

Назва: Програмна система гейміфікації процесу навчання історії в середній школі.

Керівник (product owner): Новіков Юрій Сергійович

Проблема(и), яку вирішує програмний продукт:

- 1) Застосунок для інтерактивного вивчення історії з використанням мапи та різних методів навчання.
- 2) Система контролю засвоєння знань, що базується на алгоритмах генерування питань та контролю їх складності.
- 3) Використання різноманітних елементів гейміфікації: профіль користувача, різноманітні бонуси, система досягнень, інтерактив користувача з різними елементами системи.
- 4) Створення атмосфери, яка буде підвищувати інтерес користувача та створювати ефект «повного поглиблення» користувача в процес навчання.

Анотація (мета, основні функції, складові):

- 1) Програмна система для вивчення історії, складається з наступних частин: система подачі матеріалу, система контролю засвоєння знань, система профілю користувача, система досягнень, система бонусів.
- 2) Система подачі матеріалу включає в себе: інтерактивну мапу, time-line, memory cards, оповідач, енциклопедія.
- 3) Система контролю засвоєння знань відповідає за фундаментальне закріплення знань та їх постійне оновлення. Для реалізації цієї частини потрібно використати певну кількість алгоритмів.
- 4) Система профілю користувача потрібна для самовираження користувача. До неї входить кастомізація різних елементів інтерфейсу та налаштування зовнішнього вигляду профілю користувача.
- 5) Система досягнень потрібна для підвищення мотивації користувача до процесу навчання. В неї входить певна кількість досягнень, за які користувач може отримати певні нагороди.
- 6) Система бонусів, як і система досягнень, слугує для підвищення мотивації. Бонуси потрібна для полегшення користувачів при роботі з системою контролю засвоєння знань.

Початкові дані: визначаються виконавцем із узгодженням із керівником відповідно до документів SRS (Software Requirements Specification) та GDD (Game Design Document).

Джерела: open sources.

Склад команди (ролі, завдання): Команда складається з однієї людини, яка відповідна за усі елементи розробки системи та вирішення усіх проблем.

Технології (методології): на розсуд виконавця та команди.

Критерії (метрики) успішності: Виконання всіх вимог SRS та GDD.

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.