

Автор:

Трембiцький Нiкiта Володимирович,
студент I курсу магiстратури,
спецiальностi «122 Комп'юернi науки»

Науковий керiвник:

кандидат педагогiчних наук, доцент,
професор кафедри комп'ютерної iнженерiї
та освiтнiх вимiрювань
Франчук Василь Михайлович

ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМIФIКАЦIЇ У СОЦIАЛЬНIЙ МЕРЕЖI ВIДСЛIДКОВУВАННЯ ВИКОРИСТАННЯ ВIЛЬНОГО ЧАСУ

Анотацiя. Метою дослiдження є створення вiльнопоширюваного програмного засобу “Aspiratio” для вiдслidkовування навичок та рацiонального використання вiльного часу, саморозвитку з функцiонуванням соцiальної мережi. Об'єктом дослiдження є додатки для ефективного планування часу. Предметом дослiдження є використання принципiв геймiфiкацiї в додатку вiдслidkовування використання вiльного часу. Програмний засiб буде розроблений для того, щоб полегшити процеси рацiонального використання свого вiльного часу на саморозвиток i вiдслidkовування прогресу розвитку своїх друзiв.

Ключовi слова: тайм-менеджмент, соцiальна мережа, геймiфiкацiя, саморозвиток, web-орiєнтованi технологiї.

Вступ. Велика кiлькiсть завдань, безлад на робочому столi, зриви строкiв виконання проектiв, стрес i напруга, а часом навпаки — суцiльна рутина i нудьга... Здається, що все це — невид'ємнi супутники наших трудових буднiв. А наприкiнцi дня, перед сном, чомусь часто виникає враження, що зробити найголовнiше i не встигли, забули про щось важливе. Нерiдко так воно i є — для бiльшостi людей. Але не хвилюйтеся, зробити роботу бiльш впорядковану, гармонiйною, навiть цiкавшою допоможе використання тайм-менеджменту.

Тайм-менеджмент — сукупнiсть методик оптимальної органiзацiї часу для виконання поточних задач, проектiв та запланованих подiй [1]. В наш час це одна з найбiльш вигiдних iнвестицiй. Години, вкладенi у вивчення цiєї цiкавої науки, можуть заощадити роки. Тут будуть доречними слова Роберта Кiосакi: «У нас достатньо часу, щоб зробити все, що ми по-справжньому хочемо» [2]. Люди, якi кажуть, що вони «дуже зайнятi», щоб успiшно працювати, повиннi мати на увазi, що є безлiч людей, якi зайнятi набагато бiльше, але встигають зробити бiльше. У них не бiльше часу. Вони просто набагато краще його використовують!

Постановка задачi. Вмiння органiзувати час стало дуже важливим для людей, якi хочуть пристосуватися до сучасного швидкого життя. Записувати все у блокнота — це, звiсно, добре, але всюди його з собою не вiзьмеш. Та i на правильне оформлення потрiбно буде трохи часу, особливо, якщо справ дiйсно багато. Наявнiсть плану з розстановкою прiоритетiв i правильнi пiдходи до виконання завдань допоможуть у щоденних справах не втратити головного, встигнути зробити саме те, що приведе до необхідного результату.

У наш час не кожна людина може дозволити собi витратити багато часу на заповнення iнформацiї в додатках, навiть якщо вони мають зручний i якiсний дизайн. Доцiльнiше вибирати додаток, в яких збереження i заповнення iнформацiї здiйснюється швидко i зручно.

Планується, що програмний засiб буде використовуватися не один раз за день, тому людинi повинно бути приємно користуватися цим сервiсом — дизайн повинен бути зрозумiлим i легким.

Мета роботи. Метою дослiдження є створення вiльнопоширюваного програмного засобу “Aspiratio” для вiдслidkовування навичок та рацiонального використання вiльного часу, саморозвитку з функцiонуванням соцiальної мережi.

Основна частина. Суттю даного програмного продукту є те що користувач міг користуватися додатком в вільний час. Тому планується розробка як мобільного, так і веб-додатку. За допомогою мобільного пристрою можна зручно і швидко зробити пост чи внести дані в додаток, адже він завжди під рукою. А потім, використовуючи веб-додаток, переглянути більш розширену інформацію і статистику. Головною перевагою веб-додатку є те, що доступ до нього можна здійснити з будь-якого пристрою. Тому вирішено було побудувати RESTful API, яке б не залежало від клієнта і було універсальне.

Програмний засіб “Aspiratio” вирішено було розробляти за допомогою методів предметно-орієнтованого проектування (DDD — Domain-driven design). Для проекту було також обрано багаторівневу архітектуру. Багаторівнева архітектура — клієнт-серверна архітектура, в якій розділяються функції представлення, обробки і зберігання даних. Базовою платформою, що об’єднує використання при розробці технології, є Microsoft .NET Core. Вибір цієї платформи, як базису для реалізації програмного проекту, був зумовлений, тим, що вона об’єднує комплекс зручних та потужних засобів програмування, та обробки даних, а також підтримує цілком інтегроване середовище розробки Microsoft Visual Studio, за допомогою якого можна реалізувати практично всі задачі етапу кодування.

Процес реалізації функціоналу додатку включав в себе такі етапи як:

- Написання методу в рівні контролера — контролер відповідає за одержання вхідних даних і повернення результатів роботи методу.
- Написання методу в рівні обробки даних (рівень бізнес-логіки) — рівень визначає функціональність і працездатність системи в цілому
- Написання методу в рівні зберігання даних — рівень забезпечує фізичне зберігання, додавання, модифікацію і вибірку даних; перевіряється цілісність і узгодженість даних; реалізація транзакцій.

В процесі дослідження були реалізовані такі основні функціональні можливості Aspiratio:

1. Вільнопоширюваний
2. Можливість реєстрації і входу через соціальні мережі
3. Підтримка декількох мов
4. Базовий функціонал соціальної мережі
5. Періодичні нагадування та сповіщення
6. Гейміфікація

Висновок. Звичайно, тайм-менеджмент не панацея і не чарівне заклинання, яке зупиняє час, але все ж можливість організувати себе, не забувати про важливе та в разі правильно визначених пріоритетів встигати трохи більше. У ході написання роботи було створено вільнопоширюваний програмний засіб “Aspiratio” для відслідковування навичок та раціонального використання вільного часу, саморозвитку з функціонуванням соціальної мережі.

Список використаних джерел

1. Керування часом. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Керування_часом (дата звернення: 03.02.2020).
2. Збережіть Ваш актив № 1 - Кіосакі Роберт / 2011. – 192с.
3. Саморозвиток. URL: <https://ukr.media/psihologiya/393946/> (дата звернення: 15.01.2021).
4. Франчук В.М. Використання веб-орієнтованого віртуального середовища Proxтох в педагогічних закладах освіти. Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. Серія №2. Комп’ютерно-орієнтовані системи навчання. 2019. № 21(28). С. 43-48. DOI 10.31392/NPU-ps.series.2.2019.21(28).08.
5. Франчук В.М. Галицький О.В., Микитенко П.В. Хмарні технології як засіб підтримки онлайн-заходів. Новітні комп’ютерні технології Кривий Ріг: Видавничий центр ДВНЗ «Криворізький національний університет», 2015. Том XIII: спецвипуск «Хмарні технології в освіті». С. 158-167.