

Лаб 2

Тема: Систем за учење Python Програмски Јазик

РАСТ Анализа:

1. People

1. Целната публика вклучува поединци заинтересирани за учење Python, почнувајќи од почетници без претходно искуство во програмирање до искусни програмери кои сакаат да го прошират својот сет на вештини.
2. Системот треба да се грижи за различни стилови на учење, обезбедувајќи пристапност и инклузивност за сите корисници.
3. Треба да биде прилагодлив на различните потреби и нивоа на вештини на публиката, обезбедувајќи поддршка и насоки соодветно.

2. Activities

1. Системот треба да понуди сеопфатна наставна програма која ги опфаќа основните концепти на Python како што се променливите, типовите на податоци, контролните структури, функциите и објектно-ориентираното програмирање.
2. Треба да вклучува различни ресурси за учење, како што се упатства засновани на текст, вежби за интерактивно кодирање, квизови, проекти и дополнителни материјали.
3. Содржината треба да биде добро структурирана, привлечна и претставена на јасен и разбирлив начин за да се олесни ефективно учење и задржување.

3. Contexts

1. Треба да се земат предвид сите контексти од кои корисникот може да го пристапи системот, на пример различни уреди, или различни средини.
2. Треба да се земе предвид дека корисниците може да имаат различни можности за интернет конекција, па можно е да е потребно офлајн чување на курс материјалите.

4. Technology

1. Системот треба да користи соодветни технологии за ефикасно да испорача материјали за учење и проценки.
2. Може да користи веб-базирани платформи, мобилни апликации или десктоп апликации за да обезбеди пристап до содржината во секое време и каде било.
3. Интеграцијата со системите за управување со учењето или онлајн платформите може да помогне во управувањето со содржината на курсот, да го следи напредокот на корисниците и да ја олесни комуникацијата и соработката меѓу учениците.
4. Треба да се вградат интерактивни функции како што се уредувачи на кодови, автоматско тестирање и механизми за повратни информации за да се подобри искуството за учење и да се промовира активното ангажирање.

Интервју:

1. Што ве мотивираше да научите Python и кои се вашите специфични цели или задачи со програмирањето Python?
 1. Со ова прашање полесно ќе се разберат целите на корисникот, со што системот ќе може да го прилагоди учењето кон нивните потреби.
2. Можете ли да го опишете вашето претходно искуство со програмски јазици?
 1. Разбирањето на претходното искуство на корисникот со програмските јазици помага да се процени нивната блискост со концептите за кодирање и се одредува соодветната почетна точка за нивното учење Python. Тоа ни овозможува да го персонализираме патот на учење и да го идентификуваме секое предусловно знаење што можеби ќе им треба.
3. Каков вид на ресурси за учење сметате дека се најефективни или најпривлечни? (на пр., упатства, видеа, интерактивни вежби)
 1. Различни корисници имаат различни преференци кога станува збор за ресурсите за учење. Ова прашање помага да се идентификуваат претпочитаниот стил на учење и формат на корисникот, што ни овозможува соодветно да ја приспособиме испораката на содржината. Тоа осигурува дека системот обезбедува ресурси кои се ефективни и привлечни за корисникот.
4. Како обично пристапувате кон учење нови концепти или вештини?
 1. Разбирањето на стратегиите и преференциите за учење на корисникот помага да се оптимизира искуството за учење. Ни овозможува да вклучиме наставни техники и активности кои се усогласуваат со претпочитаниот пристап за учење на корисникот, без разлика дали тоа е преку пракса, визуелни помагала, заедничко учење или други методи.

Слични системи

1. <https://www.sololearn.com/en/>
2. <https://mimo.org/>

Figma Prototype:

1. <https://www.figma.com/file/CnanaySLenjKWSK6GM8IYa/Untitled?type=design&node-id=2%3A102&mode=design&t=0jzGQAkibxQTFdLA-1>