

In almost all areas of learning, knowledge is acquired through extensive and repetitive practice of the learned material. This is especially true when learning a second language. A popular and appealing mean of providing users with learning material is via digital devices, i.e. "e-learning". This enables learners to study at the time and pace of their choosing. In this project, an e-learning tool was developed, named "Prodigy". Prodigy attempts to increase learner motivation by implementing design principles from computer games, such as multiple level goals, visual feedbacks, clues, scoring and rewards, with an emphasis on a visually appealing interface. In order to evaluate the effectiveness, efficiency and user satisfaction with the tool, a usability study was conducted.

כמעט בכל תחומי הלמידה, ידע נרכש דרך תרגול מקיף וחוזר של החומר הנלמד. זה במיוחד נכון בעת למידת שפה שנייה. אמצעי פופולרי ומושך להקניית חומר נלמד למשתמשים הוא דרך אמצעים דיגיטליים, דהיינו למידה מקוונת. זה מאפשר ללומדים ללמוד בזמן וקצב לפי בחירתם. בפרויקט זה פותח מנוע למידה מקוון בשם "פרודיגי". פרודיגי מנסה להמריץ לומדים על ידי מימוש עקרונות עיצוב ממשחקי מחשב, כגון מטרות מרובות במהלך משחק, משובים ויזואליים, רמזים, ניקוד ותגמולים, עם דגש על ממשק מושך ויזואלי. לשם הערכת האפקטיביות, היעילות ושביעות הרצון מהכלי, נערך חקר שימושיות.