

Vilniaus Gedimino technikos universitetas		ISBN	ISSN
Fundamentinių mokslų fakultetas		Egz. sk. ....	
Grafinių sistemų katedra		Data .....-.....-.....	

Pirmosios pakopos studijų <b>Multimedijos ir kompiuterinio dizaino</b> programos bakalauro baigiamasis darbas	
Pavadinimas	<b>Mokomojo tinklalapio apie mokymosi pripažinimą atviraisiais ženkliais projektavimas taikant sužaidybinimo principus</b>
Autorius	<b>Mindaugas Kazlavickas</b>
Vadovas	<b>Ingrida Leščauskienė</b>

	<b>Kalba:</b> anglų
--	---------------------

**Anotacija**

Šis bakalauro baigiamasis darbas nagrinėja sužaidybinimo principus taikančio edukacinio tinklalapio, skirto didinti supratimą apie atvirosius ženklus (Open Badges), kūrimą ir įgyvendinimą. Atvirieji ženkliai, tai skaitmeniniai mikrokredencialai, naudojami įgūdžiams ir pasiekimams pažymėti. Sukurtas tinklalapis apima interaktyvias užduotis, kurios supažindina naudotojus su pagrindinėmis sąvokomis, tokiomis kaip ženkliukų metaduomenys, pripažinimo sistemos ir šių ženkliukų taikymas švietimo ir profesiniuose kontekstuose. Taikant sužaidybinimo principus, įskaitant progresijos sistemas, momentinį grįžtamąjį ryšį ir apdovanojimų pagrindu grįstą mokymąsi, siekiama didinti naudotojų įsitraukimą ir mokymosi motyvaciją.

Tinklalapis sukurtas naudojant šiuolaikines žiniatinklio technologijas: „React.js“ naudotas priekinei daliai (frontend), o „Node.js“ su „Express“ – ženkliukų išdavimui per Open Badge Factory API. Sistemos vertinimas atliktas stebint naudotojų veiksmus bei taikant po sesijos pateikiamą apklausą. Rezultatai parodė, kad dauguma naudotojų pagerino supratimą apie ženkliukų vertę ir jų struktūrą. Nors buvo identifikuoti tam tikri techniniai ir suvokimo apribojimai, ypač susiję su ženkliukų reikšmės suvokimu, projektas efektyviai parodė, kaip žaidybinimas gali prisidėti prie skaitmeninio įgūdžių pripažinimo ir naudotojų motyvacijos stiprinimo.

**Prasminiai žodžiai:** atvirieji ženkliai, žaidybinimas, žiniatinklio kūrimas, skaitmeniniai mikrokredencialai, naudotojų įsitraukimas, edukacinės technologijos, edukacinės platformos.