

**Назва:** Інтерактивно-пізнавальна програмна система з ігровими елементами.

**Керівник (product owner):** Назаров Олексій Сергійович

**Проблема(и), яку вирішує програмний продукт:**

- 1) Надання корисної інформації для розширення кругозору в наочній формі з медіа-матеріалами.
- 2) Заохочення до сприйняття нової інформації та утримання зацікавленості в процесі пізнання.
- 3) Відволікаючі розважальні та інтерактивні елементи для переключення уваги та профілактики перевтоми.
- 4) Закріплення отриманих знань та їхнє розповсюдження.
- 5) Веб-застосування, що включає вирішення проблем 1-4 див. вище.

**Анотація (мета, основні функції, складові):**

- 1) Веб-застосування з ігровими елементами для цікавого процесу пізнання нового із наочним поданням інформації та з достатком медіа-матеріалів: зображень, відео, аудіо, анімацій, інтерактивних елементів із Augmented Reality.
- 2) Організація процесу пізнання з ігровими елементами: рейтинги досягнень користувачів, стилізовані під реальні ситуації тести для закріплення знань і розуміння їхньої корисності, система балів (внутрішня валюта), відкриття розважальних елементів за досягнення – активність на ресурсі.
- 3) Передбачається створення потенційно цікавих для широкої аудиторії можливостей: інтерактивні елементи із Augmented Reality та міні-ігри як нагорода і розвага, проходження тестів для закріплення знань, самоперевірки та отримання балів, можливість ділитися матеріалами із друзями та отримувати нагороду за їхнє залучення.
- 4) Веб-застосування, що включає вирішення проблем 1-3 див. вище.

**Початкові дані:** визначаються виконавцем із узгодженням із керівником відповідно до документів SRS (Software Requirements Specification) та V&S (Vision and Scope Document).

**Джерела:** open sources.

**Склад команди (ролі, завдання):** 1 особа, яка вирішує проблеми 1-5. Також ця особа поєднує ролі розробника, дизайнера та тестувальника.

**Технології (методології):** на розсуд виконавця.

**Критерії (метрики) успішності:** Виконання всіх вимог SRS та V&S.

**Графік виконання** 1.12.2021-30.04.2022.

*Програмний продукт, який отримано протягом навчального процесу може бути використаний закладом вищої освіти за призначенням безоплатно і без обмежень у часі.*