1. Тема: Survival 101
2. Направление „Съвременни системи за визуална информация“
3. Автори:

**1.** Дориана Владиславова Петкова

ЕГН: 0652275812

Адрес: Лазур 29 блок, вх. 3, ет. 2 ап. 3

Телефон: 0884873454

Имейл: doriana.petkova@gmail.com

Училище: ППМГ „Акад. Никола Обрешков“

гр. Бургас

2. Биляна

ЕГН: 0744260530

Адрес: жк. Славейков 26 вх. 6 ет. 8 ап. 24

Телефон:0896686469

Имейл: b.bachvarova26@gmail.com

Училище: ППМГ „Акад. Никола Обрешков“

гр. Бургас

1. Ръководител: Таня Евтимова

Телефон:

Имайл:

Длъжност: Учител по Информатика и Информационни технологии

1. Ръководител: Тодорка Трифонова

Телефон:

Имайл:

Длъжност: Учител по Информатика и Информационни технологии

1. Резюме:

5.1. Цел

„Survival 101” е образователна игра, предназначена да научи потребителя на основни умения за оцеляване при природни бедствия. Подобни приложения информират хората и допринасят за ограмотяването им по темата, което от своя страна би допринесло за тяхната сигуност.

Мотивацията зад създаването на тази игра е да образова хората по увлекателен и интерактивен начин. Концепцията се появи по време на наводненията в Царево, с убеждението, че повишени знания по темата и запазване на самообладание в определени моменти биха могли да доведат до по-малко жертви при друга подобна ситуация.

Играта предлага възможност на потребителя да разбере как трябва да постъпи, в случай че има авария. По време на играта стратегически разположените улики предлагат насоки за правилните действия.

Съществуват и други подобни игри: Disaster Report и Raw Danger, но те не са на български език и един потребител без знания по чужд език не би могъл да ги използва.

Основни потребители на играта биха били: ученици, студенти, дори възрастни, които не обичат да четат информация под формата на инструктажи.

5.2. Основни етапи в реализирането на проекта:

• Проучване за реализирани вече подобни проекти.

• Проучване на средата за създаването на играта.

• Изработване на различните компоненти и герои.

• Програмиране на отделните нива.

• Тестване, отстраняване на грешки.

• Направа на подобрения за по-добро усвояване на информация.

• Подготвяне на документация.

• Представяне на проекта.

* 1. Ниво на сложност
  2. . Логическо и функционално описание на решението
  3. Реализация − обосновка за използвани технологични средства, алгоритми, литература, програмни приложения и др.
  4. Описание на приложението – как се стартира и/или инсталира, как се използва, как се поддържа

5.7 Заключение – какъв е основният резултат, дали има приложения до момента, какви възможности съществуват за развитие и усъвършенстване