|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ОБЗОР ПРОЕКТА** | **Наименование проекта**  *Обучающая игра по английскому языку* | | **Менеджер проекта** |
| **Задача/Возможность**  В последние десятилетия изучение иностранных языков вызывает повышенный интерес. При этом отмечается возрастающая роль, которую играют иностранные языки в осуществлении влияния на сознание и деятельность людей. Самый распространённый иностранный язык для обучения является английский язык. Люди, которые идут в институты или техникумы на специальность в сфере IT обязаны знать английский, так как все понятия написаны на английском. В связи с этим, многие люди вынуждены самостоятельно заниматься вопросом изучения. | | | |
| **Цель**  Создать приложение обучения английскому языку, которое позволит облегчить изучение и практики английского языка в IT сфере. | | | |
| **Задачи**   1. провести анализ использования информационных технологий в процессе обучения английскому языку; 2. провести анализ предметной области, 3. выполнить моделирование в нотации IDEF0 бизнес-процессов в выбранной предметной области; 4. определить требования к функциональным характеристикам будущей подсистемы в UML-моделях; 5. создать макет интерфейса подсистемы обучения английскому языку; 6. разработать интерфейс подсистемы с помощью программного средства Visual Studio. | | | |
| **Критерии оценки успеха**   1. Будет присутствовать не менее 10 разных разделов по английскому языку в сфере IT. 2. Будет присутствовать не менее 30 различных тестов по английскому языку в сфере IT. 3. Будет присутствовать не менее 5 различных обучающих игр по английскому языку в сфере IT. | | | |
| **Допущения**   1. Подсистема принесет очень сильно заинтересует людей, связанный с востребованностью IT-специалистов. | | | |
| **Подготовил** | **Дата** | **Утвердил** | **Дата** |