

# РЕШЕНИЕ ДЕКАБРЬСКОГО ЦИКЛА

Подготовлено участниками  
студии «Эклиптика» МКОУ  
«Гимназия №14»  
Городского округа Нальчик

# Содержание

- Цель
- Задачи
- Гипотеза
- Этапы
- Вывод

# Цель

- Создание полезной нейроигры, способной помочь человеку, улучшить его самоконтроль над ментальными состояниями концентрации и медитации, а также детям с синдромом дефицита внимания.

# Задачи

- Проектирование идеи игры, направленной на развитие способностей мозга людей с ограниченными возможностями, её детальное продумывание;
- Программирование задуманной игры;
- Выдвижение гипотезы об эффективности игры;
- Тестирование игры на взрослых;
- На основе конечного результата игры сформировать вывод об эффективности игры.

# Гипотеза

- Проблемы повышения уровня внимательности человека могут быть успешно решены с применением технических методов нейроуправления, путём фиксации активности нейронов. Для этого необходимо решить задачи поиска не только эффективных технических средств, но и методов оценки уровня концентрации человека. Можно предположить, что наша игра в дальнейшем решит проблемы людей с ограниченными возможностями, детей с дефицитом внимания и будет полезна в самореализации и самообучении.

# Этапы

- А. Процесс написания кода.
- 1) Был создан рабочий прототип программы с условными графическими элементами вместо изображений.



## А. Процесс написания кода.

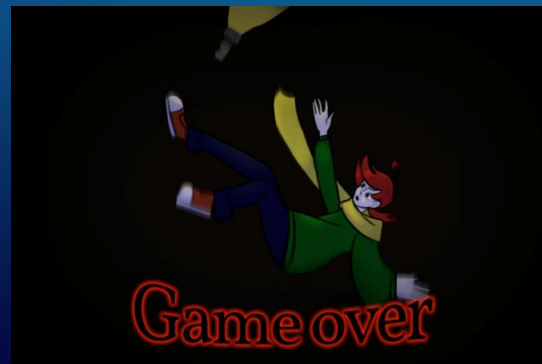
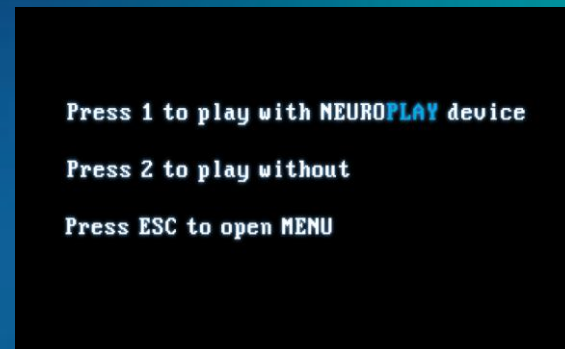
- 2) Добавлено графическое оформление персонажа и заднего фона.





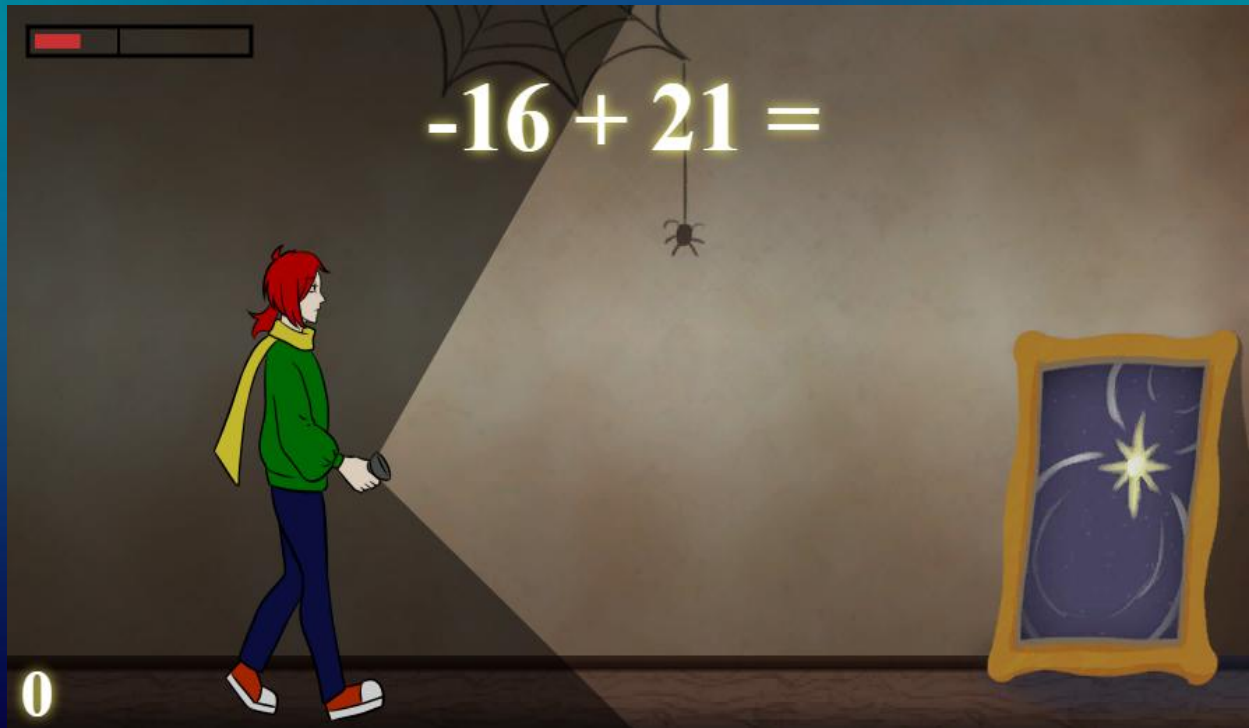
## А. Процесс написания кода.

- 3) Добавлены экраны меню и конца игры.



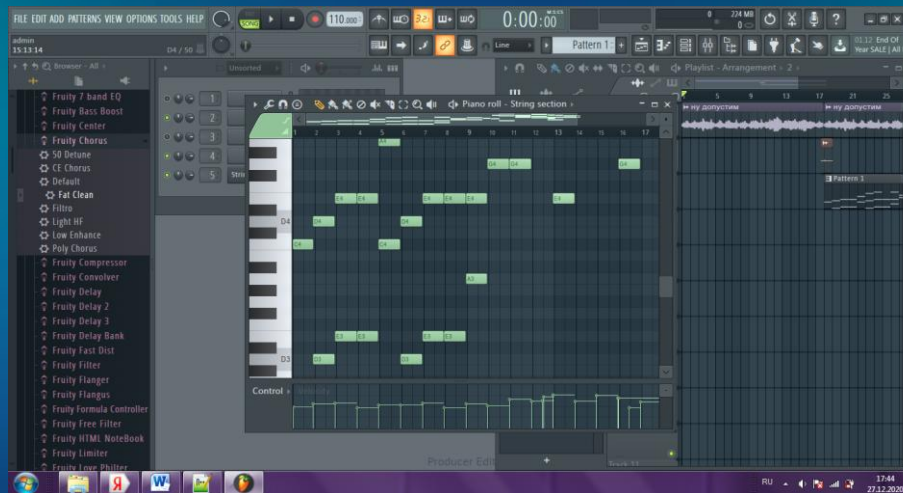
## А. Процесс написания кода.

- 4) Добавлен режим игры без гарнитуры и счетчик очков.



# А. Процесс написания кода.

- 5) Добавлено музыкальное сопровождение.



- 6) Игра оформлена и загружена на гугл диск.

## Б. Процесс создания дизайна персонажей.

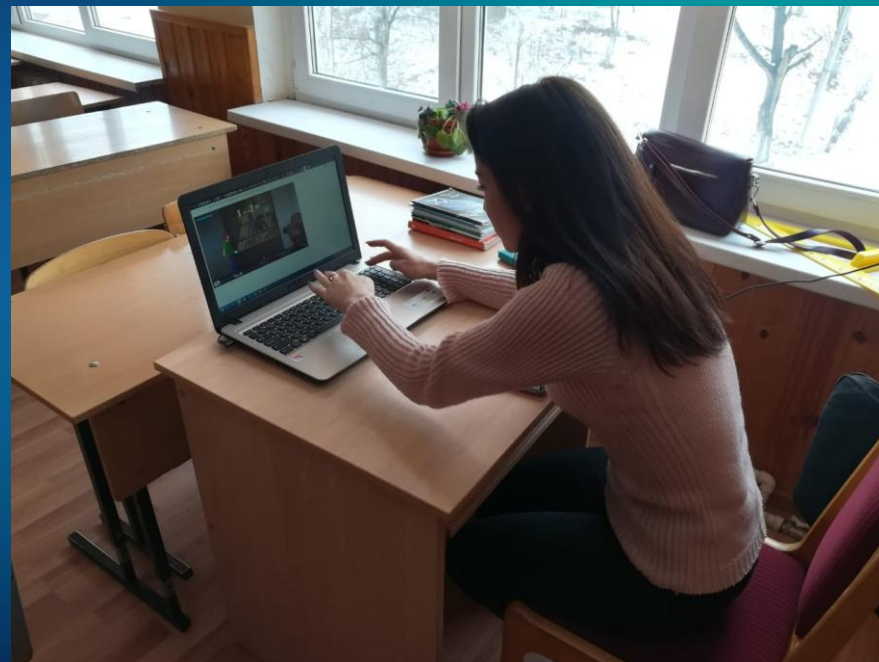
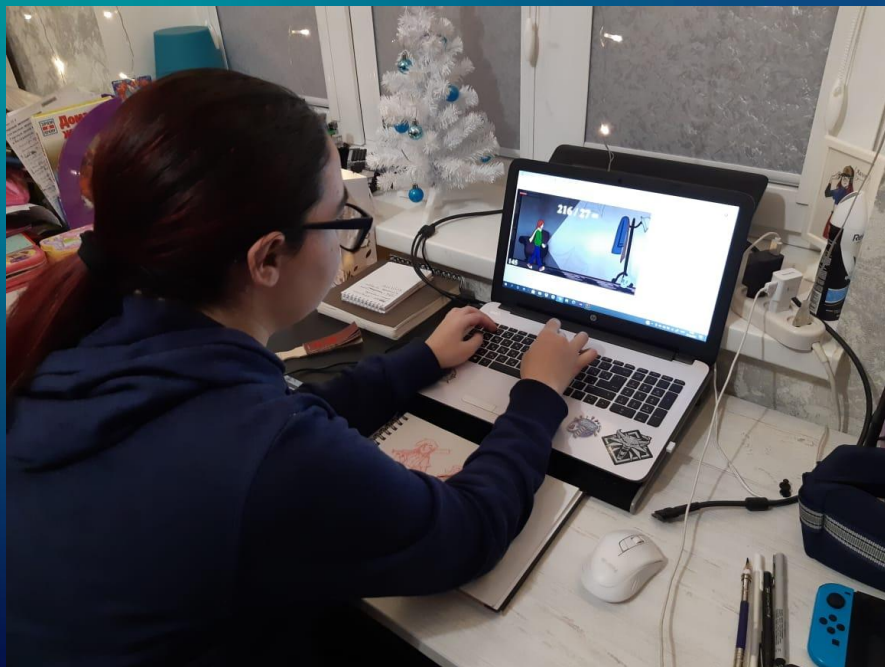


## В. Работа над анимацией.

- Работа над анимацией игры проходила в обычном графическом редакторе. Кроме работы над одним из внешних спрайтов, наша команда занялась ещё и внешним оформлением, а также картинкой, которая высвечивалась при поражении. В голове у одного из наших графических дизайнеров возникла идея установить сеттинг игры в заброшенном поместье, и, по итогам, именно там разворачиваются события игры.

# Г. Тестирование игры на взрослых

Игра была успешно протестирована  
взрослыми.





# ВЫВОД

- Таким образом, можно заявить, что гипотеза проекта, о том, что проблему повышения уровня внимательности человека можно решить с применением технических методов нейроуправления, путём фиксации активности нейронов, успешно подтверждена экспериментальным путём.

# УЧАСТНИКИ И ИХ РОЛИ

- Научный руководитель – Малкандуева Лианна Мухадиновна;
- Графическое оформление - Максидова Элина, Чеченова Диана;
- Написание кода - Пшиншев Тимур;
- Тестирование игры на взрослых - Сусарин Артур.
- Описание проекта в письменном виде - Гедгафова Аида, Гедгафова Саида;
- Формулировка гипотезы об эффективности игры - Монастырский Владислав, Горина Светлана;
- Презентация по конечной работе - Мокаев Басир, Лупежев Амирхан, Алёшина Алёна;
- Создание музыкального сопровождения - Кясова Адиля, Мирзоева Саида, Пшиншев Тимур;
- Фиксация промежуточной проделанной работы в группе в ВКонтакте - Алакаев Инал, Ворокова Надежда;



Спасибо за внимание