**Hasznossági Aránytábla**

"Ebben a kutatási szakaszban főként arra fókuszáltunk, hogy mennyire találják hasznosnak a felhasználók a WhiteSpace alkalmazást az oktatási folyamatok során. Az eredmények azt mutatták, hogy a felhasználók nagy többsége pozitívan értékelte az alkalmazás hasznosságát. Ez azt sugallja, hogy a WhiteSpace valóban hatékony eszköz lehet az oktatási folyamatok támogatására és a tanulók számára való előnyös tanulási környezet kialakítására."

**Használhatósági Aránytábla**

"A használhatóság az egyik kulcsfontosságú tényező az alkalmazás sikerében. Ebben a kutatási szakaszban azt vizsgáltuk, hogy a felhasználók mennyire találták könnyen használhatónak a WhiteSpace alkalmazást. Az eredmények azt mutatták, hogy a felhasználók elégedettek voltak az alkalmazás felhasználóbarát felületével és kezelhetőségével. Ez fontos jel, mert a felhasználók kényelme és elégedettsége kulcsfontosságú a hosszú távú használat szempontjából."

**Szórakoztatási Aránytábla**

"A gamifikációs elemek és a szórakoztató tanulási tevékenységek fontos szerepet játszanak a felhasználók motiválásában és elkötelezettségében. Ebben a kutatási szakaszban azt vizsgáltuk, hogy mennyire találták szórakoztatónak és motiválónak a felhasználók a WhiteSpace alkalmazást. Az eredmények azt mutatták, hogy a gamifikációs elemek pozitív hatással voltak a felhasználók motivációjára, és segítettek fenntartani az érdeklődést a tanulási folyamatok iránt."

**Összegzés és Következtetések**

"A kutatásunk eredményei alapján megállapíthatjuk, hogy a WhiteSpace alkalmazás hatékony eszköz lehet az oktatási folyamatok támogatására és a tanulók motivációjának növelésére. A hasznossági, használhatósági és szórakoztatási aránytáblák eredményei pozitívak voltak, ami azt sugallja, hogy az alkalmazás nagyban hozzájárulhat a tanulók sikeréhez és elégedettségéhez az oktatási környezetben. Ezek az eredmények lehetővé teszik számunkra, hogy további fejlesztéseket és javaslatokat tegyünk az alkalmazás és a kutatás terén."