

Arche~~e~~Ion

1C21S.I.15. ARCHETON. ИЗУЧЕНИЕ
КОСТНОЙ СИСТЕМЫ ЧЕЛОВЕКА

Куратор: Васина В.Н.

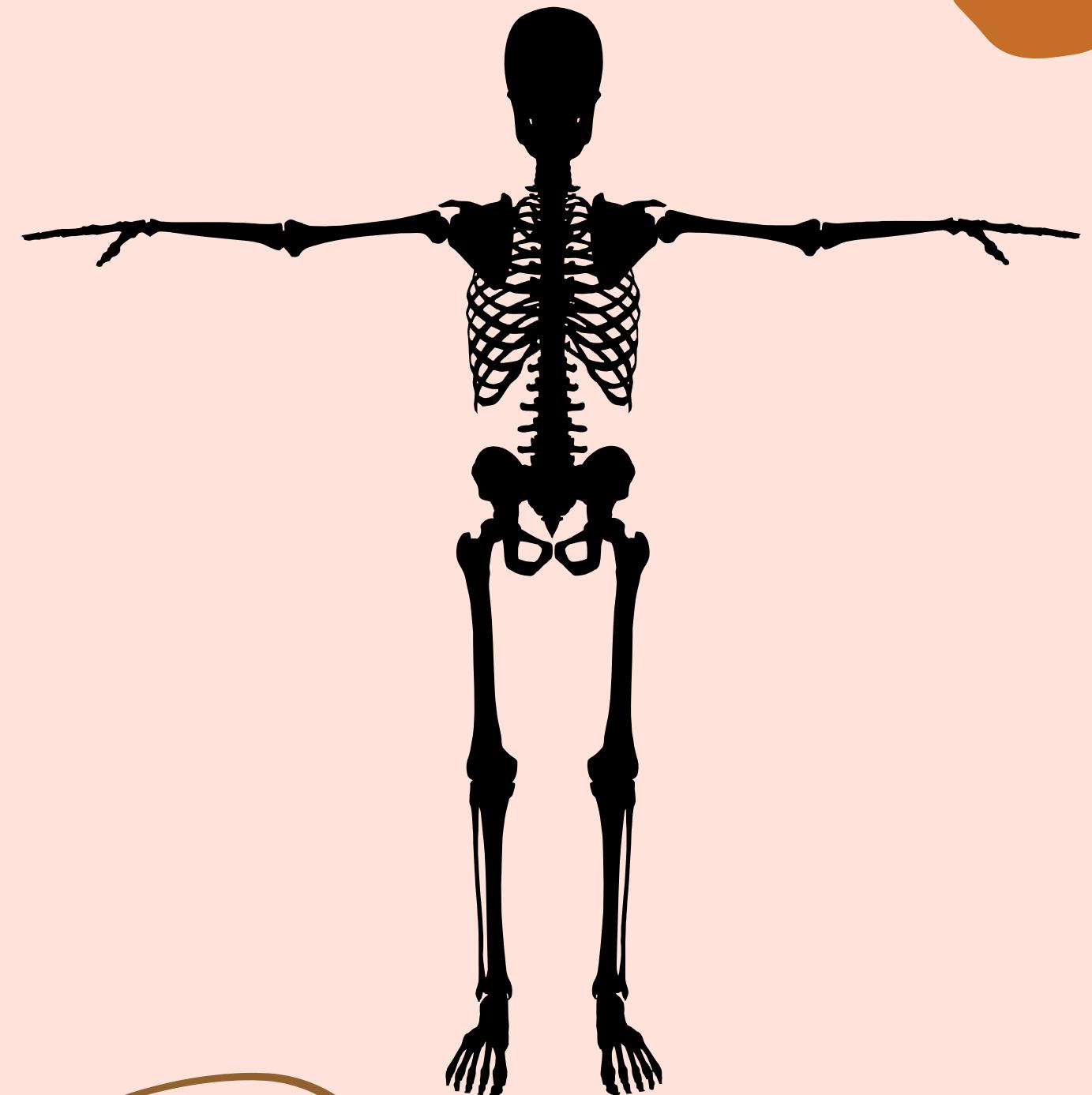
Проблема

Отсутствие легко усваиваемой формы для запоминания и дальнейшего воспроизведения анатомического материала:

На самопроверку ученики тратят немалое количество времени, при этом часто пропуская ошибки.

Пользоваться сторонней помощью не всегда возможно (метро, автобус).

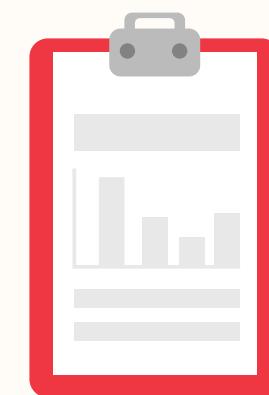
Нет возможности отслеживать прогресс в удобной форме.



Цели и задачи проекта



Создание приложения, которое поможет разобраться в теме «Скелет человека» в игровой форме.



Установить точный календарный план.

Выявить целевую аудиторию.

Разработать содержание приложения.

Создать приложение для изучения костной системы человека.

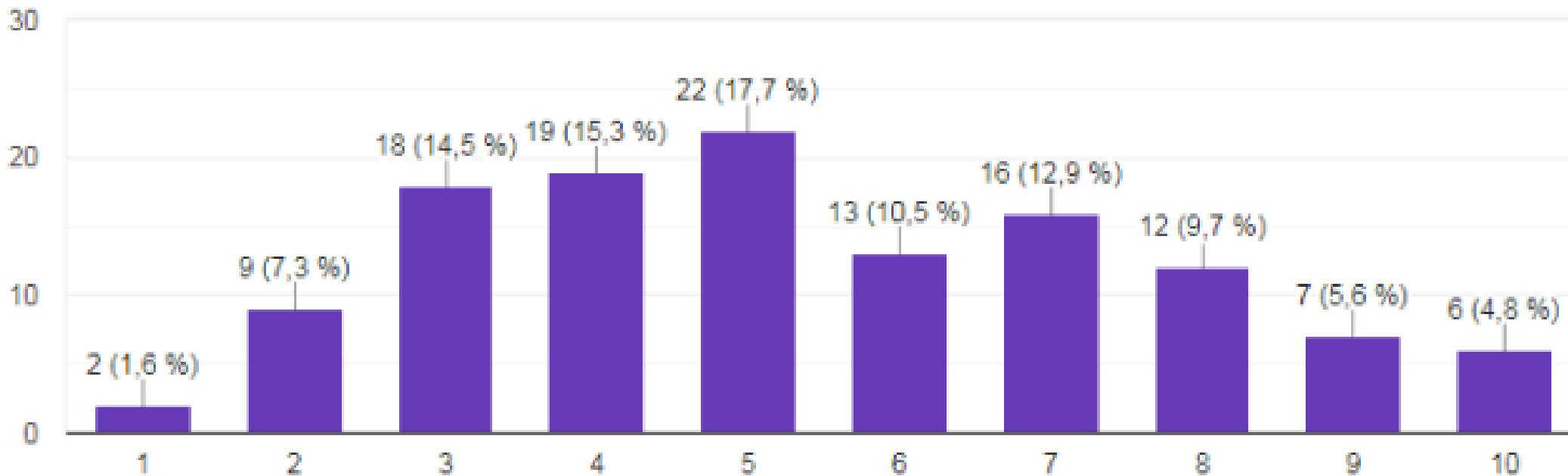
Создать возможность обучения в формате игры.

Целевая аудитория

Абитуриенты медицинских
колледжей и медицинских
институтов.

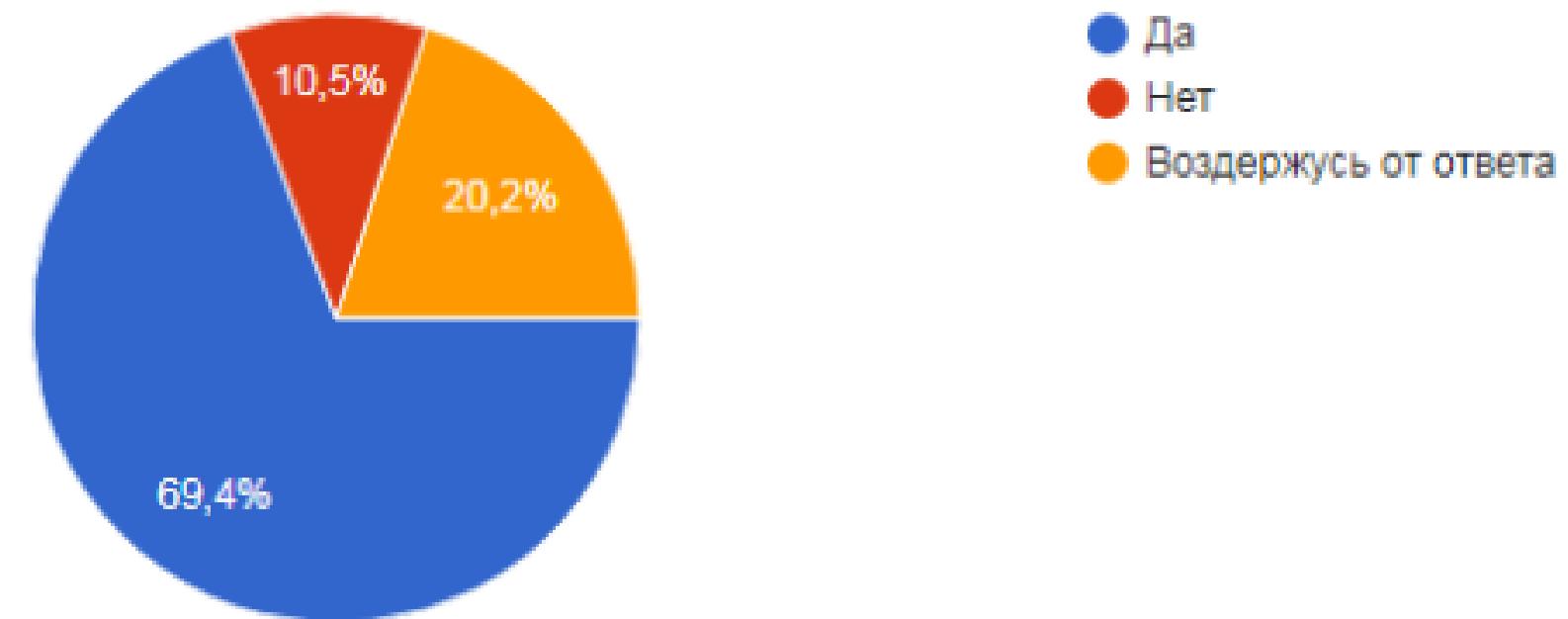
Насколько легко вам дается традиционная форма обучения? (Уроки, лекции)

124 ответа



Считаете ли вы, что обучение в игровом формате помогает лучше усвоить материал?

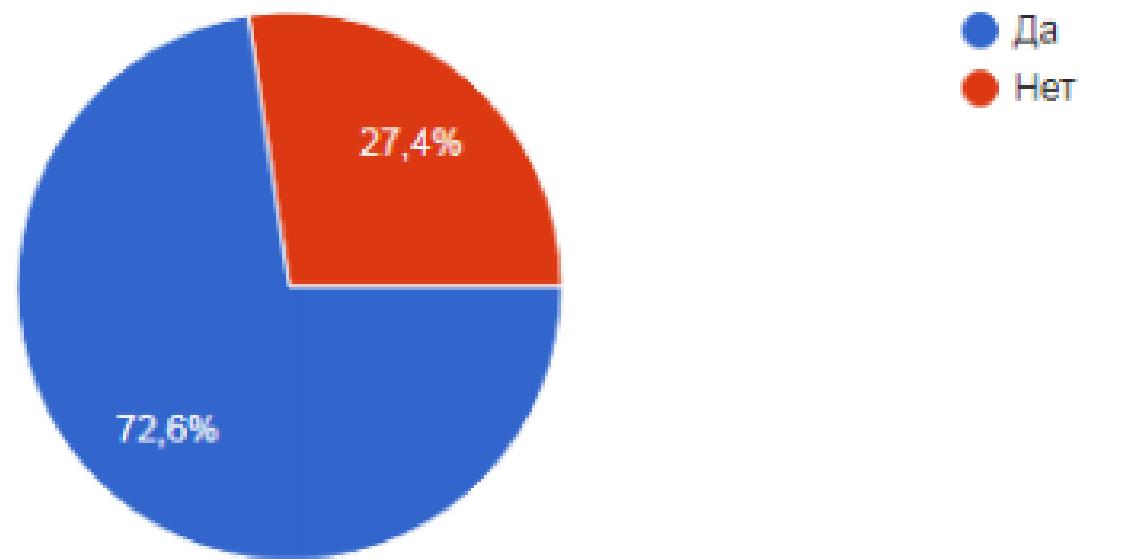
124 ответа



Результаты опроса

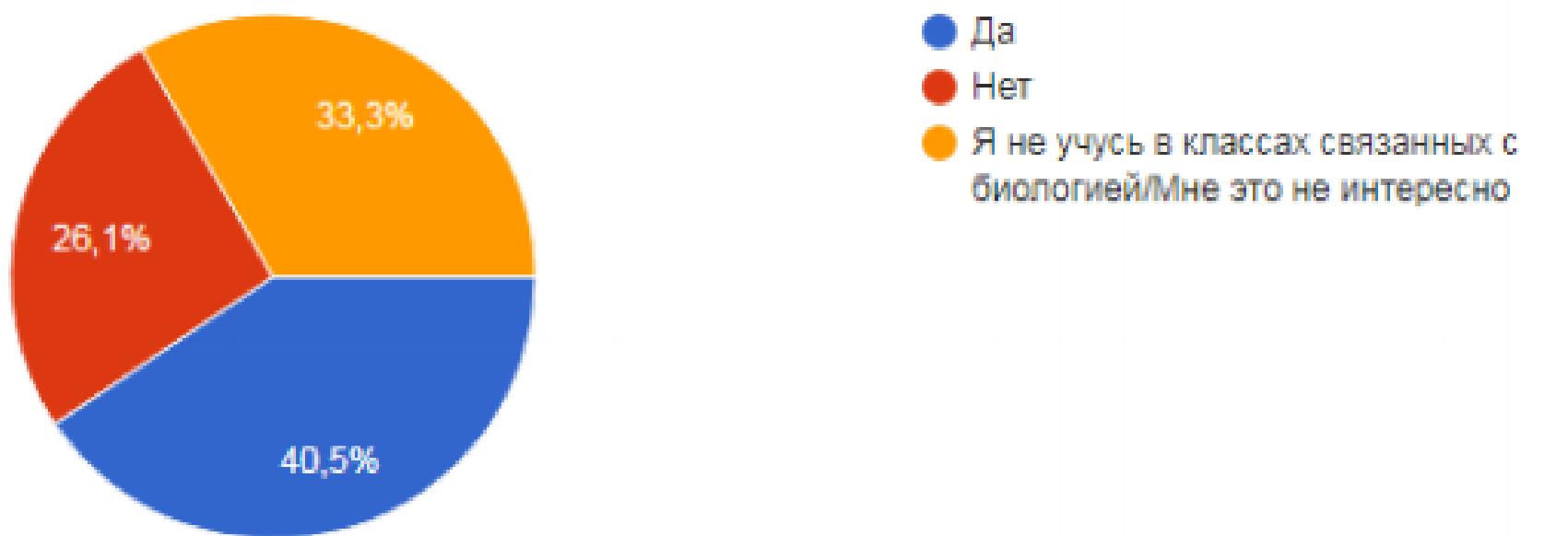
Интересно ли вам изучение скелета человека, если это будет проходить в игровой форме?

124 ответа



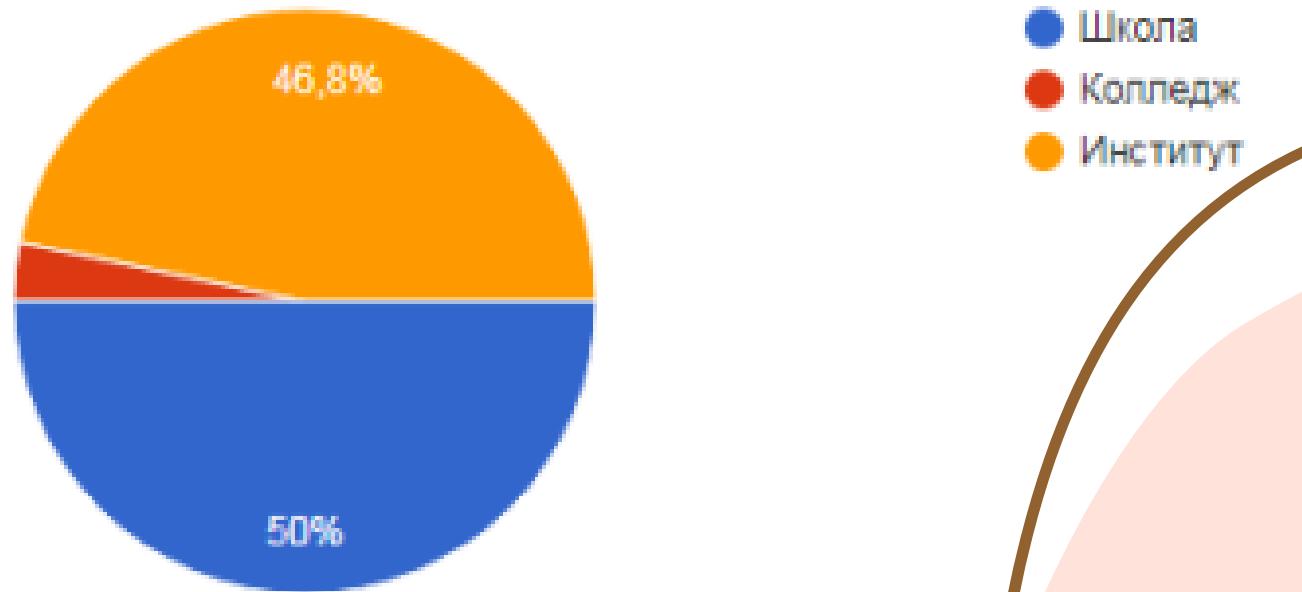
Может ли вам пригодиться игра о строении скелета во время обучения?

111 ответов



Где вы учитесь?

124 ответа



Анализ конкурентов

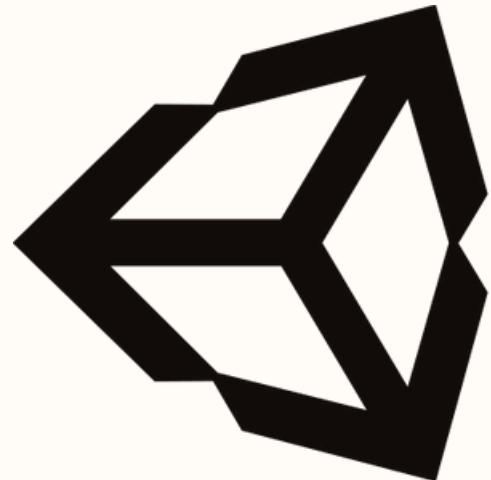
	3D Атлас	Anatomix	BioDigital Human	Archeton
Игровая составляющая	нет	есть	нет	есть
Интерфейс	Не удобен, требуется слишком много нажатий	Не понятен, необходимо изучение инструкции	Удобен и понятен	Удобен и понятен
Наличие русского языка	есть	нет	нет	есть
Наличие проверки знаний	нет	есть	нет	есть



Требования к продукту

Требования	Выполнено/ не выполнено
Понятный интерфейс	+
Актуальная и достоверная теоретическая информация	+
Привлекательный дизайн	+
Образовательная составляющая совмещена с игровой	+
Понятная система прохождения уровней	+
Поддержка Android	+
Поддержка IOS	-
Возможность сохранения игры	-
Наличие фоновой музыки	-
Наличие настроек	-

Стек технологий



Unity - среда разработки



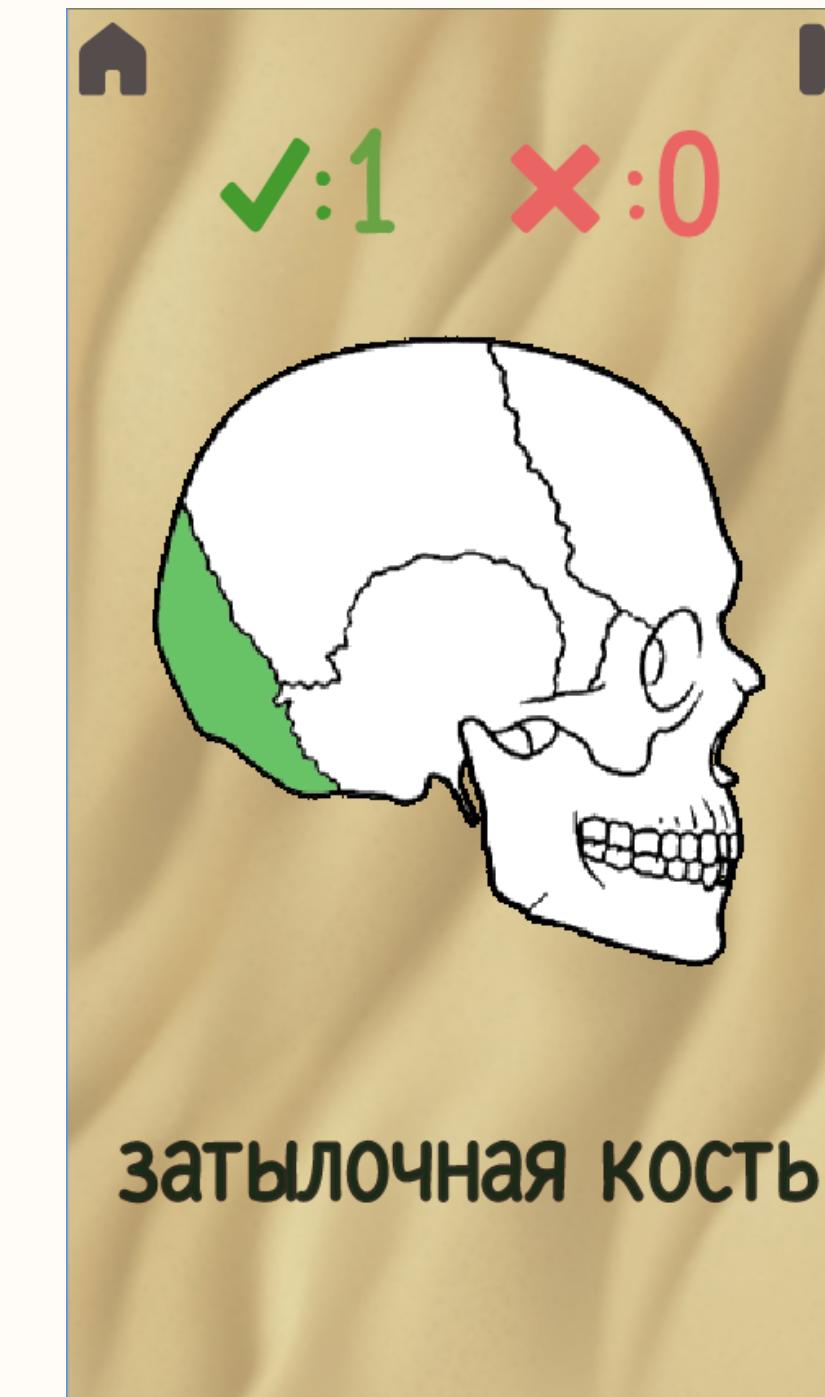
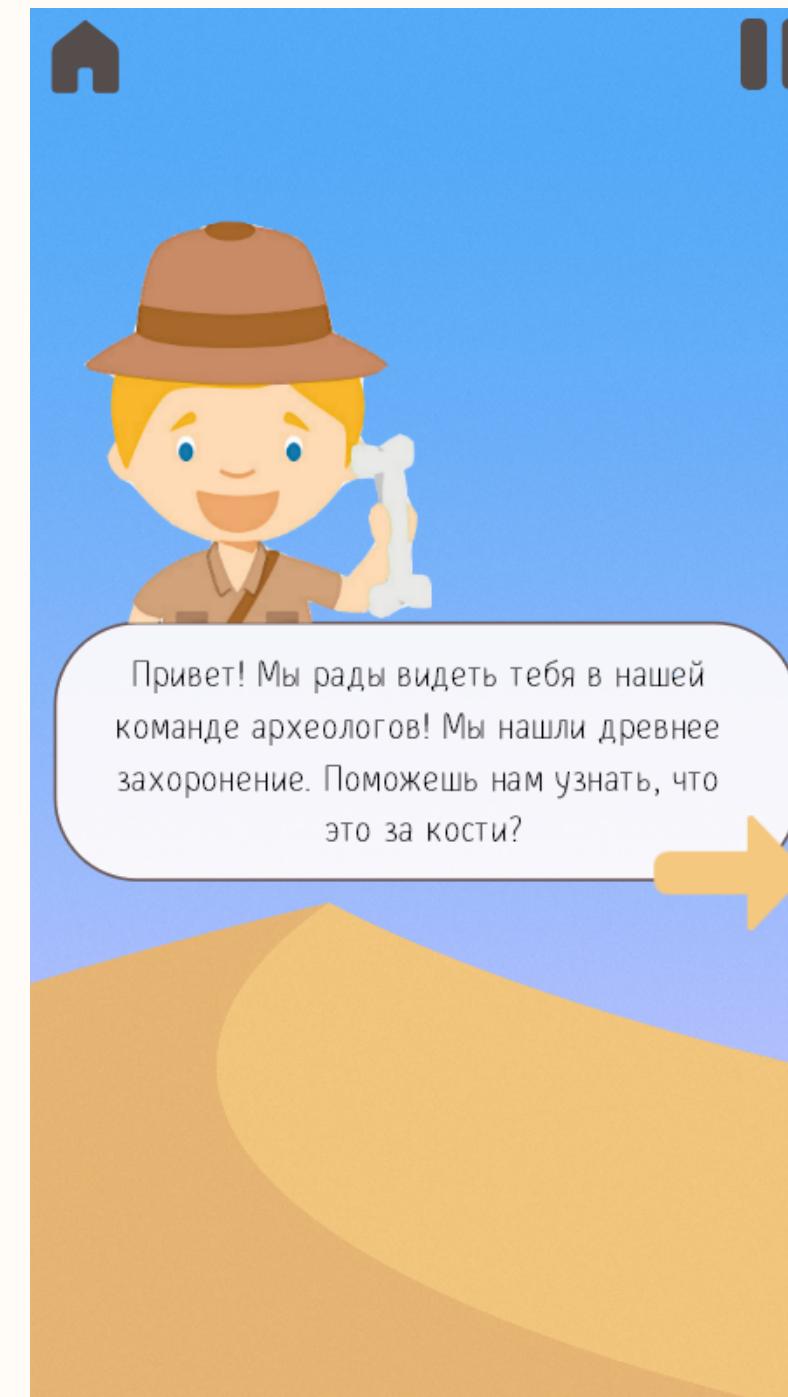
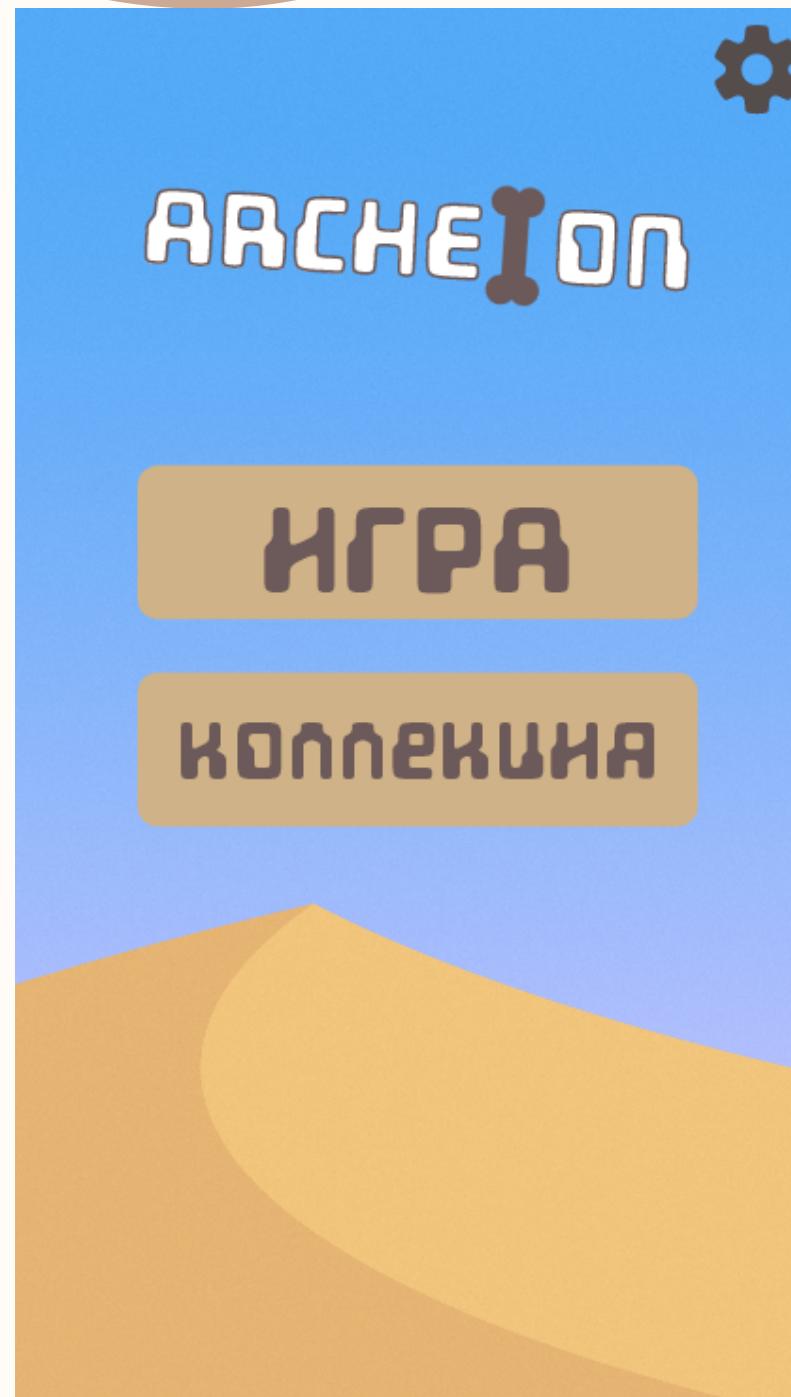
Photoshop - графический
редактор



Figma - разработка
макетов

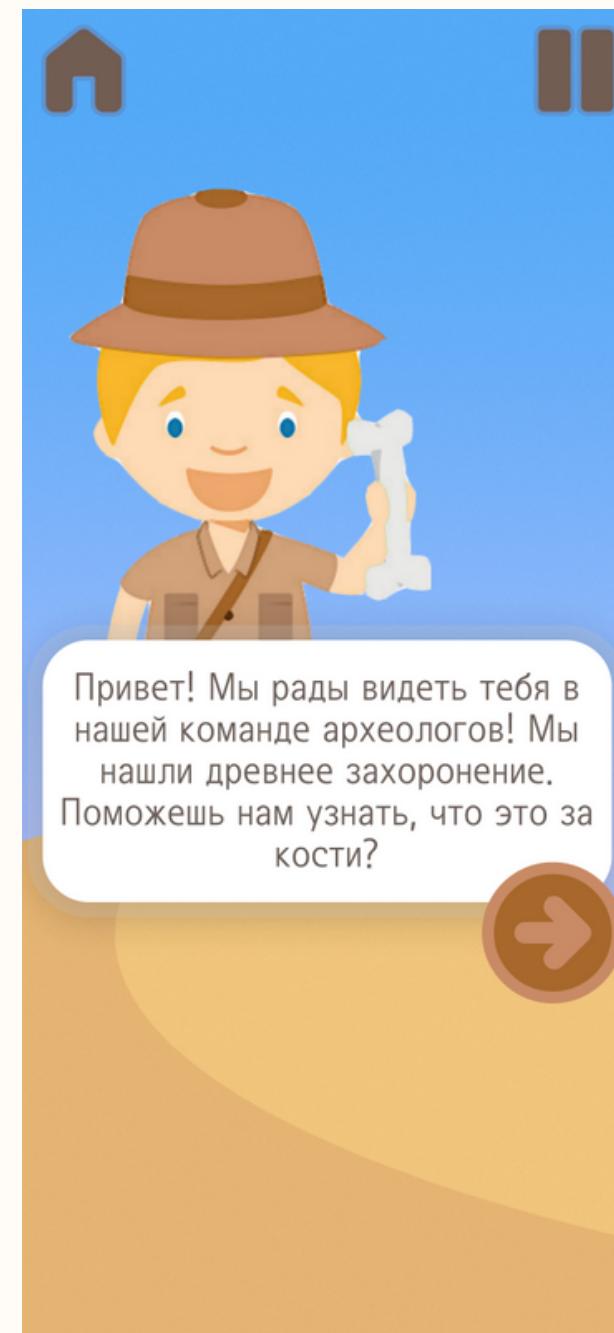
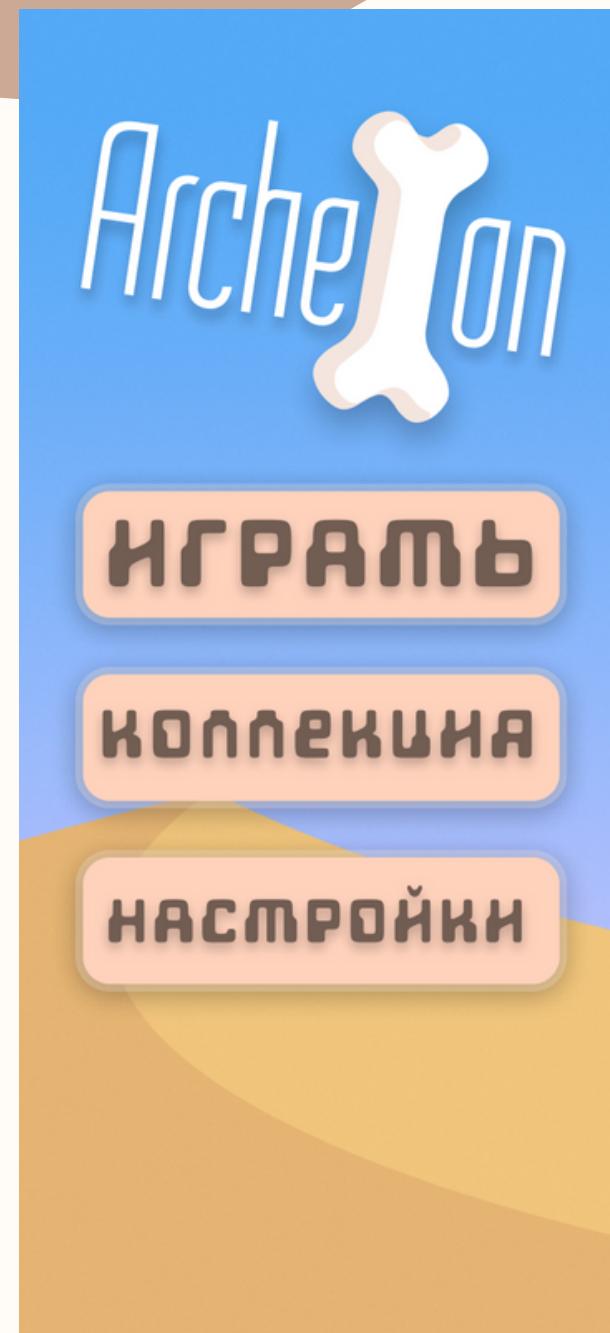
Реализация

дизайн-макеты



Реализация

ТЕКУЩИЙ ВАРИАНТ



Видео



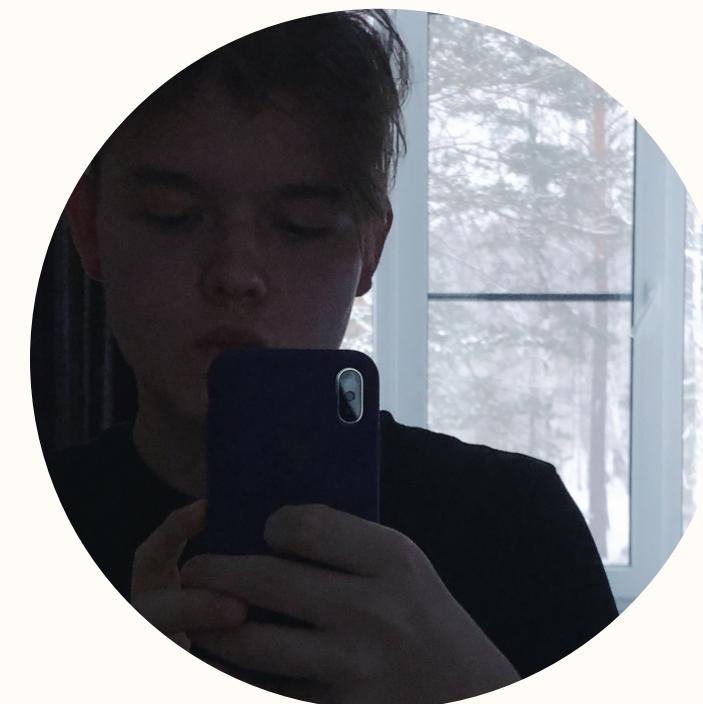
Команда

Программист



Павлов
Артем
Андреевич

Тим-лидер



Котлов
Матвей
Сергеевич

Программист



Шульгина
Ирина
Алексеевна

Дизайнер



Нилогов
Александр
Александрович

Дизайнер



Бейлис
Алиса
Александровна

