

Projekt Aplikacji "Ekologia jest prosta!"

Opis aplikacji

Czym jest aplikacja?

Aplikacją dla szkół.

Uświadamiająca dzieciom czym jest ekologia, jakie znaczenie ma **recykling**.

Budowanie świadomości u dzieci jakie produkty powstają z odsypanych materiałów.

Pokazywanie alternatywnych sposobów przechowywania produktów, np szkło zamiast butelki plastikowej (miód, ketchup, napój).

Wykorzystywanie butelek wielokrotnego użytku zamiast jednorazowego plastiku (**PET** lub **HDPE**).

Uświadamianie jak proste jest ekologiczne podejście do życia i w rezultacie wygodniejsze i tańsze (np. filtr do wody, ograniczenie kosztów reklamówek)

Cele

- Edukacja dzieci w szkole na temat ekologii
- Wypracowanie nawyków ekologicznych, noszących długotrwałe efekty
- Utrzymanie stałych użytkowników
- Dzieci używają aplikacji poza zajęciami
- Budowanie nawyków ekologicznych w domach uczniów (segregacja)

Oczekiwane skutki

- Lepsza wiedza społeczeństwa na temat ekologii
- Stałe nawyki
- Wiedza społeczeństwa o negatywnych skutkach nie stosowania się do zasad ekologii
- Długofalowe efekty widoczne w społeczeństwie

Przedstawienie funkcjonalności

Aplikacja na systemy

- iOS
- iPadOS
- Android - tablet, smartphone

Aplikacja zawiera grę w stylu Pokemon GO. Zbieramy prawdziwe śmieci którym robimy zdjęcie, 1 zebrany śmieć (udokumentowany zdjęciem) odpowiada danej ilości otrzymanych punktów. Punkty można wymieniać na nagrody zdefiniowane przez szkołę np. dodatkowe nieprzygotowanie, "plus", podwyższone zachowanie, owoce.' Ilość zebranych śmieci odpowiada randze (super ekolog, zielony, kadet). Zdjęcia weryfikowane są przez nauczycieli po zakończeniu trybu zbierania. Bonusy (w postaci mnożnika punktów) dla osób które regularnie wykorzystują moduł zbierania śmieci.

Minigry edukacyjne np. wrzucanie śmieci do odpowiednio oznaczonych kontenerów. Każda minigra posiada tabele rankingową która pozwala na rywalizację graczy, opcjonalnie najlepsi w danym okresie mogą otrzymać nagrody.

Kalkulator który przelicza zebrane śmieci na produkty powstające z procesu recyklingu. np na bluze typu polar potrzebne jest 35 butelek PET.

Krótkie animacje edukujące uczniów o alternatywnych metodach przechowywania żywności i negatywnych skutkach używania plastiku. Informacja jak używać tworzyw sztucznych rozsądnie (unikanie sytuacji pakowania 1 owoca w plastikową reklamówkę itp.).

Przykład użycia

W szkołach prowadzone są zajęcia edukacyjne gdzie wdrożeniowiec przedstawiają funkcjonalność i działanie aplikacji (dla uczniów i nauczycieli).

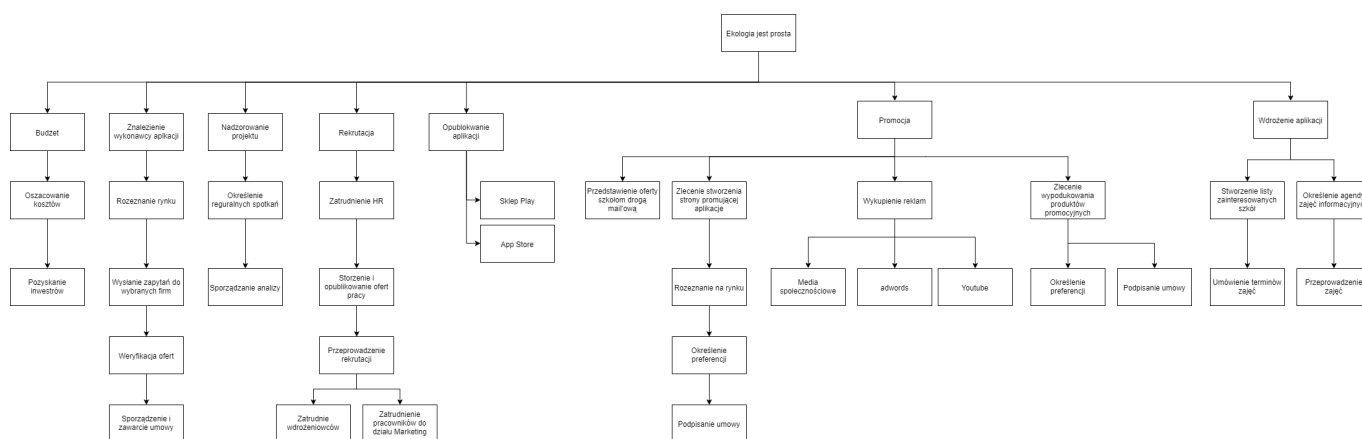
W ramach zajęć wychowawczych / przyrody dzieci wychodzą z budynku szkoły na zajęcia praktyczne. Przykładowo uczą się odróżniać plastik od papierowego kartonu (karton po mleku).

Dziecko wracając do domu po drodze może zbierać śmieci a następnie posegregować w wyznaczonym miejscu / domu.

Uzasadnienie wyboru aplikacji

- Niska świadomość społeczeństwa na temat ekologii
- Brak takiego rozwiązania na rynku
- Konieczność szerzenia świadomości aby uniknąć problemów w przyszłości
- Korzyści wielopokoleniowe
- Powstaną dodatkowe miejsca pracy (przy obróbce plastiku, specjaliści od recyklingu)

WBS



Macierz ról i obowiązków w projekcie

Plan komunikacji

Mapa interesariuszy

Harmonogram projektu

Budżet projektu

Wytyczne

projekt obejmuje:

a) kartę projektu, która zawiera:

- uzasadnienie wyboru tematu projektu (powód realizacji projektu - potrzeba, szansa czy konieczność? i uzasadnienie, że cel jest SMARTER)
- WBS (struktura podziału prac w dowolnej formie graficznej)
- macierz ról i obowiązków w projekcie
- plan komunikacji
- mapę interesariuszy
- harmonogram projektu
- budżet projektu

b) plik z programu MS Project (lub innego narzędzia) ze ścieżką krytyczną

Zróżdła

<https://ekofabryka.com.pl/7-produktow-ktore-mozna-uzyskac-z-recyklingu/>