

# Opis projektu i produktu

## Opis projektu

Realizowany projekt jest pracą dyplomową na kierunku Informatyka. Pełna nazwa pracy dyplomowej to Gra kształtująca nawyki pro-ekologiczne. Opiekunem pracy jest dr inż. Anna Bobkowska. Celem pracy jest wykonanie aplikacji webowej wspierającej kształtowanie nawyków proekologicznych. Wskazane jest zastosowanie mechanizmów gamifikacji oraz technik kreatywności.

Obszar zastosowania produktu końcowego to edukacja. Aktualnie, czyli w dobie zdalnego nauczania wielu nauczycieli szuka kreatywnych sposobów na zmobilizowanie uczniów do nauki. Taka gotowa aplikacja jest jednym z rozwiązań, które mogą to umożliwić. Jako pierwszy realizowany dział tematyczny wybrano ekologię i ochronę środowiska.

## Znane ograniczenia:

- czasowe (prototyp aplikacji do końca czerwca, finalna wersja do grudnia)
- konieczność działania na określonym sprzęcie (komputer PC z systemem Windows/Linux)
- określone formaty danych (konfiguracja scenariuszy poprzez archiwum zip oraz pliki JSON)
- wymagana dokumentacja (specyfikacja dla nauczycieli i opiekuna pracy)
- wymagane prowadzenie szkoleń (instrukcje z opisanymi funkcjonalnościami, video tutoriale)

## Główne etapy realizacji projektu:

1. Zapoznanie się z zasadami i technikami gamifikacji oraz dziedziną problemową
2. Wypracowanie wizji systemu z zastosowaniem metod kreatywności.
3. Dokumentacja analizy i projektu systemu
4. Implementacja i testowanie systemu
5. Wprowadzenie przykładowych danych i demonstracja działania systemu