

УДК 004.9

## АНАЛИЗ ТРЕБОВАНИЙ ПЛАТФОРМЫ ДЛЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КУРСОВ

Мухина Ю.В. (ИТМО)

Научный руководитель – руководитель образовательной программы, доцент  
Горлушкина Н. Н.  
(ИТМО)

**Введение.** Геймификация – внесение механик, присущих играм, в то, что игрой не является. Например, в мобильных приложениях с целью завлечения появляются различные достижения, значки, таблицы лидеров. Однако сейчас геймификация всё больше стала использоваться в сфере образования. Большинство исследований, проведённых в этой сфере, доказывают, что хорошо разработанная геймификация помогает в образовании [1]. Результаты использования геймификации не зависят от количества опыта использования компьютерных игр студентами и могут очень эффективно использоваться в области разработки программного обеспечения [2].

Инструменты геймификации очень разнообразны и каждый образовательный курс должен рассматриваться отдельно в этом контексте, чтобы подобрать именно те инструменты, которые будут уместны и наиболее эффективны. Однако сейчас нет такой платформы, которая позволила бы гибко геймифицировать любой образовательный курс с помощью разнообразных механик.

**Основная часть.** Для качественной геймификации нужна платформа для геймификации курсов с различными механиками, на которой можно будет выбрать степень геймификации, соответствующие ей механики и предоставить платформе учебный материал – со стороны преподавателя, и изучать теорию и проходить различные упражнения – со стороны ученика. Так как такой платформы нет (они либо не предоставляют возможность загрузки учебных материалов, либо не обеспечивают достаточное разнообразие механик), нужно разработать её, перед этим определив требования к ней. Важными аспектами требований являются:

- 1) Список механик, обязательно присутствующих на платформе, сценарии и шаблоны для быстрого старта геймифицированного курса.
- 2) Выбор стека технологий для разработки.

Для начала планируется создать прототип платформы с ограниченным функционалом, возможно, на другом стеке разработки, чтобы собрать первую обратную связь. В дальнейшем это может сократить часы разработки функций, которые могут быть не нужны/не интересны конечным пользователям или оказаться неэффективными.

**Выводы.** Проведён анализ требований платформы для геймификации образовательных курсов для дальнейшей её разработки.

### Список использованных источников:

1. Dicheva D., Dichev C., Agre G., Angelova G. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study // Educational Technology & Society – 2015. – 18. P. 75-88.
2. Legaki N., Xi N., Hamari J., Karpouzis K., Assimakopoulos V The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education // International Journal of Human-Computer Studies – 2020. – 144.