\*tu wstaw nazwę\* to aplikacja desktopowa wspomagająca proces nauki. Celem projektu jest stworzenie narzędzia, które pozwoli użytkownikowi na skuteczniejsze przyswajanie wiedzy z wybranej przez siebie dziedziny lub słówek w obcych językach. Program będzie charakteryzował się prostotą użytkowania i minimalistycznym interfejsem. Podczas korzystania z aplikacji użytkownik będzie miał możliwość wprowadzić do aplikacji materiał, który chce przyswoić za pomocą formularza lub za pomocą wcześniej przygotowanego pliku, z którego aplikacja wczyta materiały. Nauka odbywać się będzie w oparciu o metodę pomodoro - sposób zarządzania czasem ukierunkowany na zwiększenie produktywności oraz koncentracji, polega na rozbiciu procesu nauki na sekcje: 25 min intensywnego przyswajania wiedzy i odpoczynek przez kolejne 5 min. Następnie należy powtórzyć cały proces. Po 4 pełnych cyklach następuje dłuższa przerwa zazwyczaj 15 do 30 minut. Zadania, poprzez które następuje nauka to:

1. Gra w wisielca
2. Fiszki
3. Prawda/Fałsz
4. Wskaż poprawną definicję
5. Wskaż poprawne słowo
6. Dopasuj definicję do zagadniania

Użytkownik po każdej odbytej sesji nauki otrzyma raport z wygenerowany na podstawie uzyskanych przez program odpowiedzi.

Projekt napisany zostanie w języku Python ze względu na jego intuicyjność, przejrzystość oraz mnogość dostępnych modułów, które mogą znacznie ułatwić implementację części rozwiązań mających znaleźć zastosowanie w projekcie.