

Feladat:

Egy olyan szoftver megtervezése és megvalósítása Unreal Engine 5 környezetben, amely a hagyományos oktatás helyett egy új, másfajta megközelítést alkalmazó módon, észrevétlenül, játékosan próbálja megtanítani a tanulókat bizonyos, a tanárok által meghatározott ismeretekre.

Részfeladatok:**a) A szakdolgozat elkészítéséhez szükséges résztevékenységek:**

A megfelelő szakirodalom megismerése. A szoftver látványvilágának megtervezése. A használat kétféle jogkörrel történhet: tanár és tanuló. A tanár felhasználók főbb funkciói: témakörök definiálása, építőelemek (pl. kártyák) létrehozása, feladatok összeállítása, a megoldások értékelésének meghatározása. A tanuló felhasználók főbb funkciói: témakör és nehézségi szint kiválasztása, feladat generálása, feladat megoldása, a tanulásban történt előrehaladás követése.

b) A szakdolgozat főbb részei:

A felhasznált fejlesztőeszközök rövid bemutatása. A feladatra megtervezett és elkészített programrendszer dokumentációja.

Belső konzulens: Pusztai Pál e. adjunktus, Matematika és Számítástudomány Tanszék

Külső konzulens: Sándor László, Győri SZC Jedlik Ányos Gépipari és Informatikai Technikum és Kollégium