

Backlog Produktu

O projekcie i produkcji

Aplikacja internetowa która pozwala nauczycielom tworzyć kursy, do których mogą zapisać się uczniowie. Aplikacja wykorzystuje elementy gamifikacji w celu uatrakcyjnienia przekazywania wiedzy. Uczniowie tworzą postać w ramach kursu, która jest ulepszana poprzez wykonywanie zadań umieszczonych na kursie. Uczniowie mogą wykorzystać tę postać do wykonania misji co daje im bonusy w ramach kursu. (W ramach projektu stworzony będzie kurs mający kształtować nawyki proekologiczne.)

Persony użytkowników

John Duciek

wiek: 17, singiel, uczeń liceum, jednak, mieszka w domku na przedmieściach razem ze swoimi rodzicami. John ma bardzo dobre osiągi zarówno naukowe jak i sportowe. Jak był mały to mama zapisała go do klubu zapaśniczego. Do jego hobby należą oglądanie sportów oraz granie w gry komputerowe i planszowe. Jego ulubione gry to Minecraft oraz battlefield. Często zaprasza do siebie znajomych na wspólne granie. Zamawiają wtedy pizze za pieniądze jego rodziców. John nie znosi pizzy z ananasem. Jego kariera sportowa idzie bardzo dobrze i dlatego w przyszłości John planuje zostać trenerem w jego obecnej drużynie zapaśniczej.

Znajomość technologii: John dobrze zna się na komputerach. Jego obecny komputer został złożony w całości przez niego. Sam wybrał do niego podzespoły a później je zmontował i zainstalował system. Interesuje się podzespołami komputerowymi, ponieważ chce mieć jak najwięcej FPS'ów w Minecraft'cie. Dodatkowo John ma jeden z najnowszych smartfonów na którym przesiaduje po około dwie godziny dziennie.

Potrzeby: John ogólnie niezbyt przejmując się szkołą, ale chce zadowolić rodziców dobrymi wynikami, dlatego chce by w jak najprostszy sposób zaliczać przedmioty w szkole z dobrymi ocenami. Chciałby jak najwięcej zwolnień z testów oraz możliwość korzystania z pomocy podczas tych do których musi podejść.

W ostatnim miesiącu John został wyśmiany przez swoich kolegów bo nie wiedział do jakiego śmietnika wrzucić karton po pizzy, a do jakiego puszkę po napoju.

Grażyna Olchen - wiek: 47, nauczycielka biologii w liceum, ma młodszego męża oraz 2 dzieci. Ukończyła studia na uniwersytecie Gdańskim. Od razu po studiach znalazła pracę w II liceum imienia Mareckiego w Suwałkach. Od tamtego czasu cały czas tam naucza. Jest bardzo oddana nauczaniu dzieci i uważa, że dzieci powinny bardziej dbać o środowisko. W wolnym czasie lubi oglądać telewizję. Jej ulubione kanały to te polityczne i te o zwierzętach i naturze.

Znajomość technologii: Wraz z pojawianiem się nowych technologii Grażyna zaczęła nie nadążać z nauczaniem się ich. Obecnie w pracy pomaga jej koleżanka - nauczycielka informatyki - z nauką oprogramowania potrzebnego do wpisywania ocen uczniów. Grażyna lubi się uczyć nowych rzeczy i dlatego w domu często prosi swoje dzieci by wytłumaczyły

jej jak korzystać z nowych aplikacji. Grażyna bardzo docenia przejrzyste i intuicyjne interfejsy.

Problemy: Powoli uczy się nowych technologii.

Potrzeby: Grażyna chciałaby jej uczniowie bardziej angażowali się w jej zajęcia, by wynieśli więcej wiedzy. Chce ona też by uczniowie bardziej dbali o środowisko.

W ostatnim miesiącu Grażyna widziała jak chłopcy śmieją się z Johna, ponieważ nie wiedział do jakiego śmietnika wrzucić karton po pizzy, a do jakiego puszkę po napoju.

Scenariusz użycia produktu

John dostał od swojej pani Grażyny kod dostępu do kursu z biologii na stronie GAMIFIKACJA.PL. Po zakończeniu lekcji na Teams postanawia uruchomić sobie tę stronkę i się na ten kurs zapisać.

Po obejrzeniu samouczka i skonfigurowaniu swojej postaci aplikacja wyświetla Johnowi komunikat o nowych zadaniach, które pani Grażyna aktywowała. John skrupulatnie je wykonał, dzięki czemu oprócz złota i punktów doświadczenia otrzymał nagrodę za 100% poprawnych odpowiedzi - nową zbroję dla swojego wojownika.

Następnego dnia gdy zalogował się do serwisu postanowił wydać swoje zarobione złote monety i kupić dla swojego bohatera nową broń - miecz dwuręczny. Niestety okazało się że miał na niego zbyt mało punktów doświadczenia, więc wykonał kilka zadań zleconych przez panią Grażynę, by móc go kupić.

Po kilku dniach nieaktywności John po uruchomieniu strony ku swojemu zdziwieniu zauważył, że stracił ponad połowę punktów życia, więc zmuszony był wydać ostatnie pieniądze na miksturę życia. Potem chciał zobaczyć, czy są jakieś zadania na dzisiaj do wykonania i zauważył opcję grupowej walki z bossem, więc do niej dołączył. Potem wykonał wszystkie zadania i otrzymał komunikat, że boss został pokonany, w efekcie czego on i reszta biorących udział w walce otrzymali dodatkowe 10 minut do pisania sprawdzianu końcowego.

Następnego dnia John zauważył zakładkę nawyków - były to proste codzienne zadania, które po wykonaniu mają kilka % szans na nagrodzenie gracza bardzo rzadkim przedmiotem. Oczywiście podjął wyzwanie i od tego momentu logował się codziennie, by je wykonywać. Dzięki temu ma motywacją do nauki i robienia zadań z biologii, które pani Grażyna umieszcza w kursie.

Pani Grażyna chciałaby urozmaicić swoim uczniom lekcje, więc poprosiła młodszą i obeznaną w nowoczesnych technologiach panią od informatyki o pomoc. Ta wskazała jej stronkę GAMIFIKACJA.PL. Pani Grażyna zaintrygowana pomysłem od razu po lekcjach założyła tam konto, utworzyła swój pierwszy kurs i postanowiła zrobić przerwę na sprawdzenie prac uczniów.

Po kilku godzinach sprawdzania sprawdzianów wróciła na stronę GAMIFIKACJA.PL i rozpoczęła tworzenia zadań do swojego kursu. Zazwyczaj musiała tylko wpisywać treść

zadania, poprawną odpowiedź i poziom trudności, system sam obliczał jaka nagroda dla ucznia powinna za jego wykonanie przysługiwać. Kiedy wszystkie zadania, które wpadły pani Grażynie do głowy zostały utworzone postanowiła wygenerować kod dostępu do jej kursu. Następnie wstawiła ten kod na forum klasy i poszła spać.

Następnego dnia po lekcjach postanowiła zajrzeć na stronę kursu, by zobaczyć jak wygląda sytuacja. Okazało się że połowa klasy już do niego dołączyła i mogła zobaczyć w zakładce rankingi jak im poszły pierwsze zadania.

Po kilku dniach wszyscy uczniowie z klasy mieli już jakieś wykonane aktywności, więc stwierdziła, że można ich nagrodzić, więc aktywowała event walki z bossem, za zwycięstwo w którym uczniom przysługiwałoby dodatkowe 10 minut pisania sprawdzianu.

Po zakończeniu kursu ułożyła sprawdzian w którym zadania były na podstawie tych umieszczonych w kursie. Po sprawdzeniu napisanych przez uczniów prac okazało się prawie wszyscy uzyskali ponad 70% punktów, co było dla niej wielkim sukcesem.

Definicja ukończenia

Działający kod, umieszczony w repozytorium na Github, zaakceptowany przez zespół i promotora, zmergowany do głównego brancha.