

21/ЛКП-754-2021.  
1С21S.I.13. HYBRID  
HARVEST. ОБУЧЕНИЕ  
ГЕНЕТИКЕ 1

*проектный практикум*

1

---

## Hybrid Harvest №1

КУРАТОР: ВАСИНА В.Н



# Идея проекта

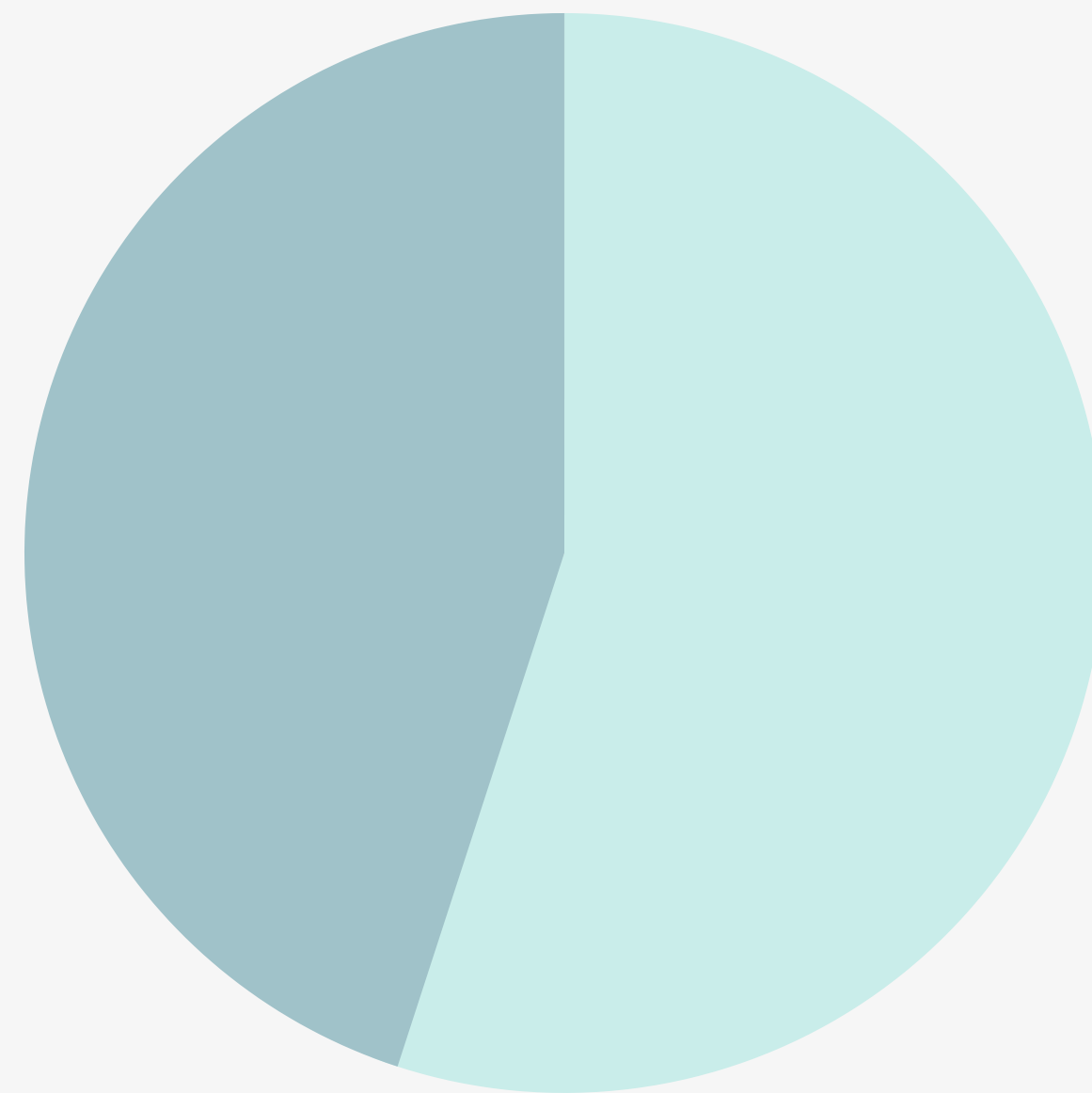


С помощью игровой механики и интересного материала заинтересовать целевую аудиторию в изучении генетики. Дать понять, что школьный материал может быть показан не как скучные параграфы в учебнике, а как интересная игра.

# Целевая аудитория

Вывод сделан на основе опроса  
потенциальных пользователей через  
google forms

Мальчики  
45%

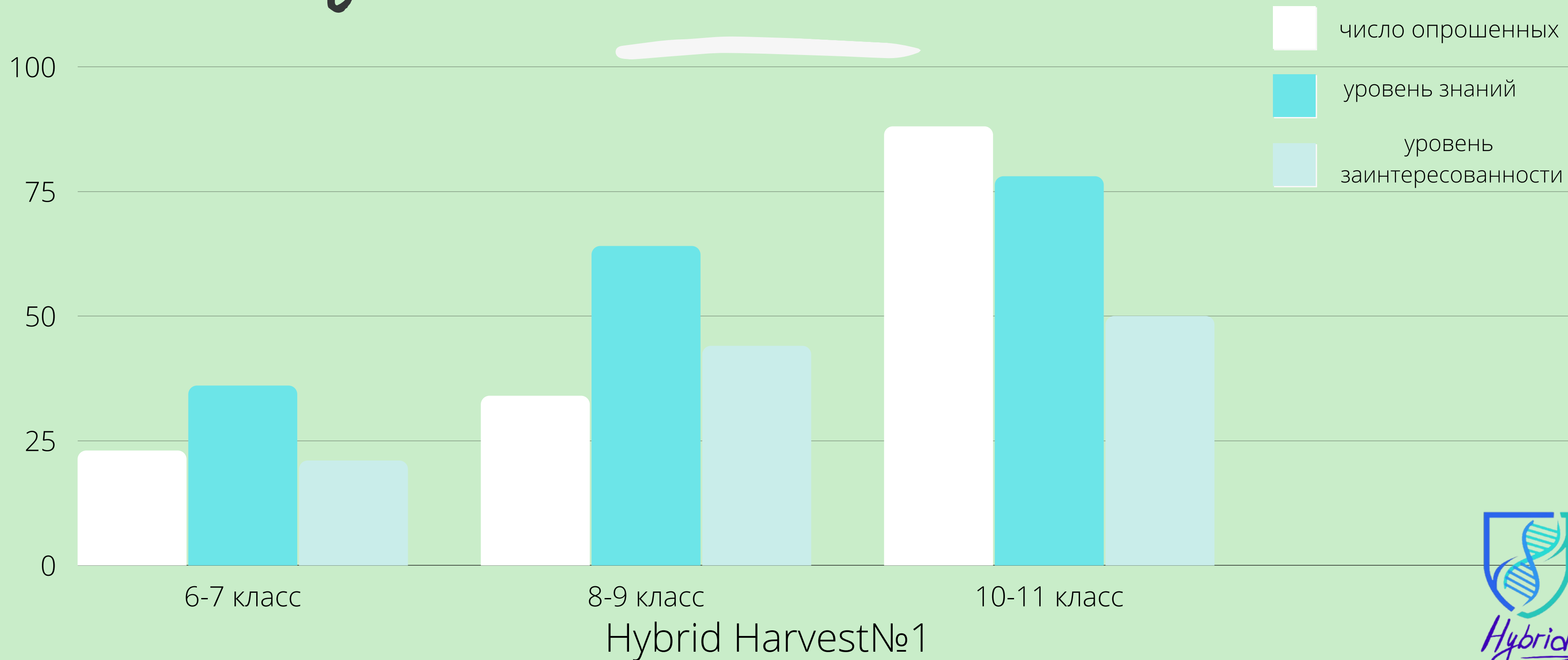


Девочки  
55%

Hybrid Harvest №1



# Анализ ЦА по школьным классам

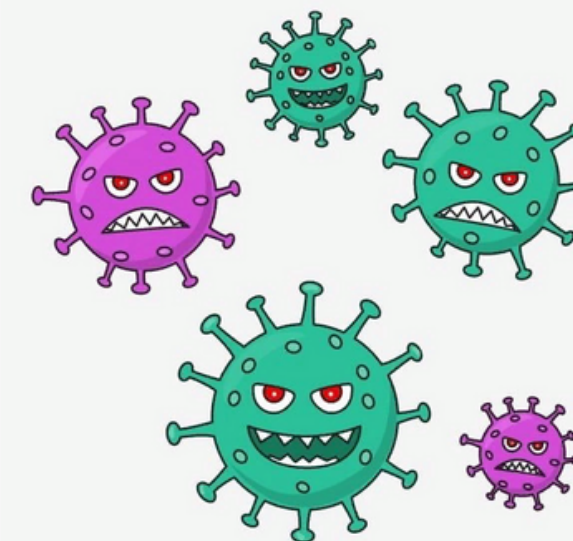


# АЙ-МОЛЕКУЛА: БИОЛОГИЯ ДНК

Интерактивные модели и увлекательные 3D – анимации, красочные иллюстрации и занимательные факты о «РНК», «ДНК», «Белки».

- 1. Наглядность
- 2. Легко скачать (игра размещена в Play Market)
- 3. Неплохая оптимизация

# БИОЛОГИЯ



Карманная подсказка, в которой представлены короткие статьи по основным темам

- 1. Лаконичность
- 2. Бесплатность
- 3. Простота
- 4. Наличие в Play Market



Hybrid Harvest №1

# Цель проекта и задачи

1. Создать и протестировать MVP
2. Создать главного героя и сюжет
3. Проработать материал и дальнейшие планы

## Цель проекта

Что сделать?

Создать приложение с подачей полезного, интересного, легко понимаемого материала и тестами, для закрепления полученных знаний.

## Задачи проекта

Как?



# Требования к продукту и к MVP



Хорошая оптимизация



Динамика в игровой  
механике



Интересный  
материал



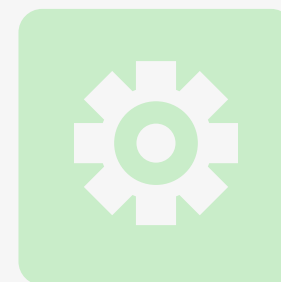
Современный  
интерфейс



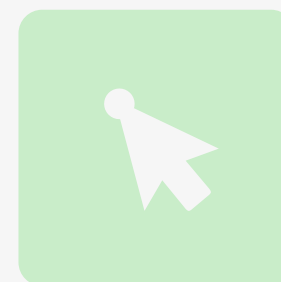
Несколько уровней  
сложности



Стабильная работа  
приложения



Интересная подача  
материала



Понятный интерфейс

Hybrid Harvest №1

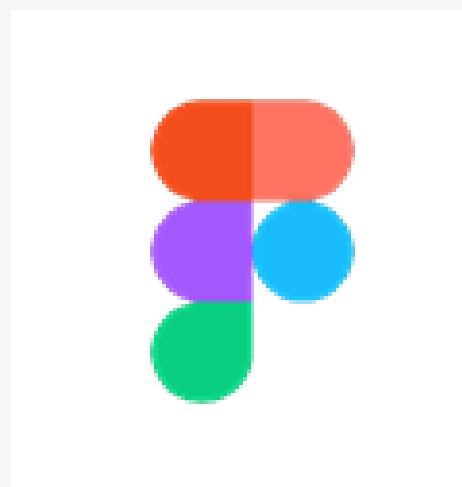
# Технологический список



WindowsForms



Adobe Photoshop



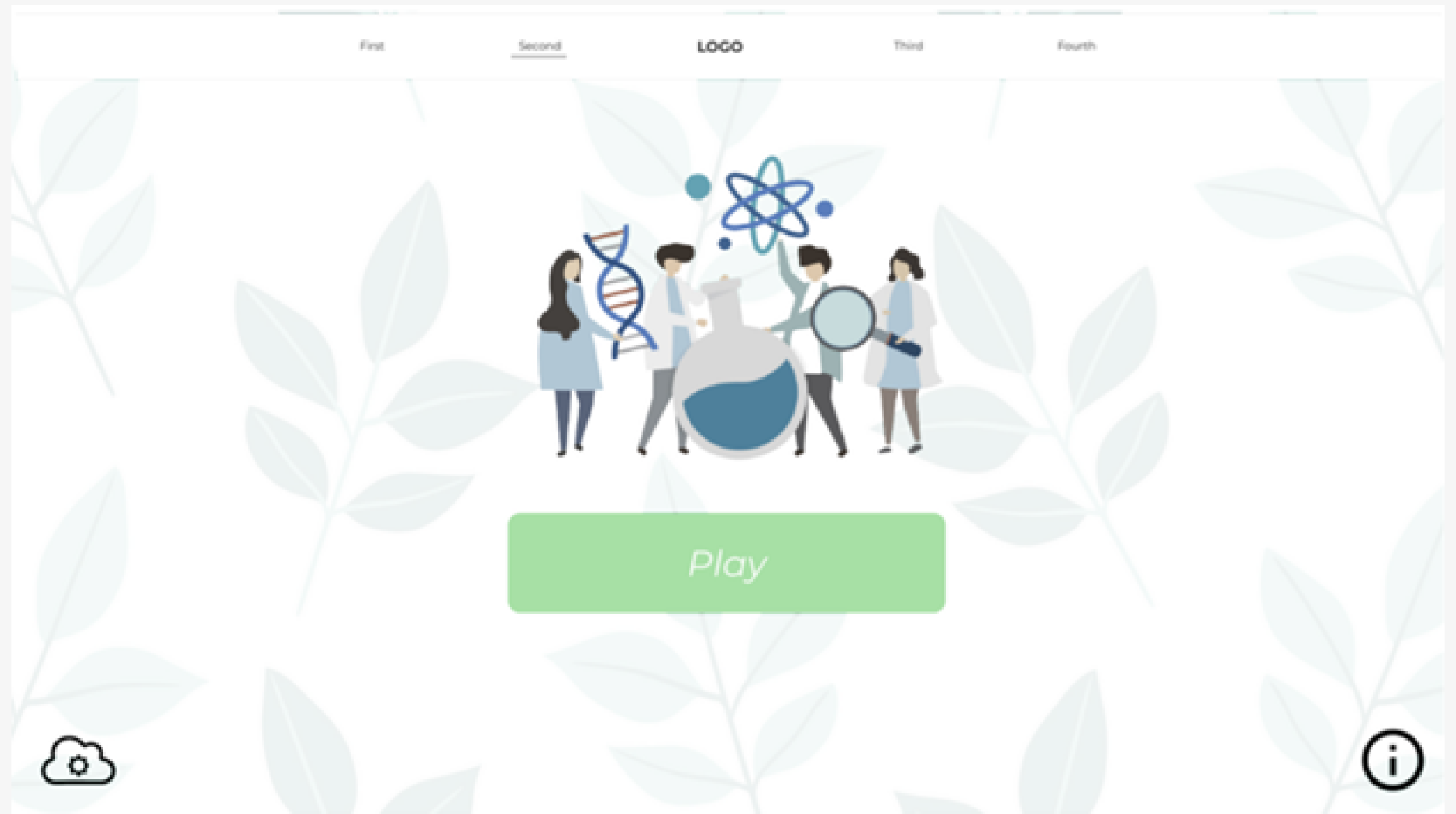
Figma

Hybrid Harvest№1





# Дизайн-макеты



Главное меню

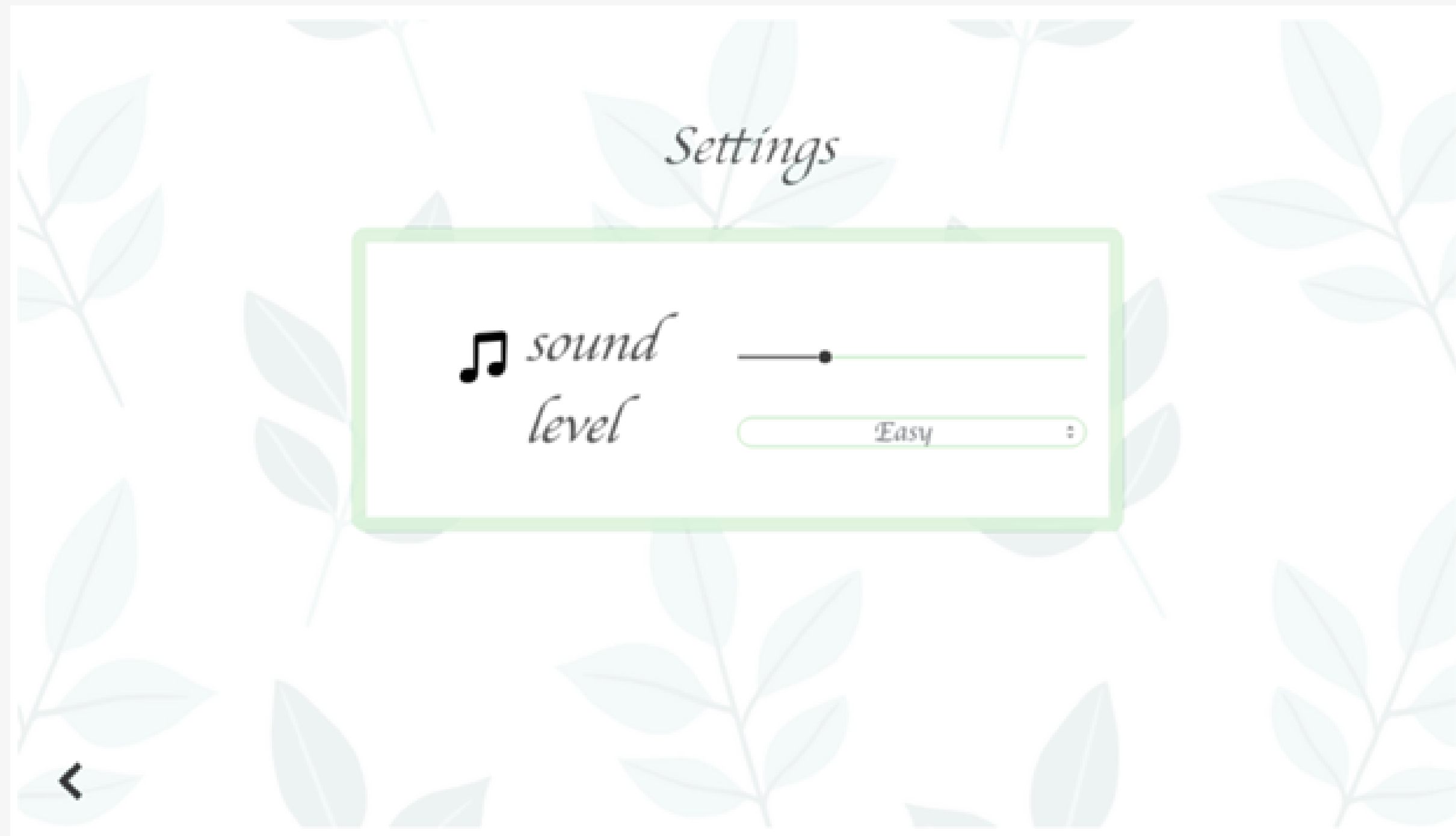
Hybrid Harvest№1



Дизайн-  
макеты

Настройки

10



Hybrid Harvest№1

# Дизайн-макеты



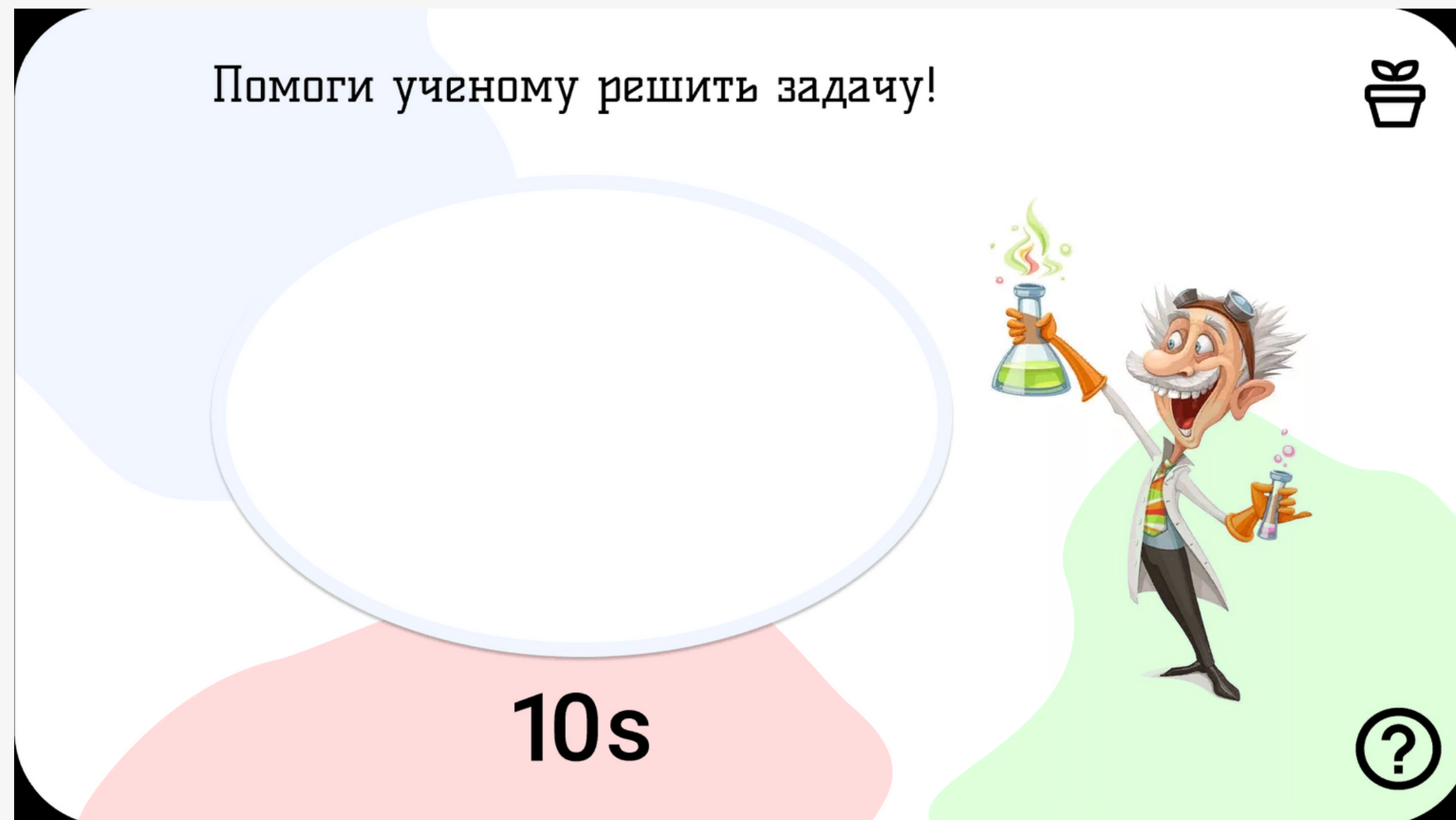
Игровое окно

Hybrid Harvest№1



# Текущий вариант реализации

Игровое окно



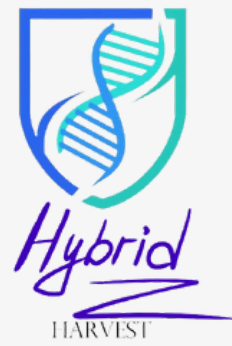
Hybrid Harvest№1

# Текущий вариант реализации

Коллекция  
растений



Hybrid Harvest№1



# Финансы

Оценка стоимости разработки викторины  
и дальнейшей её поддержки

₽121,000

Разработка

по данным punicapp.com

₽10,000

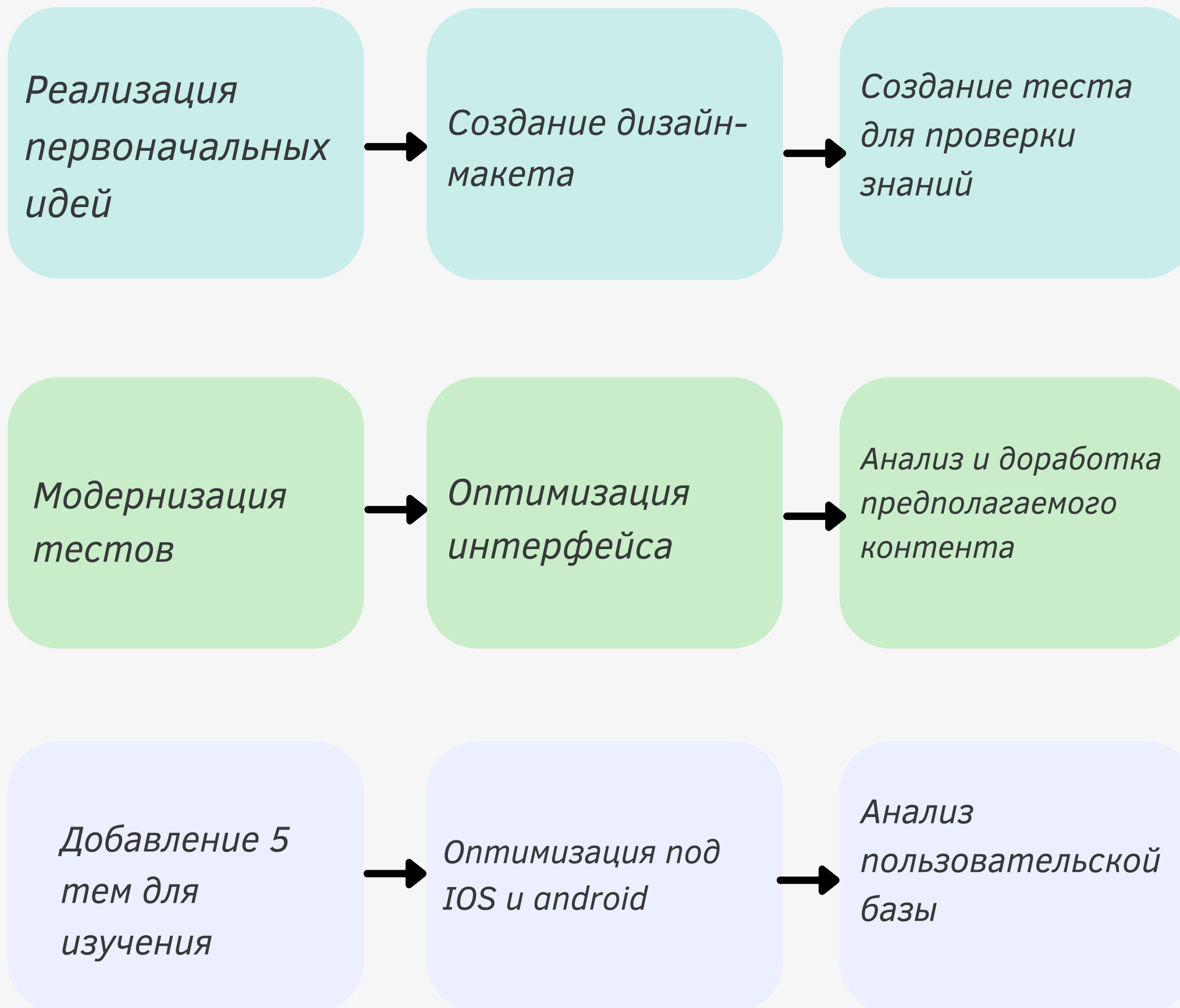
Поддержка в год

по данным workspace.ru

Hybrid Harvest №1

# Блок-схема

Планы и итоговые  
результаты



Hybrid Harvest№1

# Заключение

01

Достигнута минимальная цель

02

Разработан игровой персонаж и сюжет

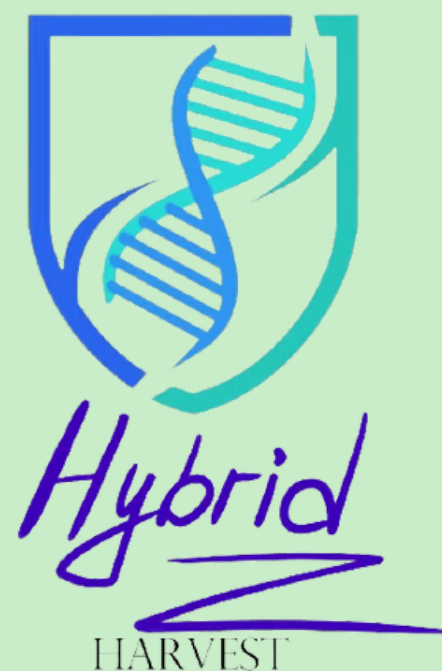
03

В планах доработать приложение и добавить фишки: коллекция растений, анимированный, бегающий по экрану ученый, более динамический интерфейс





Портова Ксения  
РИ-100017  
тимлид



Спасибо за  
внимание!



Литвин Александр  
РИ-100019  
программист

Тема проекта: 1С21S.I.13. Hybrid  
Harvest. Обучение генетике

Название команды: HybridHarvest№1



Hybrid Harvest№1

