# СОДЕРЖАНИЕ

[СОДЕРЖАНИЕ 1](#_Toc199080616)

[ВВЕДЕНИЕ 2](#_Toc199080617)

[ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ 5](#_Toc199080618)

[1.1 Исследование предметной области 5](#_Toc199080619)

[1.2 Анализ и выбор инструментальных средств 5](#_Toc199080620)

[ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ 6](#_Toc199080621)

[2.1 Спецификация программного изделия 6](#_Toc199080622)

[2.2 Проектирование программного изделия 6](#_Toc199080623)

[2.3 Разработка программного изделия 6](#_Toc199080624)

[2.4 Тестирование программного изделия 6](#_Toc199080625)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 7](#_Toc199080626)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 8](#_Toc199080627)

[ПРИЛОЖЕНИЕ А 9](#_Toc199080628)

# ВВЕДЕНИЕ

Дипломный проект (далее ДП) посвящен разработке информационной системы по геймификации и управлению задачами (на примере приложения «Todoist»).

Внедрение геймификации в информационные системы становится все более популярным стратегическим подходом в современном бизнесе. Геймификация представляет собой использование игровых элементов и механик в рабочей среде для повышения мотивации, вовлеченности и участия пользователей. Она предлагает новые возможности для создания стимулирующей и привлекательной рабочей среды, способствующей достижению лучших результатов.

Геймификация является относительно новым понятием, поэтому необходимо определить его и описать основные принципы. Геймификация базируется на использовании игровых элементов, таких как цели, правила, рейтинги, достижения и награды, для создания стимулирующей и привлекательной рабочей среды. Она основывается на теории мотивации, психологии игр и дизайна игр.

Актуальность темы обусловлена растущей потребностью бизнеса в инновационных методах управления персоналом, повышения продуктивности и лояльности сотрудников, а также в усилении вовлеченности пользователей в цифровых сервисах.

Объектом дипломного проекта является: Управления задачами.

Предмет дипломного проекта: Информационная система по управлению задачами.

Целью данного дипломного проекта является разработка удобной, интуитивно понятной и увлекательной информационной системы для эффективного управления и распределения задач с использованием элементов геймификации.

Исходные данные: функционал приложения «Todoist», документация разработчика приложений, работающих на С#, документация разработчика ботов для Telegram.

В задачи данного дипломного проекта входит:

* анализ предметной области;
* рассмотрения аналогов;
* проектирование архитектуры информационной системы;
* создание интерфейса;
* реализация основных функций;

Теоретическая значимость:

* Создание подходов к использованию to-do листов как инструмента личной эффективности.

Практическая значимость:

– Использование геймификации в тайм-менеджменте мотивирует пользователя выполнять задачи за счет игровых элементов (баллы, награды), что повышает вовлеченность и дисциплинирует в следовании намеченным целям.

Круг рассматриваемых проблем:

* изучение предметной области;
* создание информационной системы;
* геймификация управления задач.

Структура ДП состоит из введения, двух глав (теоретическая, практическая), заключения, списка используемых источников, а также приложения с программным кодом.

# ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

## 1.1 Исследование предметной области

## 1.2 Анализ и выбор инструментальных средств

# ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

## 2.1 Спецификация программного изделия

## 2.2 Проектирование программного изделия

## 2.3 Разработка программного изделия

## 2.4 Тестирование программного изделия

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

# ПРИЛОЖЕНИЕ А