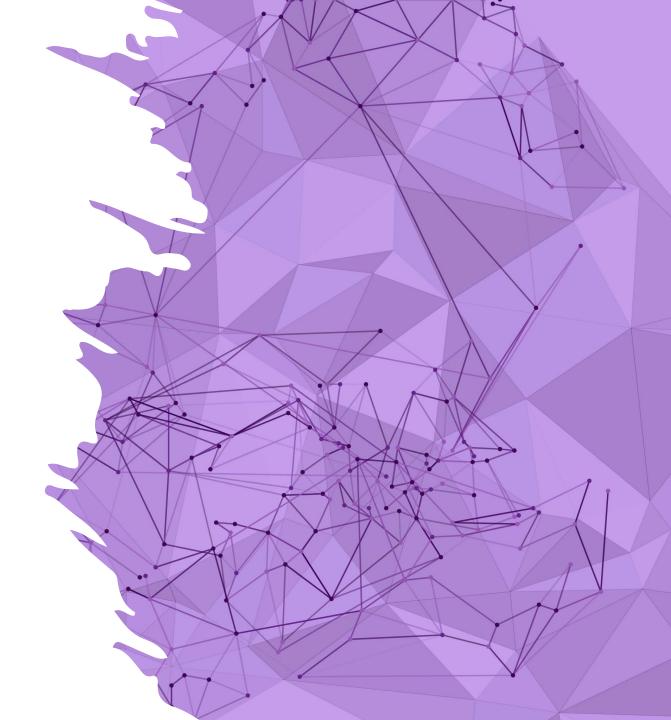
ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМА ДЛЯ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ ПРОГРАММИРОВАНИЮ С ЭЛЕМЕНТАМИ ГЕЙМИФИКАЦИИ





## Описание проблемы

Школьники не понимают темы и теряют интерес к изучению программирования из-за сложной подачи информации.

## Продукт проекта

Веб-приложение имеет интерактивный режим с элементами геймификации, что повышает интерес к изучению теории и отработке на практике. Ученики проходят темы от простых к сложным. При возникновении ошибки подсказки помогают легче разобраться с проблемой в коде.





## Целевая аудитория

- школьники 1-9 класс, заинтересованные в изучении программирования;
- учителя по информатике/программированию.

## Команда проекта



Бушкова Дарья Денисовна

Backend-разработчик

Опыт: 5 лет программирования на С++, 2 года на С#.



Земцова Мария Владимировна

Frontend-разработчик

Опыт: 4 года UX/UI дизайн и HTMLпрограммирование.

