Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»

ИНСТИТУТ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ

ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ

УТВЕРЖДАЮ

Зам. директора по УМ и ВР

Л.Н. Иванова

« » 2025 г.

РАЗРАБОТКА ВЕБ-СЕРВИСА ДЛЯ ТРЕНИРОВКИ СЛЕПОЙ ПЕЧАТИ В ИГРОВОЙ ФОРМЕ

Пояснительная записка к дипломному проекту по специальности

09.02.07 Информационные системы и программирование

ПТК. ДП 2994 06. 000ПЗ

|  |  |
| --- | --- |
| Согласовано: |  |
| Консультант по спец. части  Л.Н. Цымбалюк  « » 2025 года  Консультант по экон. части  Г.В. Лебедева  « » 2025 года  Нормоконтроль  А.М. Чернега  « » 2025 года  Заместитель директора по УПР  А.М. Чернега  « » 2025 года | Руководитель  В.В. Бурбах  « » 2025 года  Выполнил:  обучающийся группы 2994  В.В. Иванов  « » 2025 года |

Содержание

[Введение 3](#_Toc194246869)

# Введение

Освоение новых навыков — то, что помогает расти как в личном, так и в профессиональном плане. Если раньше работа с компьютером требовала специальных знаний и усилий, то сегодня использование цифровых технологий стало повседневной рутиной. Современные технологии прочно вошли в нашу жизнь, и умение эффективно ими пользоваться превратилось в обязательный навык. Одним из таких навыков является слепая печать — способность быстро набирать текст, не глядя на клавиатуру. Этот навык экономит время и улучшает сосредоточенность на содержании работы, что важно для тех, кто ежедневно работает с текстами.

Для людей, которые проводят за компьютером большую часть дня, владение слепой печатью становится практически необходимым. Быстрый набор текста без необходимости постоянно смотреть на клавиатуру помогает сосредоточиться на задачах, а не на технических деталях. Однако процесс освоения этого навыка часто оказывается скучным и монотонным. Традиционные методы, такие как повторение упражнений или использование специализированных тренажеров, не всегда способны удержать интерес пользователя. В результате большинство пользователей бросают тренировки, так и не достигнув желаемого уровня.

Главная трудность в освоении слепой печати — это монотонность, которая может быстро вызывать у ученика уныние и снижать интерес к процессу. Решением этой проблемы может статьгеймификация — использование игровых приёмов в любом неигровом контексте. Геймификация способна превратить рутинные упражнения в захватывающий опыт, где каждый шаг приносит не только новые навыки, но и удовольствие. Исследования показывают, что элементы игры, такие как система достижений, уровней и наград, способствуют повышению мотивации и вовлеченности пользователей.

В данной работе предлагается подход к обучению слепой печати через использование веб-сервиса, который объединяет образовательный процесс с игровыми элементами. Пользователь управляет персонажем, вводя символы на клавиатуре, и получает очки за правильные действия. Такой формат делает тренировки вовлекающими и даёт увидеть прогресс непосредственно в процессе.

Проект рассчитан на аудиторию школьников, студентов, офисных работников и всех, кто заинтересован в повышении эффективности при работе с текстами. Для школьников и студентов тренажер может стать полезным инструментом для развития навыков, которые пригодятся в учебе, например, при написании рефератов, конспектов или выполнении домашних заданий. Для офисных работников освоение слепой печати позволит ускорить выполнение повседневных задач, таких как составление отчетов, ответы на письма или работа с документами.

Игровой формат сервиса не только делает процесс обучения более увлекательным, но и помогает пользователям сохранять мотивацию на протяжении всего курса тренировок. В результате использования сервиса пользователи смогут не только освоить навык слепой печати, но и получить удовольствие от самого процесса обучения.

Таким образом, цель проекта — создание интерактивного веб-сервиса для освоения слепой печати, использующего элементы геймификации для повышения мотивации пользователей.

Задачами данной работы, являются:

* изучить существующие методы тренировки слепой печати, их преимущества и недостатки;
* разработать концепцию веб-сервиса, сочетающего обучение и игровые элементы;
* реализовать функционал тренажера с внедрением игровых элементов.