

РЕФЕРАТ

Розмір пояснювальної записки – 137 аркушів, містить 18 ілюстрацій, 32 таблиць, 7 додатків, 26 посилань на джерела.

Актуальність теми. У роботі розглянуто проблему гейміфікації навчання в інженерії програмного забезпечення. Гейміфікація визначається як застосування ігрових технологій та методів до не ігрової діяльності для залучення та мотивації людей, щоб отримати кращі результати. Виявлено потребу в удосконаленні наявних методів гейміфікації та їх адаптації під специфіку навчання в інженерії програмного забезпечення.

Мета дослідження. Основною метою є дослідити корисність використання гейміфікації в навчанні інженерії програмного забезпечення.

Об'єкт дослідження: навчальний процес в інженерії програмного забезпечення.

Предмет дослідження: методи та засоби гейміфікації навчального процесу в інженерії програмного забезпечення.

Для реалізації поставленої мети **сформульовані наступні завдання:**

- вивчити стан досліджень методів та засобів гейміфікації навчання в інженерії програмного забезпечення шляхом огляду літератури;
- удосконалити метод гейміфікації навчання в інженерії програмного забезпечення шляхом адаптації до специфіки відповідних дисциплін;
- створити програмний засіб шляхом застосування удосконаленого методу гейміфікації;
- показати корисність застосування гейміфікації та працездатність засобу гейміфікації в реальному освітньому процесі.

Наукова новизна результатів магістерської дисертації полягає в тому, що удосконалено метод Окталісис для гейміфікації навчального процесу інженерії програмного забезпечення, шляхом розширення та налаштування ігрових

елементів методу під специфіку навчання інженерії програмного забезпечення, що підтвердило корисність використання гейміфікації.

Практичне значення отриманих результатів полягає в тому, що удосконалений метод гейміфікації навчання в інженерії програмного забезпечення може бути застосований не тільки в освітньому процесі закладів вищої освіти за спеціальністю 121, але і в професійної і загальної середньої освіти, навчальних курсах, тощо.

Зв'язок з науковими програмами, планами, темами. Робота виконувалась на кафедрі інформатики та програмної інженерії Національного технічного університету України "Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського".

Апробація. Наукові положення дисертації пройшли апробацію на VII Міжнародній науково-практичній конференції молодих вчених та студентів «Інженерія програмного забезпечення і передові інформаційні технології (SoftTech-2024)».

Публікації. Наукові положення дисертації опубліковані в:

– Гордієнко М.П., Сидоров М.О. Метод та програмний засіб гейміфікації навчання в інженерії програмного забезпечення. Матеріали VII Міжнародної науково-практичної конференції молодих вчених та студентів «Інженерія програмного забезпечення і передові інформаційні технології (SoftTech-2024)». Секція кафедри інформатики та програмної інженерії. 20-22 листопада 2024 р. Київ.

Ключові слова: ІНЖЕНЕРІЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ, НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС, ГЕЙМІФІКАЦІЯ.