

Дорофеев Н.В., Богатов Д.А.

*Муромский институт (филиал) федерального государственного образовательного учреждения высшего образования «Владимирский государственный университет имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»  
602264, г. Муром, Владимирская обл., ул. Орловская, 23  
E-mail:dorofeevnnv@yandex.ru*

### **Архитектура системы оценки и повышения уровня эмоционального интеллекта**

Эмоциональный интеллект – набор способностей, которые объясняют, насколько точно изменяется эмоциональное восприятие и понимание людей. Более формально, эмоциональный интеллект – способность чувствовать и выражать эмоции, связывать эмоции и мысли, понимать и причину эмоций, и регулировать эмоции в себе и других» [1].

В данный момент существуют программные средства оценки эмоционального интеллекта на основе текстовых, графических и видео тестов. Повышение уровня эмоционального интеллекта осуществляется в живую в игровой форме.

В проекте предлагается осуществлять оценку эмоционального интеллекта посредством визуальной игры. Эмоциональный интеллект будет оцениваться на основании действий в игре. По ходу игры человеку будут начисляться баллы за все действия, в последствии, когда игра будет пройдена человек получит результат оценки уровня эмоционального интеллекта.

Так как игра может быть реализована, как и на ПК, так и на телефонах. На обоих платформах используются разные способы ввода – сенсорный экран и компьютерная мышь. Для сенсорного способа ввода необходимо учесть погрешность измерений при работе на сенсорном экране влияющие на точность измерений, а также погрешности, которые присутствуют при работе с компьютерным манипулятором.

Процедура сбора данных о процессе взаимодействия человека с программой оценки уровня эмоционального интеллекта: первый этап заключается в авторизации пользователя путем регистрации тестируемого. В первом случае данные о новом пользователе системы вносятся в программу (ФИО, возраст, пола другие данные), во втором варианте параметры данных пользователя будут получены из базы данных. Таким образом, каждому пользователю соответствует уникальный номер-идентификатор.

Далее пользователь системы выбирает настройки тестового сценария - тип упражнения и метод управления (например, в шлеме виртуальной реальности используя смартфон или на мониторе с использованием клавиатуры и мыши).

После завершения этапа авторизации и настройки запускаются модули, отвечающие за контроль выполнения сценария обучения и сбор всей необходимой для дальнейшей работы информации.

Обучающий сценарий представляет набор упражнений или действий, которые пользователь должен выполнить в игре. Примером таких действий может быть перемещение объектов, взаимодействие с ними, достижение определённой точки или иные операции с игровыми объектами. Каждое произведённое действие фиксируется с точки зрения нескольких метрик. К основным метрикам относятся точность взаимодействия, время выполнения поставленной задачи, количество допущенных ошибок. Метрики могут быть различными.

Так же будет реализована бальная система оценивания. Суммарный уровень по всем шкалам эмоционального интеллекта с учетом доминирующего знака будет соотнесён по следующим количественным показателям:

- 70 и более — высокий;
- 40–69 — средний
- 39 и менее — низкий.

### **Литература**

1. Тест Дж. Мэйера, П. Сэловея и Д. Карузо. Эмоциональный Интеллект.Издательство«Институт психологии РАН». Москва – 2010. 176 с.