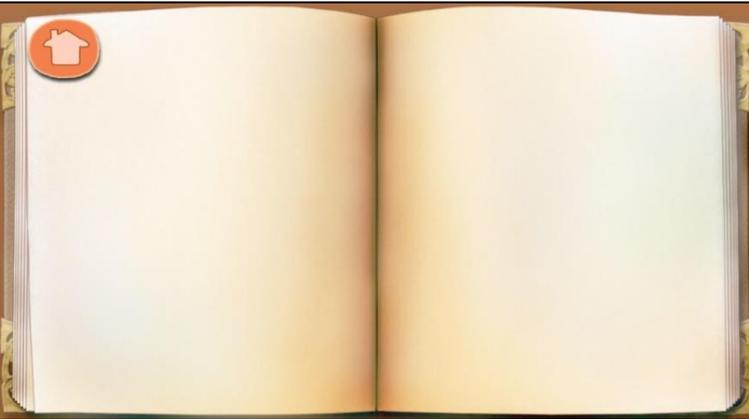
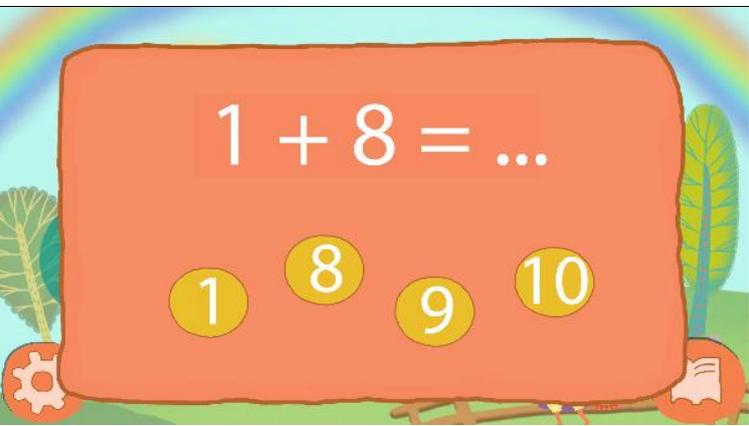
Продолжение таблицы 5

<p>4. 2</p>	<p>Первое задание</p>		<p>Сцена с изображением внутреннего содержания корзины. Игроку предлагается выбросить несъедобные предметы. При нажатии на предмет воспроизводится аудио – название данного предмета. По окончании прохождения сцены проигрывание салюта и аплодисментов.</p>
<p>5</p>	<p>Второе задание</p>		<p>Сцена с изображением пикника. Игроку озвучивается задание накормить персонажей их любимой едой путем перетаскивания еды на персонажа. При перетаскивании неверной еды, воспроизводится голосовая подсказка и анимация. По окончании прохождения сцены салют и аплодисменты.</p>

Продолжение таблицы 5

6	Третье задание		<p>Сцена с игрой в прятки. Игроку предлагается найти персонажа. При нажатии в область экрана, где нет персонажа, озвучка. После 3 удачных попыток, сцена считается пройденной. По окончании сцены салют и аплодисменты.</p>
7	Встреча с радостью		<p>Сцена содержит короткий анимационный ролик, в котором персонаж встречается с эмоцией, длительностью 1 мин. После переход к следующей сцене.</p>
8.1	Книга впечатлений		<p>Сцена содержит изображение Книги впечатлений и кусочки пазла. Игроку предлагается сложить пазл. После доступно прослушивании информации о данной эмоции (воспроизводится по нажатию на значок).</p>

Окончание таблицы 5

<p>8. 2</p>	<p>Пустая книга впечатл ений</p>		<p>Сцена с изображением пустой Книги впечатлений. До прохождения первой мини-игры. Содержит кнопку возврата к стартовому экрану и озвучку о том, что пока тут пусто и сперва нужно пройти локацию.</p>
<p>9. 1</p>	<p>Доступ к настройкам</p>		<p>Сцена с доступом к настройкам представляет собой окошко поверх стартового экрана. Содержит озвучку о том, что сцена доступна только для родителей. После выбора правильного ответа на арифметический пример переход к сцене с настройками.</p>
<p>9. 2</p>	<p>Настро йки</p>		<p>Сцена с настройками и информацией. Содержит функции регулировки громкости звуков и музыки. Также содержит ссылку на блог психолога – автора книги.</p>

## 3.2 Взаимодействие пользователя с приложением

Ниже описаны основные сценарии взаимодействия пользователя с мобильным приложением.

### 1. Пройти мини-игру

#### 1.1 Нормальное направление развития

№	Пользователь	Система
1.	Нажимает кнопку «Играть».	Переходит к экрану с анимационным роликом-предысторией.
2.	Нажимает кнопку «Далее»	Переходит к экрану «Карта мини-игр».
3.	Выбирает доступную мини-игру.	Запускает мини-игру.
4.	Проходит мини-игру, следуя сценарию и внутренним правилам.	Сообщает пользователю об окончании мини-игры и выводит награду – кусочек пазла.
5.	Нажимает на кусочек пазла.	Переходит к экрану «Книга впечатлений».
6.	Собирает пазл.	Сообщает пользователю об окончании мини-игры и переходит на экран «Карта мини-игр».

#### 1.2 Альтернативное направление развития

##### 1.2.1 Пользователь решил выйти из мини-игры

№	Пользователь	Система
1.	Нажимает кнопку «Домой».	Переходит к стартовому экрану.

### 2. Изменить настройки

#### 2.1 Нормальное направление развития

№	Пользователь	Система
1.	Нажимает кнопку «Настройки».	Переходит к экрану с проверкой доступа.
2.	Вводит правильный ответ на арифметический пример.	Переходит к экрану «Настройки».
3.	Меняет настройки громкости.	Сохраняет изменения.

#### 2.2 Альтернативное направление развития

##### 2.2.1 Пользователь не прошел проверку.

№	Пользователь	Система
1.	Нажимает кнопку «Настройки».	Переходит к экрану с проверкой доступа.

2.	Вводит неправильный ответ на арифметический пример.	Генерирует новый арифметический пример.
----	---	---

### 3. Посмотреть Книгу впечатлений (прослушать информацию об эмоциях)

#### 3.1 Нормальное направление развития

№	Пользователь	Система
1.	Нажимает кнопку «Книга впечатлений».	Переходит к экрану «Книга впечатлений».
2.	Нажимает значок «Прослушать».	Воспроизводит аудиофайл.

#### 3.2 Альтернативное направление развития

##### 3.2.1 В сцене еще не содержится информации.

№	Пользователь	Система
1.	Нажимает кнопку «Книга впечатлений».	Переходит к экрану «Книга впечатлений» и воспроизводит аудиофайл с подсказкой.
2.	Нажимает на кнопку «Домой»	Переходит к стартовому экрану.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате работы в рамках данной диссертации были выполнены следующие задачи:

- обоснованы теоретические подходы к разработке мобильной игры для развития эмоционального интеллекта;
- проведен анализ конкурентов разработки;
- определены принципы проектирования детских мобильных приложений;
- подготовлены и подписаны необходимые юридические документы;
- разработана концепция и структура мобильного приложения;
- результаты исследования интегрированы в мобильное приложения.

На момент защиты диссертации разработано 12 сцен для реализации одной из пяти предполагаемых мини-игр, входящих в приложение.

Мини-игра «Встреча с Радостью» и дополнительные сцены:

- 4 игровых сцены (убери лишние, накорми героев, найди Алису, собери пазл);
- 2 навигационных сцены (главное меню и карта);
- 3 сцены с видеорядом (предыстория к игре, предыстория к мини-игре, встреча с Радостью);
- 3 вспомогательных сцены (доступ к настройкам, настройки, книга впечатлений).

Подводя итоги, можно отметить, что тенденция использования мобильных телефонов детьми показывает: дети, вероятно, будут тратить все больше времени на игры, чем на контакты с взрослыми и сверстниками и обучение с использованием традиционных средств. Поэтому с широким распространением мобильных игр для дошкольников возрастает потребность в создании высококачественного, научно обоснованного контента для этой возрастной группы. Для его разработки необходимы специальные исследования, особенно с учетом того, в какой степени маленькие дети в современном обществе погружены в цифровой мир. Тема эмоционального интеллекта достаточно перспективна в этом отношении. Однако переработка развивающего и образовательного контента в веселую и привлекательную игру, которую дошкольники предпочтут обычным развлекательным играм, задача не из легких, требующая множество сил и средств. Исследования в этой области еще незрелые, нет исчерпывающего набора руководящих принципов проектирования и разработки, посвященных этой категории программного обеспечения.

Основная цель развивающего приложения, часть которого разработана в рамках данной диссертации, как видится автору работы, состоит не столько в обучении, сколько в повышении интереса и мотивации к изучению темы эмоций детьми дошкольного возраста.

Что касается разработанного прототипа приложения, в дальнейшем планируется его тестирование и доработка до полноценной версии.

После заключения необходимых договоров, автор диссертации является правообладателем исключительных прав на фонограммы и новые изображения. Также автору диссертации принадлежат права на код и анимацию, поскольку они созданы собственным трудом. Остальные объекты авторского права автор может использовать в рамках магистерской диссертации сроком до 01.07.2019. Поэтому при продолжении разработки приложения возникает необходимость в заключении нового лицензионного договора с правообладателем текста и изображений книги, на которой основано приложение.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

### *Эмоциональный интеллект*

1. Goleman D. Emotional intelligence: Issues in paradigm building //The emotionally intelligent workplace. – 2001. – Т. 13. – С. 26.
2. Алетдинова А. А. От развития когнитивных способностей работников к формированию сетевых компетенций в цифровой экономике //Тенденции развития экономики и промышленности в условиях цифровизации. – 2017. – С. 230-246.
3. Андреева И. Н. Современные представления об эмоциональном интеллекте и его месте в структуре личности. // Журнал Белорусского государственного университета. Философия. Психология. – 2017. – №. 2. – С. 104-109.
4. Баскина С. Эмоциональный интеллект. [Электронный ресурс] // Журнал «Сноб». – ООО «Сноб Медиа». – 2010. – Электрон. дан. – URL: <https://snob.ru/selected/entry/13190> (дата обращения: 20.04.2019).
5. Бруннер Е. Ю., Иванова В. И. К вопросу определения дефиниции "эмоциональный интеллект" с применением технологии интеллект-картирования // Проблемы современного педагогического образования. – 2015. – №. 47-2. – С. 256-262.
6. Бруннер Е. Ю., Иванова В. И. К вопросу определения дефиниции" эмоциональный интеллект" с применением технологии интеллект-картирования //Проблемы современного педагогического образования. – 2015. – №. 47-2. – С. 256-262.
7. Влияние информационных технологий на эмоциональное развитие современного ребенка [Электронный ресурс] // Центр междисциплинарных исследований современного детства. – 2019. – Электрон. дан. – URL: [http://childhoodresearch.ru/ru\\_RU/2019/01/17/28-11-2018-влияние-информационных-технологий/](http://childhoodresearch.ru/ru_RU/2019/01/17/28-11-2018-влияние-информационных-технологий/) (дата обращения: 05.04.2019).
8. Готтман Д., Деклер Д. Эмоциональный интеллект ребенка: Практическое руководство для родителей. – Манн, Иванов и Фербер, 2014.
9. Готтман Д., Деклер Д. Эмоциональный интеллект ребенка: Практическое руководство для родителей. – Манн, Иванов и Фербер, 2014.
10. Гоулман Д. Эмоциональный интеллект в бизнесе. – Манн, Иванов и Фербер, 2013
11. Гоулман Д. Эмоциональный интеллект. – " Манн, Иванов и Фербер", 2017.
12. Глазкова Ю. В. Профилактика алекситимии посредством развития эмоционального интеллекта у детей //Ученые записки Забайкальского государственного университета. Серия: Педагогические науки. – 2017. – Т. 12. – №. 5.

13. Диагностика эмоционального интеллекта: тесты на эмоциональный интеллект, определение уровня эмоционального интеллекта [Электронный ресурс] // Тренинговая Компания EQuator. – Электрон. дан. – URL: <http://eqspb.ru/emocionalnyu-intellekt/diagnostika-emocionalnogo-intellekta/> (дата обращения: 14.04.2019)
14. Дрёмина Ю.В. Киса Алиса и мир эмоций / Ю.В. Дрёмина. – М.: АРКТИ, 2017. – 40 с
15. Дубенюк Н. Большая психологическая энциклопедия. Москва: Эксмо, 2007.
16. Жарких Е. В. Развитие эмоционального интеллекта как один из аспектов воспитания в современном культурно-образовательном пространстве // Воспитание в современном культурно-образовательном пространстве. – 2016. – С. 85-88.
17. Злобин А. Т. К классификации эмоций // Вопросы психологии. – 1991. – №. 4. – С. 96-99.
18. Изард К. Э. Психология эмоций. – Издательский дом " Питер", 1999.
19. Изотова Е. И. Динамика эмоционального развития современных дошкольников // Мир психологии. – 2015. – №. 1. – С. 65.
20. Ильин Е. П., Ильин Е. П. Эмоции и чувства. – Издательский дом " Питер", 2011.
21. Как подружить детей с эмоциями. Советы «ленивой мамы» / Анна Быкова. – Москва: Издательство «Э», 2018. – 128 с.
22. Карелина И. О. Проблема понимания эмоций детьми дошкольного возраста // Ярославский педагогический вестник. – 2010. – Т. 2. – №. 4.
23. Комкова, Е.И. Идентификация эмоций как показатель эмоционального интеллекта у старших школьников / Е.И. Комкова, Т.М. Недвецкая // Инновационные образовательные технологии. – 2012. – № 1 (29). – С. 53–58
24. Лаптева Ю.А., Морозова И.С. Развитие эмоциональной сферы ребенка дошкольного возраста // Вестник Кемеровского государственного университета. – 2016. – №3 – С.51-55.
25. Лаптева Ю.А., Фунтикова Ю.А. К вопросу о показателях и содержательных характеристиках эмоционального интеллекта детей старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс] // Современные исследования – 2018. – Электрон. дан. – URL: [http://science-peace.ru/files/SI\\_2018.pdf#page=343](http://science-peace.ru/files/SI_2018.pdf#page=343) (дата обращения: 24.10.2018).
26. Люсин Д. В. Современные представления об эмоциональном интеллекте. // Социальный интеллект: Теория, измерение, исследования – 2004. – С. 29-36
27. Маклаков А. Г. Общая психология: Учебник для вузов. – Издательский дом " Питер", 2013.
28. Малкина-Пых И. Г. Об одном возможном методе психологической коррекции алекситимии // Сибирский медицинский журнал (Иркутск). – 2009. – Т. 86. – №. 3.

29. Мэттьюс Д. и др. Эмоциональный интеллект: проблемы теории, измерения и применения на практике // Психология. Журнал высшей школы экономики. – 2004. – Т. 1. – №. 4.
30. Мэттьюс Д. и др. Эмоциональный интеллект: проблемы теории, измерения и применения на практике // Психология. Журнал высшей школы экономики. – 2004. – Т. 1. – №. 4.
31. Николаева Е.И. Теоретические и практические основания эмоционального интеллекта // Вестник психофизиологии. – 2015. – № 2. – С.13-18.
32. Останина А. М., Кобзарева И. И. Обзор ведущих теорий эмоционального интеллекта // Педагогика и психология: актуальные вопросы теории и практики. – 2016. – №. 2. – С. 244-246.
33. Останина А. М., Кобзарева И. И. Обзор ведущих теорий эмоционального интеллекта // Педагогика и психология: актуальные вопросы теории и практики. – 2016. – №. 2. – С. 244-246.
34. Паймакова М. Все человеческое поведение сводится к четырем эмоциям [Электронный ресурс] // Вести.Наука. – Сетевое издание «Вести.Ру». – 2014. – Электрон. дан. – URL: <https://nauka.vesti.ru/article/1039939> (дата обращения 7.05.2019).
35. Паймакова М. Умение считать чужие эмоции снижает преступные наклонности. [Электронный ресурс] // Вести.Наука. – Сетевое издание «Вести.Ру». – 2015. – Электрон. дан. – URL: <https://nauka.vesti.ru/article/1042845> (дата обращения: 05.04.2019).
36. Прусакова О. А., Сергиенко Е. А. Понимание эмоций детьми дошкольного возраста // Вопросы психологии. 2006. №. 4. С. 24-36.
37. Седанкина Т. Е. Теолого-психологическое осмысление феномена эмпатии // Minbar. Islamic Studies. – 2018. – Т. 11. – №. 3. – С. 635-648.
38. Сергеев С. Ф. Инструменты обучающей среды: интеллект и когнитивные стили // Школьные технологии. – 2010. – №. 4. – С. 43-51.
39. Сергеев С. Ф. Инструменты обучающей среды: интеллект и когнитивные стили // Школьные технологии. – 2010. – №. 4. – С. 43-51.
40. Сергиенко Е.А., Ветрова И.И. Эмоциональный интеллект: русскоязычная адаптация теста Мэйера–Сэловея–Карузо (MSCEIT V2.0) [Электронный ресурс] // Психологические исследования: электрон. науч. журн. 2009. N 6(8). – Электрон. дан. – URL: <http://www.psystudy.ru/index.php/num/2009n6-8/243-sergienko-vetrova8.html#e3> (дата обращения: 24.10.2018).
41. Смирнова Н.Н., Савенышева С.С. Теоретические аспекты исследования эмоциональной компетентности детей дошкольного возраста [Электронный ресурс] /

Интернет-журнал «Мир науки». – Электрон. дан. – URL: <https://mir-nauki.com/PDF/48PSMN217.pdf> (дата обращения: 24.10.2018).

42. Тавстуха О.Г., Шавшаева Л.Ю. Педагогическое сопровождение формирования эмоционального интеллекта детей старшего дошкольного возраста // Вестник Марийского государственного университета. – 2018. – Т. 12, №2 – С.78-83.

43. Токарева О. А., Серый А. В., Федоров А. И. Теоретико-методологические проблемы исследования эмоционального интеллекта у детей старшего дошкольного возраста // Вестник Кемеровского государственного университета. – 2018. – №. 3 (75).

44. Черкасова Н. Г. Эмоциональный и социальный интеллект, модели, способы диагностики // Проблемы педагогики. – 2015. – №10 (11) – С.75-78.

45. Шиманская В. А., Хмыз М. Р. Развитие эмоционального интеллекта у детей младшего возраста // Воспитание и обучение детей младшего возраста. – 2017. – №. 6. – С. 91-92.

46. Шнайдер М. И. Основные направления исследования эмоционального интеллекта // Гуманизация образования. – 2016. – №. 4.

#### *Детские мобильные игры и развивающие приложения*

47. Vaala S., Ly A., Levine M. H. Getting a Read on the App Stores: A Market Scan and Analysis of Children's Literacy Apps. Full Report // Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. – Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. 1900 Broadway, New York, NY 10023, 2015..

48. Rhonda N. McEwen, Adam K. Dube. Engaging or Distracting: Children's Tablet Computer Use in Education // Journal of Educational Technology & Society. – 2015. – Vol. 18, No. 4 – С.9-23.

49. Parents' Perceptions about the Mobile Technology Use of Preschool Aged Children // Procedia - Social and Behavioral Sciences – 2014. – Vol. 146 – С.55-60.

50. Ni Q., Yu Y. Research on Educational Mobile Games and the effect it has on the Cognitive Development of Preschool Children // Digital Information, Networking, and Wireless Communications (DINWC), 2015 Third International Conference on. – IEEE, 2015. – С. 165-169.

51. A.Noorhidawati, S.Ghazal Ghalebani, R.Siti Hajar. How do young children engage with mobile apps? Cognitive, psychomotor, and affective perspective // Computers & Education – 2015. – Vol. 87 – С.385-395.

52. Mehmet Ocan, Furkan Goz. An educational mobile city learning application for kids // Che Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS) – 2017. – Vol. 7 – С.24-29.

53. Stamatios Papadakis, Michail Kalogiannakis. Mobile educational applications for children: what educators and parents need to know// Int. J. Mobile Learning and Organisation – 2017. – Vol. 11, No. 3 – С.256-288.
54. Chau C. L. Positive technological development for young children in the context of children's mobile apps: дис. – Tufts University, 2014.
55. Dolkar K. et al. Developing a mobile App for kids in Dzongkha Learning //International Journal on Recent and Innovation Trends in Computing and Communication. – 2017. – Т. 5. – №. 3. – С. 188-191.
56. Gray C. et al. Mobile devices in early learning: Evaluating the use of portable devices to support young children's learning. – 2017.
57. «The Kids Want Mobile!» или что можно узнать на конференции разработчиков детских приложений / СоХабр – Электрон. дан. – URL: <https://sohabr.net/post/231351/> (дата обращения: 24.10.2018)
58. Arvid Braane. User Experience Design for Children Developing and Testing a UX Framework [Электронный ресурс] // 2016. С. 25-29. URL: <http://www.diva-portal.se/smash/get/diva2:973772/FULLTEXT01.pdf> (дата обращения: 05.03.2019)
59. Children's mobile game industry revenue worldwide from 2015 to 2017 (in billion U.S. dollars) [Электронный ресурс] // Statista. – Электрон. дан. – URL: <https://www.statista.com/statistics/506130/children-mobile-game-revenue-global/> (дата обращения: 12.04.2019)
60. Chiong C., Shuler C. Learning: Is There an App for That? Investigations of Young Children's Usage and Learning with Mobile Devices and Apps", The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop, New York. – 2010.
61. Hussain Z. et al. Measuring Usability of the Mobile Learning App for the Children //International Conference on Learning and Collaboration Technologies. – Springer, Cham, 2017. – С. 353-363.
62. Jeff Grubb. Kids' gaming makes up nearly 8% of mobile game spending worldwide [Электронный ресурс] // VentureBeat. – Электрон. дан. – URL: <https://venturebeat.com/2015/08/18/kids-gaming-makes-up-nearly-8-of-mobile-game-spending-worldwide/> (дата обращения: 12.04.2019)
63. Judge S., Floyd K., Jeffs T. Using Mobile Media Devices and Apps to Promote Young Children's Learning // Young Children and Families in the Information Age. Educating the Young Child (Advances in Theory and Research, Implications for Practice). – 2014. – Vol. 10 – С.117-131.

64. Kabali H. K. et al. Exposure and use of mobile media devices by young children //Pediatrics. – 2015. – С. peds. 2015-2151.
65. McKnight L., Read J. C. Plu-e: a proposed framework for planning and conducting evaluation studies with children //Proceedings of the 25th BCS Conference on Human-Computer Interaction. – British Computer Society, 2011. – С. 126-131.
66. Radesky J. S., Schumacher J., Zuckerman B. Mobile and interactive media use by young children: the good, the bad, and the unknown //Pediatrics. – 2015. – Т. 135. – №. 1. – С. 1-3.
67. Sarah E.Vaala, Amy B.Jordan. Children's Learning in a Mobile Media Environment: Policies, Practices, and Possibilities // Cognitive Development in Digital Context – 2017. – С.305-324.
68. Sharma, S., Singh, P., Sharma, R., Aditya, M. Age Based User Interface in Mobile Operating System //I International Journal of Computer Science, and Applications. – 2012.
69. Shoukry L., Sturm C., Galal-Edeen G. H. Pre-MEGa: a proposed framework for the design and evaluation of preschoolers' mobile educational games //Innovations and Advances in Computing, Informatics, Systems Sciences, Networking and Engineering. – Springer, Cham, 2015. – С. 385-390.
- Tahir R., Arif F. A measurement model based on usability metrics for mobile learning user interface for children //The International Journal of E-Learning and Educational Technologies in the Digital Media. – 2015.
70. Uhls Y. T. et al. Five days at outdoor education camp without screens improves preteen skills with nonverbal emotion cues //Computers in Human Behavior. – 2014. – Т. 39. – С. 387-392.
71. Антон Тен. Разработка приложения для детей: так ли это няшно, как кажется на первый взгляд [Электронный ресурс] / [vc.ru](http://vc.ru) – 2018. – Электрон. дан. –URL : <https://vc.ru/life/47743-razrabotka-prilozheniya-dlya-detey-tak-li-eto-nyashno-kak-kazhetsya-na-pervyy-vzglyad> (дата обращения: 28.01.2019).
72. Боголюбов Л. Детские игры дают 8% дохода всего рынка мобильных игр / AppTractor – Электрон. дан. – URL: <https://apptractor.ru/info/media/detskie-igryi-dayut-8-dohoda-vsego-ryinka-mobilnyih-igr.html> (дата обращения: 24.10.2018).
73. Вирта В. Не бойтесь цифры / theRunet – Электрон. дан. – URL: <https://therunet.com/articles/2066> (дата обращения: 24.10.2018).
74. Всеобщая мобилизация. Как развивается рынок детских мобильных приложений [Электронный ресурс] / Сетевое издание AdIndex.ru – Электрон. дан. – URL: <https://adindex.ru/publication/mediaoutlook/99608/2013/07/5/100304.phtml> (дата обращения: 24.10.2018).

75. Дети и гаджеты №3: как сделать идеальное детское приложение [Электронный ресурс] / AppTractor – Электрон. дан. – URL: <https://apptractor.ru/develop/deti-i-gadzhetyi-3-kak-sdelat-idealnoe-detskoe-prilozhenie.html> (дата обращения: 24.10.2018).
76. Дети. Медиапотребление. 2017 [Электронный ресурс] / Институт современных медиа – Электрон. дан. – URL: <http://momri.org/wp-content/uploads/2018/08/momri.-deti-mediapotreblenie-2017.pdf> (дата обращения: 24.10.2018).
77. Детские приложения в Google Play и App Store: статистика / Hi-Tech Mail.Ru – Электрон. дан. – URL: <https://hi-tech.mail.ru/review/adjust-kids-apps-report/> (дата обращения: 24.10.2018).
78. Детское медиапотребление [Электронный ресурс] // Информационный портал Министерства промышленности и торговли Российской Федерации "Сделано для детства". – Электрон. дан. – М., 2018. URL: <https://www.sdelano-dlya-detstva.ru/detskoe-mediapotreblenie/> (дата обращения: 17.05.2019).
79. Елесина Л.П. Концепция игрового мобильного приложения для развития эмоционального интеллекта детей среднего дошкольного возраста // Актуальные проблемы социальных наук (26–27 апреля 2019 г.) Материалы XXI Международной конференции молодых ученых / Под редакцией Ю.Н. Кириленко. Томск, 2019. С. 281-284.
80. Луценко О. И., Герасимова А. Ю. Особенности разработки обучающих мобильных приложений для детей // Государственное регулирование социально-экономических процессов в условиях глобального кризиса. – 2016. – С. 86-88.
81. Мобильные приложения для детей. [Электронный ресурс] // Институт современных медиа (Modern Media Research Institut). 2015. URL: [http://momri.org/wp-content/uploads/2018/08/kids-app\\_7.pdf](http://momri.org/wp-content/uploads/2018/08/kids-app_7.pdf) (дата обращение: 08.02.2019).
82. Новикова М. В., Сорокина Л. В. Как проектировать мобильные приложения для детей разного возраста // Интернет-маркетинг. – 2018. – Т. 3. – С. 218-226.
83. Очкова Л. Хорошая детская игра должна нравиться в первую очередь родителям [Электронный ресурс] / [vc.ru](http://vc.ru) – Электрон. дан. – URL :<https://vc.ru/flood/13771-bubl-bobaka> (дата обращения: 24.10.2018).
84. Павлов И. Ю., Колосков В. Л. Анализ и изучение особенностей разработки приложений для обучения детей дошкольного возраста // В мире научных открытий. – 2015. – С. 75-78.
85. Разработка детского мобильного приложения: маркетинговое исследование/ СоХабр – Электрон. дан. – URL: <https://sohabr.net/post/231625/> (дата обращения: 24.10.2018).
86. Разработка приложений для детей – это вам не игрушки! // LPgenerator – профессиональная Landing Page платформа для увеличения продаж вашего бизнеса –

Электрон. дан. – URL: <https://lpgenerator.ru/blog/2016/02/03/razrabotka-prilozhenij-dlya-detej-eto-vam-ne-igrushki/> (дата обращения: 02.02.2019).

87. Секреты успешного дизайна детского приложения – интервью с разработчиком. [Электронный ресурс] // «Хабр» – крупнейший в Европе ресурс для IT-специалистов. – Электрон. дан. – 2013. URL: <https://habr.com/ru/company/littlebeetle/blog/171533/> (дата обращения 09.01.2019)

### *Интеллектуальная собственность*

88. Creative Commons [Электронный ресурс] // Creative Commons – Russia (Творческие Сообщества) – Электрон. дан. – URL: <http://creativecommons.ru/> (дата обращения: 12.12.2018).

89. Близнец И. А., Леонтьев К. Б. Авторское право и смежные права: учебник. – Проспект, 2011.

90. Гаврилов Э. Интеллектуальные права несовершеннолетних //Хозяйство и право. – 2011. – №. 9. – С. 55-62.

91. Гражданский кодекс российской федерации. Часть четвертая [Электронный ресурс] // КонсультантПлюс : справ. правовая система. – Электрон. дан. – URL: [http://www.consultant.ru/document/cons\\_doc\\_LAW\\_64629/](http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629/) (дата обращения: 17.11.2018).

92. Евдокимов И. В. и др. Применение свободных лицензий для разработки программного обеспечения в России //Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2017. – №. 6-1. – С. 33-36.

93. Котенко Е. С. Авторские права на мультимедийный продукт. Монография. – "Издательство" Проспект", 2014.

94. Макаров А. Д. Авторские права несовершеннолетних [Электронный ресурс] // Андрей Макаров – защита авторских прав. – 2016. – Электрон. дан. – URL: <http://www.amakarov.pro/single-post/Авторские-права-несовершеннолетних> (дата обращения: 02.05.2019).

95. Макаров А. Д. Лицензии Creative Commons в России [Электронный ресурс] // Андрей Макаров – защита авторских прав. – 2017. – Электрон. дан. – URL: <http://www.amakarov.pro/single-post/cc> (дата обращения: 12.12.2018).

96. Новоселова Л. А. и др. Право интеллектуальной собственности: Учебник. 2016.

97. Подкаст «Как Делают Игры»: юридические аспекты разработки юриста [Электронный ресурс] // DTF – игры, кино, сериалы, разработка, сообщество. – 2017. – Электрон. дан. –

URL: <https://dtf.ru/gamedev/7660-podkast-kak-delayut-igry-yuridicheskie-aspekty-razrabotki>  
(дата обращения: 30.10.2018).

98. Центр клинических методов обучения ЮИ ТГУ (юридическая клиника) [Электронный ресурс] // ЮИ ТГУ – официальный сайт. – Электрон. дан. – URL: [http://ui.tsu.ru/?page\\_id=326](http://ui.tsu.ru/?page_id=326) (дата обращения: 17.11.2018).

99. Чимде О. Что разработчику игр нужно знать об интеллектуальной собственности – советы юриста [Электронный ресурс] // DTF – игры, кино, сериалы, разработка, сообщество. – 2016. – Электрон. дан. – URL: <https://dtf.ru/gamedev/2839-что-разработчику-igr-nuzhno-znat-ob-intellektualnoy-sobstvennosti-sovety-yurista?comments> (дата обращения: 30.10.2018).

100. Что нужно знать разработчику, чтобы не потерять права на игру – советы юриста по интеллектуальной собственности [Электронный ресурс] / vc.ru – бизнес, технологии, идеи, модели роста, стартапы. – 2016. – Электрон. дан. – URL : <https://vc.ru/flood/20670-game-developer-ip> (дата обращения: 15.04. 2019).

101. Чумаков Н. Российская игра Project Genom снята с продаж в Steam из-за конфликта внутри студии [Электронный ресурс] // DTF – игры, кино, сериалы, разработка, сообщество. 2016. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/2267-rossiyskaya-igra-project-genom-snyata-s-prodazh-v-steam-iz-za-konflikta-vnutri-studii> (дата обращения 04.05.2019)

## ПРИЛОЖЕНИЕ А

### ЛИЦЕНЗИОННЫЙ ДОГОВОР

о предоставлении права использования произведения  
на неисключительной основе (неисключительная лицензия)

г. Томск

29.01.2019 г.

Настоящий Договор заключен между:

- 1) \_\_\_\_\_, зарегистрированной по адресу \_\_\_\_\_ . Паспорт: \_\_\_\_\_, e-mail: \_\_\_\_\_ (именуемой в дальнейшем «Лицензиар»), действующей от своего имени, с одной стороны, и
- 2) \_\_\_\_\_, зарегистрированной по адресу \_\_\_\_\_ . Паспорт: \_\_\_\_\_, e-mail: \_\_\_\_\_ (именуемой в дальнейшем «Лицензиат»), действующей от своего имени, с другой стороны, далее совместно именуемые «Стороны», заключили настоящий договор о нижеследующем:

#### 1. Предмет договора

1.1 Лицензиар обязуется предоставить Лицензиату право использования созданного его (Лицензиара) творческим трудом, либо созданное трудом иных граждан, предоставивших Лицензиару соответствующие права, Произведения, а Лицензиат обязуется принять соответствующее право и использовать его в пределах, установленных законом и настоящим Договором.

1.2 Объектом авторских прав, право использования которого предоставляется по настоящему договору, является: книга “Киса Алиса и мир эмоций”, Автор: Дремина Юлия Викторовна, год выпуска 2017, 40 стр., и иллюстрации к ней Художник: Крю А., в дальнейшем именуемые «Произведение».

1.3 Лицензиар обязуется предоставить Лицензиату право использовать Произведение следующими способами:

- переработку текста Произведения для создания сценария мобильного приложения;
- использование и переработку иллюстраций Произведения;
- создание на основе вышеперечисленных объектов обучающего мобильного приложения в рамках магистерской диссертации;
- размещение скриншотов и сценария созданного мобильного приложения в тексте магистерской диссертации, с последующей публикацией на сайте библиотеки университета;
- показ другим лицам и тестирование мобильного приложения в рамках создания и защиты магистерской диссертации.

1.4 Использование Произведения допускается на всей территории Российской Федерации.

1.5 Лицензиар гарантирует, что он обладает исключительными авторскими правами на передаваемое Лицензиату Произведение. Произведение создано творческим трудом Лицензиара. Лицензиар обладает правами на иллюстрации данного произведения в силу заключенного им договора с автором данных иллюстраций \_\_\_\_\_ (творческие псевдонимы \_\_\_\_\_.)

#### 2. Права и обязанности Сторон

2.1 Лицензиат может использовать Произведение только в пределах тех прав и теми способами, которые предусмотрены настоящим лицензионным договором.

2.2 Лицензиат может по sublicензионному договору предоставить право использования Произведения другому лицу в пределах тех прав и тех способов использования, которые предусмотрены лицензионным договором для него самого.

2.3 Право использования Произведения предоставляется Лицензиату с сохранением за Лицензиаром права выдачи лицензий другим лицам.

2.4 В течение срока действия лицензионного договора Лицензиар обязан воздерживаться от каких-либо действий, способных затруднить осуществление Лицензиатом предоставленного ему права использования Произведения в установленных настоящим договором пределах.

2.5 Лицензиат обязан представлять отчет об использовании произведения Лицензиару по требованию.

2.6 В случае возникновения соавторства между Лицензиаром и Лицензиатом на объекты, полученные в ходе использования и переработки предоставляемого произведения, использование этих объектов вне рамок настоящего договора определяются дополнительным соглашением между Сторонами.

2.7 Стороны договорились, что в соответствии со ст. 160 ГК РФ признают юридическую силу направленных по электронной почте (e-mail) копий экземпляров настоящего договора, и признают их равнозначными документам на бумажных носителях, подписанным собственноручной подписью, т.к. только сами Стороны и уполномоченные ими лица имеют доступ к соответствующим адресам электронной почты, указанным в Договоре в реквизитах Сторон и являющимся электронной подписью соответствующей Стороны. Доступ к электронной почте каждая Сторона осуществляет по паролю и обязуется сохранять его конфиденциальность

### **3. Срок действия договора**

3.1 Права, указанные в разделе 1 настоящего договора, передаются Лицензиаром Лицензиату на срок до 1 июля 2019 года.

### **4. Вознаграждение Лицензиара**

4.1 За использование Произведения не предусматривается выплата вознаграждения. Передача права использования Произведения осуществляется на безвозмездной основе.

### **5. Ответственность сторон**

5.1 За использование Произведения способом, не предусмотренным настоящим договором, либо по прекращении действия договора, либо иным образом за пределами прав, предоставленных договором, Лицензиат несет ответственность за нарушение исключительного права на Произведение, предусмотренную законодательством Российской Федерации.

5.2 В случае предъявления к Лицензиату требований, связанных с нарушением исключительных (авторских и иных) прав третьих лиц, в связи с заключением настоящего договора, ответственность лежит на Лицензиаре в полном объеме. Лицензиар возмещает Лицензиату все судебные и иные расходы, убытки, вызванные применением мер обеспечения иска и исполнения судебного решения.

5.3 Все споры и разногласия Сторон разрешаются путем направления письменных требований с указанием срока их выполнения.

### **6. Дополнительные условия и заключительные положения**

6.1 Во всем остальном, не предусмотренном настоящим договором, стороны будут руководствоваться действующим законодательством РФ.

6.2 Лицензиар подтверждает, что прочитал настоящий Договор, понял его и имел возможность получить независимую юридическую консультацию перед тем, как соглашаться с его условиями.

**Подписи Сторон**

**Лицензиар**

**Лицензиат**

\_\_\_\_\_  
/ \_\_\_\_\_ /

\_\_\_\_\_  
/ \_\_\_\_\_ /

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б

### Договор авторского заказа на создание иллюстраций для мобильного приложения с отчуждением исключительных прав

г. Томск 29.01.2019 г.

Настоящий Договор заключен между:

\_\_\_\_\_, зарегистрированной по адресу \_\_\_\_\_. Паспорт:  
\_\_\_\_\_, e-mail: \_\_\_\_\_  
(именуемой в дальнейшем «Заказчик»), действующей от своего имени, с одной стороны, и

2) \_\_\_\_\_, зарегистрированной по адресу \_\_\_\_\_.  
Паспорт: \_\_\_\_\_, e-mail: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ (именуемой в дальнейшем «Исполнитель»),  
действующим от своего имени, с другой стороны, далее совместно именуемые  
«Стороны», заключили настоящий договор о нижеследующем:

#### **1. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА**

1.2. Заказчик поручает, а Исполнитель принимает на себя обязательство создать своим творческим трудом произведения искусства, а также переработать предоставленные Заказчиком изображения (далее – «Произведения») и передать Заказчику исключительные права на новые созданные и переработанные произведения на условиях и в объеме, определенных настоящим договором.

1.2. Произведения создаются и перерабатываются в соответствии с заданием Заказчика (Приложение № 1).

1.3 Произведения передаются следующим способом – отправляются по электронной почте, указанной в настоящем договоре.

#### **2. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ СТОРОН**

2.1. Исполнитель обязуется создавать и перерабатывать произведения в соответствии с Заданиями Заказчика, форма которых установлена в Приложении №1, являющемся неотъемлемой частью настоящего договора. Исполнитель также обязуется следовать устным указаниям Заказчика, касающимся выполнения задания.

2.2. Исполнитель обязуется создавать произведения своими силами и средствами и гарантирует наличие у него авторских прав на произведения. Сроки создания произведения предусматриваются в задании.

2.3. Заказчик гарантирует, что обладает правами, которые могут быть переданы Исполнителю для переработки предоставленных ему изображений.

2.4. Исполнитель обязуется использовать полученные от Заказчика исходные изображения только для создания Произведений.

2.5. Заказчик обязуется рассмотреть представленное произведение и известить Исполнителя либо об одобрении работы, либо о необходимости внесения поправок и доработок с указанием требуемых исправлений. При получении указания Заказчика о внесении поправок и доработок Исполнитель обязуется в согласованные сроки внести требуемые исправления и повторно представить произведение.

2.6. На окончательный вариант Произведений, утвержденный заказчиком письмом на электронную почту Исполнителя, Исполнитель передает имущественный права в полном объеме.

2.7. Передача исключительных авторских прав на Произведения происходит с момента утверждения окончательного варианта Произведений.

2.8. Исполнитель передает Заказчику все исключительные права на создаваемые Произведения в полном объеме.

2.9. Исполнитель не сохраняет за собой право использовать произведение самостоятельно или предоставлять аналогичные права на его использование третьим лицам.

### **3. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ СТОРОН**

3.1. Сторона, не исполнившая или ненадлежащим образом исполнившая обязательства по настоящему договору, а также по договору на передачу исключительных авторских прав, обязана возместить другой стороне причиненные таким неисполнением убытки. Если сторона, нарушившая договор, получила вследствие этого доходы, сторона, права которой нарушены, вправе требовать возмещения наряду с другими убытками упущенной выгоды в размере не меньшем, чем такие доходы.

3.2. В случае нарушения договора сторона, чье право нарушено, вправе также потребовать признания права, восстановления положения, существовавшего до нарушения права, и прекращения действий, нарушающих право или создающих угрозу его нарушения.

3.3. В случаях, не предусмотренных договором, имущественная ответственность определяется в соответствии с действующим законодательством РФ.

### **4. КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТЬ**

4.1. Стороны обязуются обеспечить конфиденциальность полученной при сотрудничестве личной, технической и коммерческой информации.

### **5. РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ**

5.1. Все споры и разногласия, которые могут возникнуть между сторонами по вопросам, не нашедшим своего разрешения в тексте данного договора, будут разрешаться путем переговоров на основе действующего законодательства.

5.2. При неурегулировании в процессе переговоров спорных вопросов, споры разрешаются в суде в порядке, установленном действующим законодательством.

### **6. РАЗМЕР ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ, ПОРЯДОК И СРОКИ ЕГО ВЫПЛАТЫ**

3.1 За создание Произведений и передачу исключительных прав вознаграждение Исполнителю не выплачивается. Договор является безвозмездным.

## 7. РАСТОРЖЕНИЕ ДОГОВОРА

7.1. Стороны вправе досрочно расторгнуть настоящий договор, а также договор на передачу исключительных авторских прав по взаимному письменному соглашению, а также в иных случаях, предусмотренных законом или настоящим договором.

## 8. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

8.1. Во всем остальном, что не предусмотрено договором, стороны руководствуются действующим законодательством Российской Федерации.

8.2. Любые изменения и дополнения к настоящему договору действительны при условии, если они совершены в письменной форме и подписаны сторонами или надлежаще уполномоченными на то представителями сторон.

8.3. Все уведомления и сообщения должны направляться в письменной форме.

8.4. Договор составлен в двух экземплярах, из которых один находится у Исполнителя, второй – у Заказчика.

Заказчик \_\_\_\_\_

Исполнитель \_\_\_\_\_

Приложение 1  
к Договору авторского заказа  
на создание иллюстраций для мобильного приложения  
с отчуждением исключительных прав  
от 29.01.2019

### Задание на создание произведений

1. В соответствии с условиями Договора авторского заказа на создание иллюстраций для мобильного приложения с отчуждением исключительных прав от 29.01.2019 Исполнитель обязуется создать и передать исключительные авторские права Заказчику на следующие Произведения:

№	Наименование	Характеристики и технические требования	Сроки создания

2. Для создания Произведений Заказчик обязуется передать Исполнителю следующие материалы:

№	Наименование	Характеристики

Заказчик \_\_\_\_\_

Исполнитель \_\_\_\_\_

## ПРИЛОЖЕНИЕ В

### Договор об отчуждении исключительного права на объект смежных прав

г. Томск

«12» мая 2019 г.

\_\_\_\_\_, далее именуемая  
«Правообладатель», с одной стороны и  
\_\_\_\_\_, далее именуемая  
«Приобретатель», с другой стороны (далее по тексту – Стороны) заключили настоящий договор о нижеследующем.

#### **1. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА**

1.1. Правообладатель обязуется передать Приобретателю на условиях отчуждения в полном объеме без оговорок и ограничений исключительное право на речевую фонограмму «Аудио 1», именуемую в дальнейшем «Речевая фонограмма», а Приобретатель обязуется принять передаваемое исключительное право на условиях предусмотренным настоящим договором.

1.2. Объект интеллектуальной собственности передается приобретателю в момент звукозаписи. Характеристики Речевой фонограммы:

- название «Аудио 1»;
- формат файла – «.wav»;
- размер файла – 19,2 МБ;
- продолжительность – 52 сек;
- озвучиваемый текст – ...

#### **2. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ СТОРОН**

2.1. Правообладатель обязан передать Приобретателю исключительное право на Речевую фонограмму в момент звукозаписи.

2.2. В связи с заключением настоящего договора Правообладатель не сохраняет за собой право использовать произведение самостоятельно или предоставлять какие-либо права на его использование третьим лицам.

2.3 Приобретатель обязуется принять исключительные права на Речевую фонограмму в полном объеме.

2.4 Приобретатель может распоряжаться переданными ему правами любимым непротиворечащими закону способом.

2.5 Стороны обязуются обеспечить конфиденциальность полученной при сотрудничестве личной, технической и коммерческой информации.

#### **3. РАЗМЕР ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ, ПОРЯДОК И СРОКИ ЕГО ВЫПЛАТЫ**

3.1 За отчуждение исключительных прав на Речевую фонограмму вознаграждение Приобретателю не выплачивается. Договор является безвозмездным.

#### **4. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ СТОРОН**

4.1. За неисполнение или ненадлежащее исполнение обязательств по настоящему договору Стороны несут ответственность в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

#### **5. ПОРЯДОК РАЗРЕШЕНИЯ СПОРОВ**

5.1. Все споры и разногласия, которые могут возникнуть между Сторонами по вопросам, не нашедшим своего разрешения в тексте договора, должны разрешаться путем переговоров.

5.2. При неурегулировании в процессе переговоров спорных вопросов споры подлежат рассмотрению в порядке, установленном действующим законодательством.

#### **6. СРОК ДЕЙСТВИЯ ДОГОВОРА. РАСТОРЖЕНИЕ ДОГОВОРА**

6.1. Договор вступает в силу с момента его подписания и действует до момента исполнения Сторонами своих обязательств надлежащим образом и в полном объеме.

#### **7. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

7.1. Договор составлен двух в экземплярах, имеющих равную юридическую силу.

7.2. Во всем остальном, что не предусмотрено настоящим договором, Стороны руководствуются действующим законодательством Российской Федерации.

#### **8. АДРЕСА, РЕКВИЗИТЫ И ПОДПИСИ СТОРОН**

Правообладатель:

Приобретатель:

\_\_\_\_\_  
Адрес: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Адрес: \_\_\_\_\_

Паспортные данные:

Паспортные данные:

# Отчет о проверке на заимствования №1



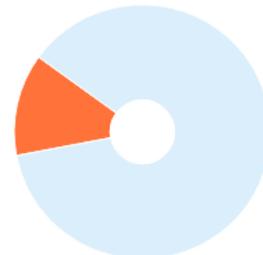
Автор: Елесина Любовь [L.p.elesina@gmail.com](mailto:L.p.elesina@gmail.com) / ID: 4378190  
 Проверяющий: Елесина Любовь ([L.p.elesina@gmail.com](mailto:L.p.elesina@gmail.com) / ID: 4378190)  
 Отчет предоставлен сервисом «Антиплагиат»- <http://users.antiplagiat.ru>

## ИНФОРМАЦИЯ О ДОКУМЕНТЕ

№ документа: 21  
 Начало загрузки: 12.06.2019 11:23:51  
 Длительность загрузки: 00:00:02  
 Имя исходного файла: 2019Елесина\_ВКР  
 Размер текста: 1682 кБ  
 Символов в тексте: 133859  
 Слов в тексте: 15933  
 Число предложений: 1606

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОТЧЕТЕ

Последний готовый отчет (ред.)  
 Начало проверки: 12.06.2019 11:23:54  
 Длительность проверки: 00:00:03  
 Комментарии: не указано  
 Модули поиска: Модуль поиска Интернет



ЗАИМСТВОВАНИЯ	ЦИТИРОВАНИЯ	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
12,66%	0%	87,34%

Заимствования — доля всех найденных текстовых пересечений, за исключением тех, которые система отнесла к цитированиям, по отношению к общему объему документа.  
 Цитирования — доля текстовых пересечений, которые не являются авторскими, но система посчитала их использование корректным, по отношению к общему объему документа. Сюда относятся оформленные по ГОСТу цитаты; общепотребительные выражения; фрагменты текста, найденные в источниках из коллекций нормативно-правовой документации.

Текстовое пересечение — фрагмент текста проверяемого документа, совпадающий или почти совпадающий с фрагментом текста источника.

Источник — документ, проиндексированный в системе и содержащийся в модуле поиска, по которому проводится проверка.

Оригинальность — доля фрагментов текста проверяемого документа, не обнаруженных ни в одном источнике, по которым шла проверка, по отношению к общему объему документа.

Заимствования, цитирования и оригинальность являются отдельными показателями и в сумме дают 100%, что соответствует всему тексту проверяемого документа.

Обращаем Ваше внимание, что система находит текстовые пересечения проверяемого документа с проиндексированными в системе текстовыми источниками. При этом система является вспомогательным инструментом, определение корректности и правомерности заимствований или цитирований, а также авторства текстовых фрагментов проверяемого документа остается в компетенции проверяющего.

№	Доля в отчете	Доля в тексте	Источник	Ссылка	Актуален на	Модуль поиска	Блоков в отчете	Блоков в тексте
[01]	2,3%	3,21%	- весь сборник в одном архи...	<a href="http://vniipo.ru">http://vniipo.ru</a>	16 Ноя 2016	Модуль поиска Интернет	16	32
[02]	2,81%	3,01%	Договор авторского заказа с...	<a href="http://dogovor-obrazets.ru">http://dogovor-obrazets.ru</a>	21 Авг 2018	Модуль поиска Интернет	20	25
[03]	2,07%	2,16%	Форма лицензионного дого...	<a href="http://tstu.tver.ru">http://tstu.tver.ru</a>	25 Окт 2012	Модуль поиска Интернет	15	17

Еще источников: 17  
 Еще заимствований: 5,48%