



Входящ номер:

Документи за кандидатстване - Част 1  
„КОНКУРС ЗА ФИНАНСИРАНЕ НА НАУЧНИ ИЗСЛЕДВАНИЯ НА МЛАДИ УЧЕНИ – 2016 г.”  
Административното описание на проекта

<b>Наименование на конкурса:</b>
Конкурс за финансиране на научни изследвания на млади учени – 2016 г.
<b>Основна научна област/тематично направление, в което проектът кандидатства:</b>
Математически науки и информатика
<b>Допълнителни научни области/тематични направления при интердисциплинарни проекти:</b>
Обществени науки; Хуманитарни науки
<b>Заглавие на проекта:</b>
Модели и концепции на сериозни образователни игри чрез свързани мултимедийни ресурси от военно-историческото наследство
<b>Вид на планираните научни изследвания (фундаментални или приложни):</b>
Фундаментални изследвания
<b>Базова организация:</b>
Институт по математика и информатика, Българска академия на науките
<b>Ръководител на научния колектив (академична длъжност, научна степен, име):</b>
Ас. д-р Николай Генчев Ноев
<b>Адрес за кореспонденция (пощенски, електронен и телефон):</b>
1113, гр. София, България ул. Акад. Георги Бончев, блок №8, ет. 2, каб. 278 тел.: 088 54 05 966, e-mail: <a href="mailto:nickey@math.bas.bg">nickey@math.bas.bg</a>
<b>Сума за изпълнение на проекта:</b>
19 300.00 лева (деветнадесет хиляди и триста лева и 00 стотинки)

**Ръководител на научния колектив:**

(подпис)

/ Ас. д-р Николай Генчев Ноев /

**Ръководител на базовата организация:**

(подпис и печат)

/Акад. Проф. Юлиан Ревалски/



### **Резюме на проекта:**

Основната цел на проекта е осъществяването на фундаментални научни изследвания от млади учени основно в информатиката, информационните и комуникационни технологии (ИКТ) и хуманитарните и обществени науки с цел придобиване на нови знания за фундаментални причини за явления и наблюдаеми факти в тези области без каквото и да било пряко търговско приложение или използване. Проектът по-конкретно е ориентиран към търсене на нови знания и постигане на фундаментални резултати в областта на: изкуствен интелект (artificial intelligence), техники за визуализация (visualization techniques), електронно обучение (eLearning), сериозни игри/геймификация, (serious games/gamification) и др. Цели се създаване на модели и средства за контекстно-базирано използване на цифрови културни ресурси за образователно приложение чрез сериозни образователни игри.

Актуалността на фундаменталните научни изследвания в проектното предложение - създаването на модели на семантично-базирано свързване на цифрови мултимедийни културни ресурси, на базата на които да се създадат и сериозни образователни игри (СОИ), ориентирани към областта на културно-историческото наследство са безспорни. Обучението в областта на културното наследство посредством СОИ има невероятен потенциал благодарение на предлагането на свободен избор на мястото за учене, гъвкавост при управление, избор на време и скорост на учене, автономно учене в игрови контекст, самостоятелно контролирано обучение, решаване на проблеми, системно мислене и готовност за сътрудничество. Значимостта на разглеждания научен проблем е усвояването на нови знания, провокирането на интерес към културата, изграждането на културни умения и подпомагане и на езиковото обучение чрез съвременни методи.

В проекта целта ще се постигне като се осъществят следните задачи:

- Изследване на подходи, средства и методи за създаване и моделиране на контекстно свързани мултимедийни ресурси;
- Изграждане на модел на семантично-базирано свързване на цифрови мултимедийни културни ресурси за конкретна област;
- Проучване на световния научно-изследователски опит в областта на сериозните образователни игри и приложението им в културно-историческото наследство;
- Изграждане на модел на сериозна образователна игра с използване на свързани мултимедийни ресурси от областта на културно историческото наследство.

Очакваният резултат от научното изследване е изграждане на нови модели и средства за контекстно-базирано използване на цифрови културни ресурси за образователно приложение чрез сериозни образователни игри. Също така и повишаване на научния капацитет на кандидатстващата организация чрез повишаване на квалификацията на членовете на научния колектив, с придобиването на нови знания и постигане на фундаментални резултати.



### **Обща сума за изпълнение на проекта:**

**19 300.00 лева** (деветнадесет хиляди и триста лева и 00 стотинки)





## Членове на научния колектив

<i>Организации/участници<sup>1</sup></i>	<i>Бележка<sup>2</sup></i>	<i>Подпис</i>
<b>Базова организация:</b>		
Институт по математика и информатика, Българска академия на науките		
<b>Ръководител на научния колектив</b>		
Ас. д-р Николай Генчев Ноев	МУ, ПД	
<b>Участници:</b>		
Максим Красимиров Гойнов	МУ	
Владимир Илиев Сапунджиев	ДО	
д-р Илия Желязков Вълев	МУ, ПД	

<sup>1</sup> Отбележете академичната длъжност и научната степен на всеки участник

<sup>2</sup> Отбележете дали участникът в колектива е млад учен (МУ), постдокторант (ПД), докторанти (ДО) или студенти (СТ), или учен от чужбина (УЧ)