

как: давление в реакторе путем дросселирования смеси этилена и полиэтилена из реактора в отделитель высокого давления; температура по зонам реактора путем изменения количества подачи растворов инициаторов, дозируемых в данную зону реактора.

ЛИТЕРАТУРА

1. Романов, П.Г. Процессы и аппараты химической промышленности / П.Г. Романов, М.И. Курочкина, Ю.Я. Моджерин, Н.Н. Смирнов. – М., 1989.– 559 с.
2. Голосов, А.П. «Технология производства полиэтилена и полипропилена» / А.П. Голосов, А.И. Динцес. – М., «Химия», 1978.– 187 с.
3. Рейхсфедьд, В.О. Реакционная аппаратура и машины заводов основного органического синтеза и синтетического каучука / В.О. Рейхсфедьд, В.С. Шеин, В.И. Ермаков. – Л., «Химия», 1975. – 240 с.

УДК 621

Зайковский С.С.

ИНДИ-АПОКАЛИПСИС В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

*БНТУ, г. Минск, Республика Беларусь
Научный руководитель: канд. техн. наук, доцент
Дробыш А. А.*

Чтобы приступить непосредственно к рассмотрению вопроса, стоит дать определение понятиям «видеоигра» и «инди-игра». Под видеоиграми подразумевается компьютерные игры, игры для игровых консолей, а также игры для мобильных телефонов. Общепринятого определения понятия «инди-игра» не существует. Узнаваемыми чертами инди-игр являются: создание отдельными разработчиками, небольшими коллективами или маленькими независимыми компаниями;

отсутствие масштабности; отсутствие финансовой поддержки от издателя, наличие небольшого бюджета; отсутствие творческих или операционных ограничений и необходимости одобрения со стороны издателя.

Игровая индустрия переживает различные потрясения каждые несколько лет, «начиная с момента выхода игры Pong». Первым таким потрясением стало событие, которое называют «Pong crush». Другие компании начали выпускать собственные клоны Pong, рынок оказался переполнен, а геймерам тем временем надоело постоянно играть в эту игру, и индустрия производства таких автоматов рухнула.

Но сама игровая индустрия выжила – и продолжила своё развитие. В 1983 году индустрия видеоигр пережила кризис. На самом деле большинство компаний даже и не догадывались – его так стали называть уже позднее. Индустрия продолжала жить.

Затем с приходом новых технологий «умерли» сначала 2D-игры, а затем – наступил кризис для компьютерных игр.

Теперь мы, несомненно, стоим на пороге «инди-апокалипсиса», и каждый инди-проект в итоге окажется замён очередным аналогом.

Существует три основных причины, которые приводят к изменениям в игровой индустрии. Эти причины можно выявить и в современной реальности:

- Новые технологии. С появлением таких игровых движков, как Unity и Unreal Engine, разработка игр стала намного проще и доступнее.

- Низкий порог входа. Этот пункт следует из предыдущего. Каждый потенциальный разработчик сейчас имеет доступ ко всем необходимым ему техническим и образовательным инструментам, и изучив их, может создать собственную игру.

- Большое количество одинаковых продуктов.

Три причины позволили выпускать большое количество игр, однако таким образом индустрию инди-игр убивают сами инди-игры, так как повышение планки качества, приводит к тому, что всё больше проектов проваливаются, но в то же время появляется всё больше действительно хороших игр.

УДК 378

Зуёнок А.А.

ЭЛЕКТРОННЫЙ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС, КАК ЭЛЕМЕНТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ

*БНТУ, г. Минск, Республика Беларусь
Научный руководитель: канд. техн. наук, доцент
Афанасьева Н. А.*

Образовательная среда – это психолого-педагогическая реальность, сочетание уже сложившихся исторических влияний и намеренно созданных педагогических условий и обстоятельств, направленных на формирование и развитие личности обучающегося.

Электронный учебно-методический комплекс – электронная версия учебно-методических материалов, включающая традиционные учебно-методические комплексы по дисциплинам учебного плана, учебно-методические комплексы по видам практик и учебно-методические комплексы по итоговой государственной аттестации выпускников.

Преимуществом электронного учебно-методического комплекса является наличие сгруппированного материала, который включает в себя программы лекций и практических занятий, темы рефератов, программы экзаменов и зачетов, а так же методические рекомендации студентам по освоению учебных дисциплин, списки рекомендуемой литературы.