

Обучающее игровое приложение «Гиперкуб»



Состав команды: Валиев Радион Рустемович,
Ихсанов Рафаэль Рифатович,
Кадыров Максим Васильевич

Куратор площадки: Зайдуллина Светлана Галимулловна

Идея проекта:

Создание игрового приложения-тренажера на базе технологий виртуальной реальности, способствующего развитию математических навыков учеников школ для решения следующих задач:

- признаки делимости;
- извлечение квадратного корня;
- возведение в степень.

Аудитория:

Данное приложение не имеет аналогов. Оно рассчитано на учеников школ и всех, кто желает проверить и развить свои навыки устного счета и знания по вышеперечисленным темам.

Особенности игрового приложения:

 Интерактивность в обучении

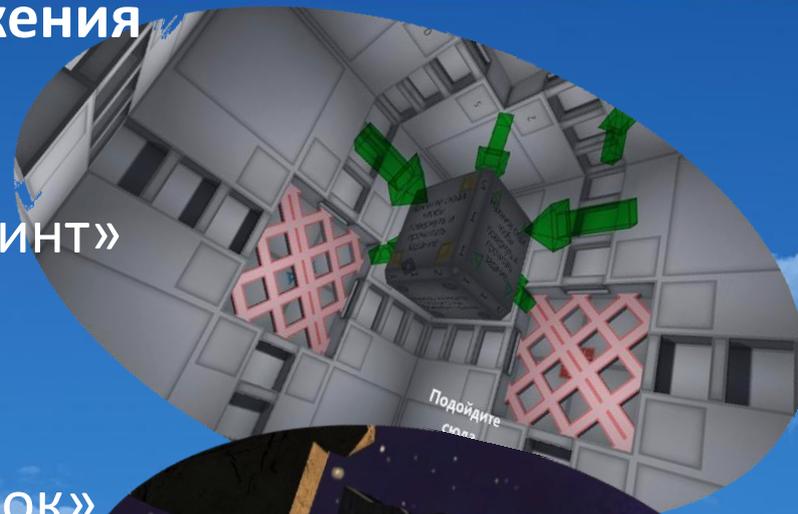
 Наличие сюжетной линии для мотивации обучающегося

 Нелинейность игрового процесса, позволяющая неоднократно проходить обучение и отработку навыков.

Акценты приложения



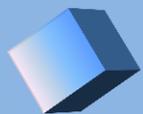
Режимы «Обучение», «Лабиринт»



Множество комнат и «головоломок»



Автоматическая случайная генерация заданий и их проверка



Интуитивно понятно построенный мир



Эволюция от прототипа до приложения

- Полностью проработана сюжетная линия
- Реализовано более подробное и понятное обучение
- Улучшена графическая и программная составляющие
- Значительно расширена звуковая и визуальная составляющие
- Реализована система сохранения персонажа и мира
- Подсчет и подробный вывод игровой статистики

Потенциал приложения

- Проект может быть в дальнейшем дополнен темами для изучения и внедрен в систему обучения для дополнительных занятий и самостоятельной проверки знаний учениками.
- Внедрение уровней сложности и различных режимов прохождения.
- Интегрирование новых локаций и способов взаимодействия с миром



**СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!**

