**Nazwa zespołu:**

**Osoba kontaktowa i e-mail\*:** Piotr Leniartek [leniartekpiotr@gmail.com](mailto:leniartekpiotr@gmail.com)

**Mentor\*\*:** Artur Staszczyk

**Członkowie zespołu\*\*\*:** Piotr Leniartek, Mateusz Nowak, Paulina Łęcka, Paulina Misztal

**Projektant interfejsu:**

Opis projektu

Gra 3D na platformę Windows oraz XBOX 360 przeznaczona dla dzieci oraz osób starszych traktująca o tematyce ludzkiego organizmu i zdrowia. Gra oferuje tryb jednoosobowy lub tryb lokalnej kooperacji dla dwóch graczy. Sterowanie za pomocą klawiatury, kontrolera lub Kinect’a. W projekcie wykorzystujemy XNA Framework.

Abstrakt

Fabuła gry to podróż bohaterem wewnątrz żył układu krwionośnego. Gracze poznają po kolei jakie elementy może zawierać krew, jaka jest ich rola i jaki jest ich wpływ na funkcjonowanie organizmu. Są oni nagradzani za omijanie naturalnych elementów krwi oraz likwidowanie zagrożeń dla organizmu. Likwidowanie zagrożeń odbywa się poprzez niszczenie pojedynczych drobnoustrojów przez bohatera. W podróży pomaga nam odpowiednie dawkowanie naturalnych związków chemicznych jak witaminy czy hormony.

Koncepcja ta posiada dwa główne aspekty edukacyjne, które realizuje poprzez wspólną rodzinną grę łącząca najstarsze pokolenie z najmłodszym.

Pierwszy to edukacja dzieci od najmłodszych lat na temat układu krwionośnego. Gra ma wysoką wartość w procesie uczenia, ponieważ przedstawia informacje w sposób prosty oraz poprzez zabawę utrzymuje u gracza stan zaciekawienia i odprężenia, odmiennie niż klasyczny sposób edukacji w szkole.

Drugi to aktywizacja osób starszych i przekonanie ich do korzystania z dobrodziejstw technologii poprzez wspólną zabawę z dziećmi i wnukami. Prosty intuicyjni interfejs jaki oferuje Kinect oraz rozrywka w rodzinnym gronie nadają się do tego celu idealnie.

Poza tym wykorzystanie kontrolera Kinect pozytywnie wpływa na rozwój koordynacji wzrokowo-ruchowej u dzieci oraz pomaga osobom starszym pozostać w dobrej kondycji.

Aspekt biznesowy

Projekt zostanie wdrożony i sprzedawany na platformie „Xbox Indie Games”. Po zakończeniu konkursu będziemy zainteresowani pozyskaniem inwestora oraz wydawcy dla gry, który umożliwiłby sprzedawanie jej w dziale „XBLA”. Gra miałby spore szanse powodzenia ze względu na duże zainteresowanie technologią Kinect oraz tryb rozgrywki typu „Infinity Run”, który jest ostatnio bardzo popularny. Sklep dla XBOX 360 nie oferuje gier łączących te cechy. Kontroler Kinect wraz z naszą gra stanowiłyby idealny zestaw edukacyjny oferowany przedszkolom oraz szkołom podstawowym.