

**МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ,
СВЯЗИ И МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ ИМ. ПРОФ. М.А. БОНЧ-
БРУЕВИЧА»
(СПбГУТ)**

Факультет информационных систем и технологий (ИСИТ)

**Кафедра: Информатики и компьютерного дизайна
Специальность: 09.03.02 «Информационные системы и технологии»**

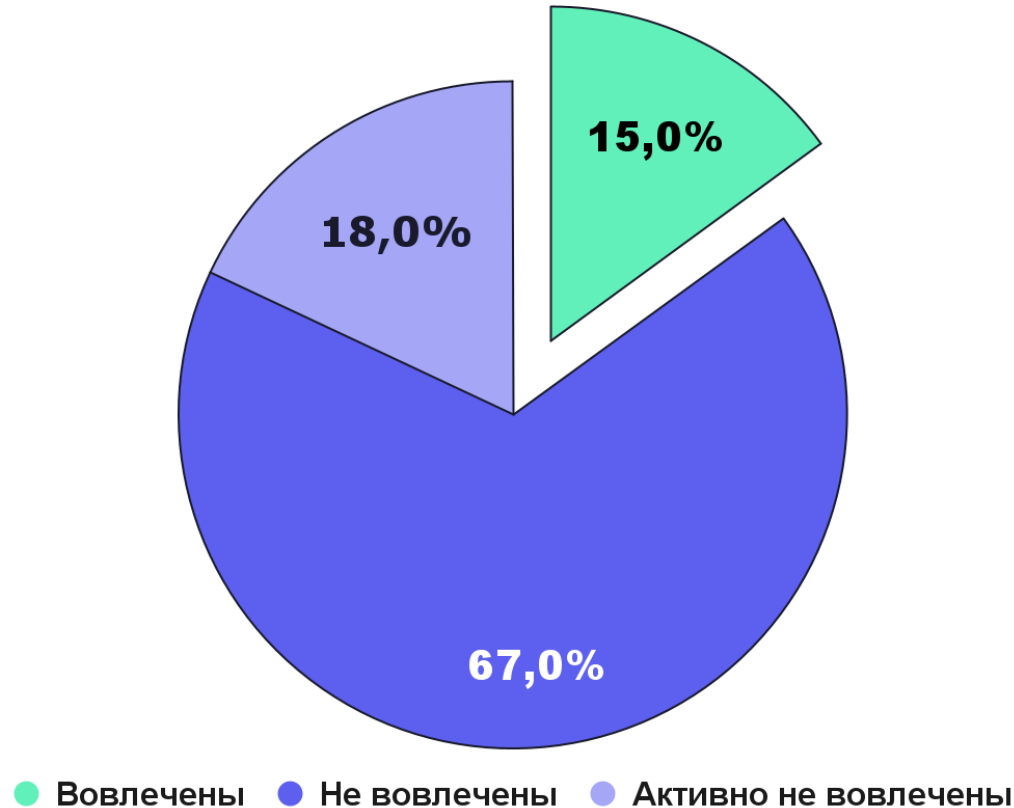
“Разработка модели игрового взаимодействия с системой тайм-менеджмента”

Выполнил студент гр. ИСТ-931: Кан В.Г.

Научный руководитель: ст.преп.каф.ИКД Хайбрахманова Е.С.

**Санкт-Петербург
2022**

Вовлеченность в выполнение дел на 2022 год





Цель

Разработать модель игрового взаимодействия с системой тайм-менеджмента



Задачи

Изучение и анализ специальной литературы.

Исследование и сравнительный анализ аналогичных информационных систем.

Формирование требований к пользовательскому интерфейсу.

Моделирование пользовательского интерфейса.

Предмет

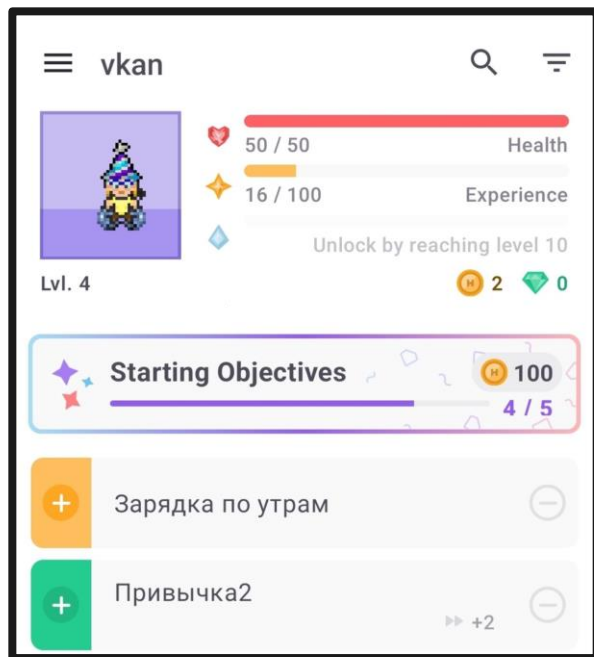
Взаимодействие пользователя с информационной системой для организации и оптимизации времени.

Объект

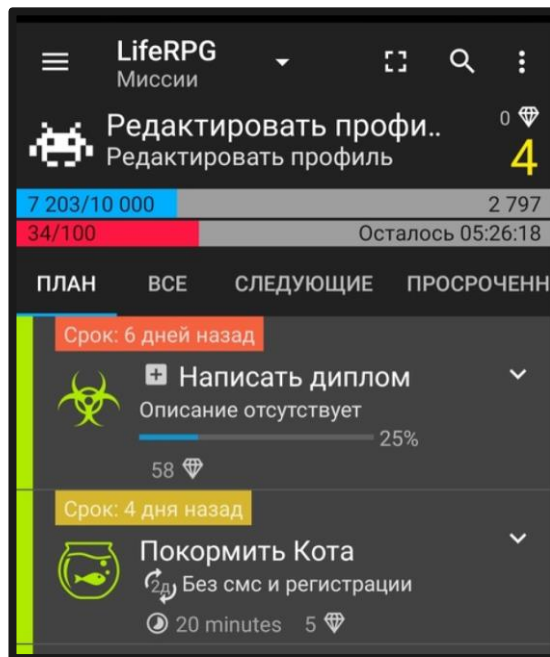
Существующие информационные системы для организации и оптимизации времени.



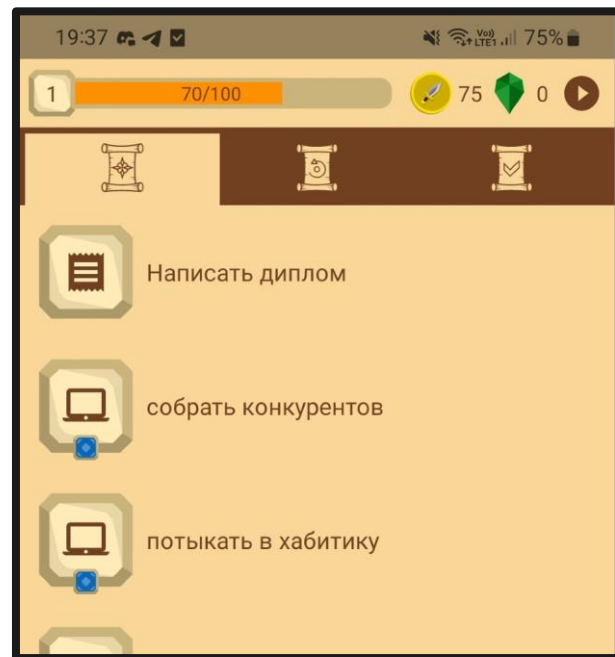
Конкурентные ИС



Habitica



LifeRPG



Epic to-do list

Сравнение функционала

Приложение	Управление делами					Представление информации			
	Список задач	Приоритет	Сроки	Повторения	Уведомления	Примечания	Фильтры	Календарь	Статистика
Habituca	+	+	+	+	+	+	+	-	±
LifeRPG	+	-	+	+	+	+	+	-	+
Epic to-do list	+	+	-	±	±	-	-	-	+

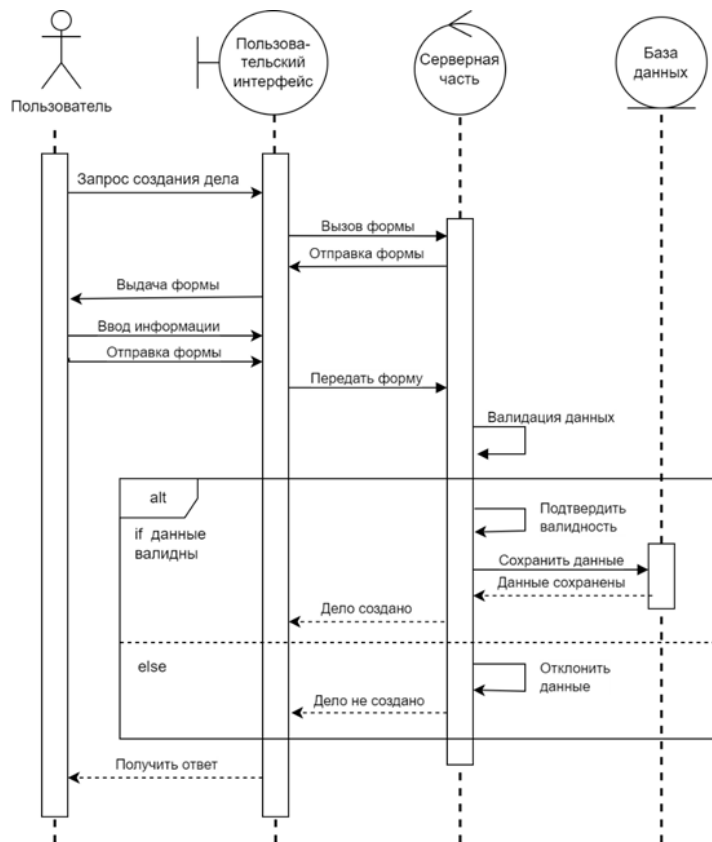
Приложение	Геймификация			
	Игровые баллы	Награды и наказания	Достижения	Магазин
Habituca	+	+	+	+
LifeRPG	+	+	-	±
Epic to-do list	+	-	+	+

Анализ целевой аудитории

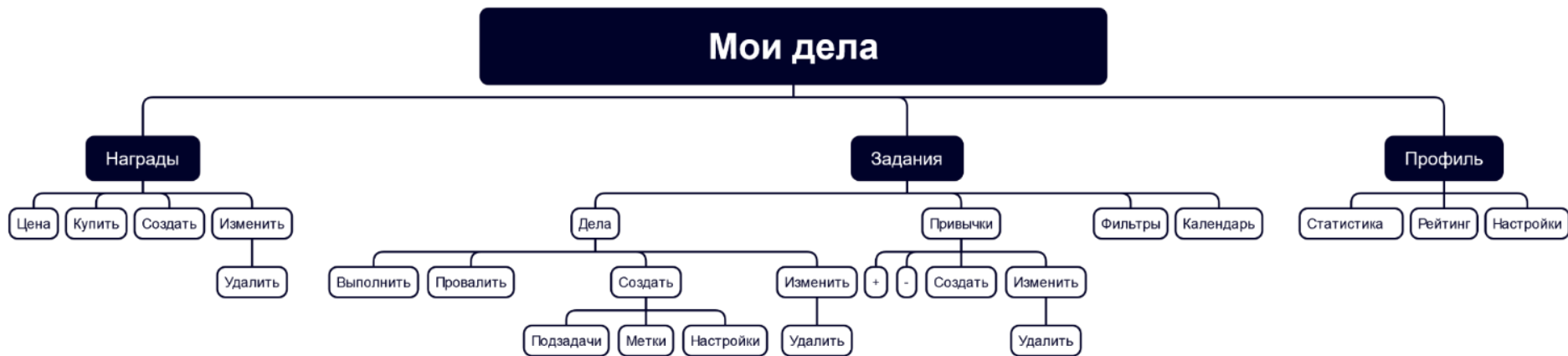


Студенты и молодые работники 20-25 лет

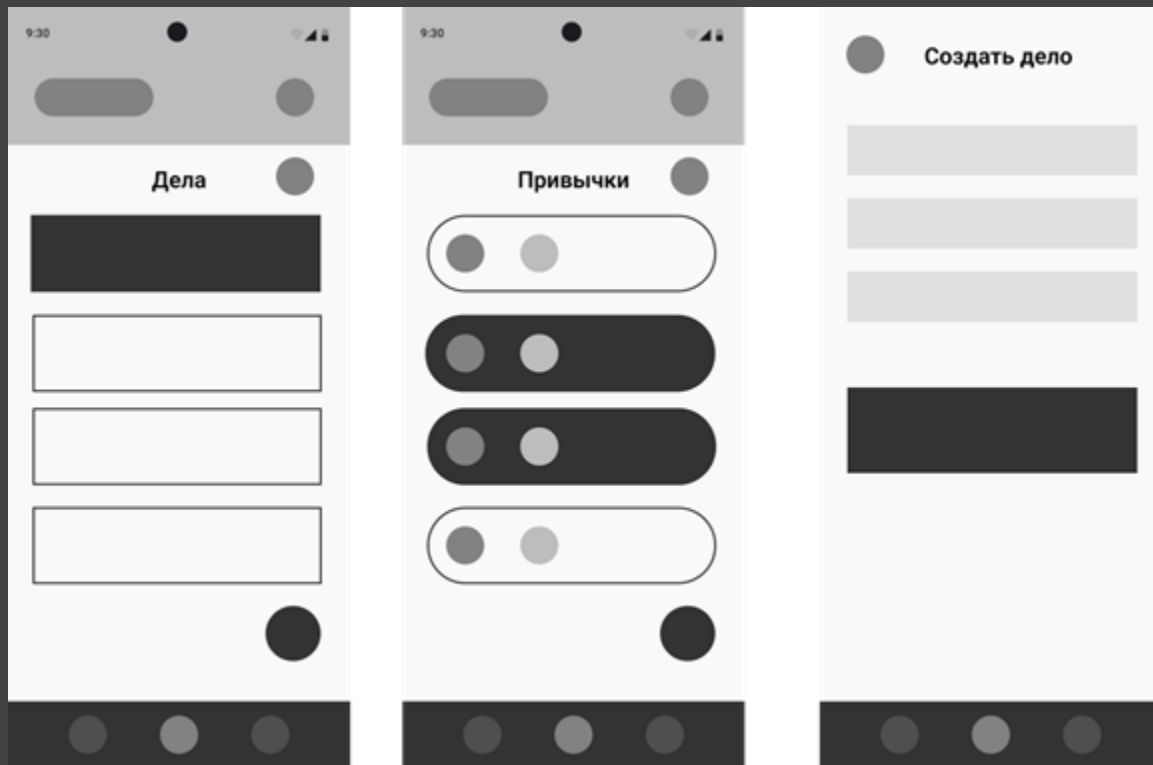
Функциональное моделирование ИС

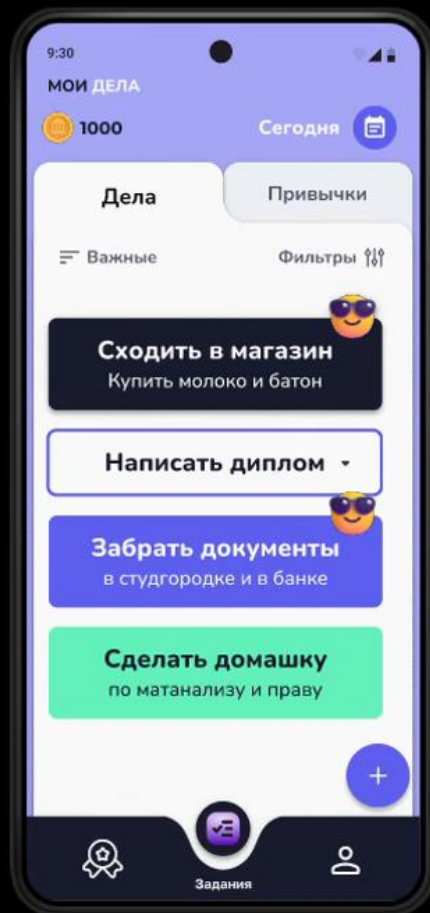


Концептуальное моделирование ИС



Пользовательский интерфейс





Press Ctrl\ to show the Figma UI again

Copy sharing link

Научные публикации по теме исследования:

Международная научно-техническая и научно-методическая конференция «Актуальные проблемы инфокоммуникаций в науке и образовании» (АПИНО)

Конкурс студенческих научных работ СПбГУТ отдельное научное направление «Разработка «Bonch.Tech»

Заключение

Разработана модель игрового взаимодействия с системой тайм-менеджмента, основанная на принципах геймификации.

Разработан удобный пользовательский интерфейс, который обеспечивает управление делами и придает системе дополнительный мотивационный аспект.

Результаты проведенного тестирования показали успешность разработанной модели взаимодействия. Пользователи освоили функционал приложения и достигли целей в управлении делами.

Возможные перспективы развития проекта: внедрение новых методов управления делами, алгоритмической сортировки дел и персонализации методов геймификации и тайм-менеджмента.