Национальный исследовательский университет   
«Высшая школа экономики»

Лицей

Индивидуальная выпускная работа

Отчёт о проекте

**Симулятор Лицеиста**

*Выполнил: Кунашев Данил Игоревич*

Москва 2021

Проблемное поле: с каждым годом всё больше и больше учеников задумываются о поступлении в Лицей НИУ ВШЭ, так как это одно из тех мест обучения, где открываются большие возможности. Но все ребята начинают задавать себе множество различных вопросов: как будут проводится экзамены для поступления? как будет проходить их учеба? что такое дедлайны, ИВР? Хочу заметить, что выше я перечислил лишь малое количество из всего того, чем начинают интересоваться школьники. Конечно, обо всем этом можно узнать, поискав информацию на официальных сайтах лицея, но куда удобнее это делать в интерактивной форме, которая на данный момент отсутствует в Лицее НИУ ВШЭ. В этом симуляторе вам нужно будет управлять жизнью своего персонажа, которого вы сами сделаете. С помощью принятия решений, связанных с учебой в лицее и не только, вы сможете узнавать много интересной информации о жизни лицеиста. Экран игры иногда сможет менять задний фон (локацию) в зависимости от прогресса. Заявляемый программный продукт позволит ученикам других общеобразовательных учреждений прочувствовать на себе в виртуальной форме то, каково это готовиться к обучению/обучаться в Лицее НИУ ВШЭ. Такой проект я решил делать абсолютно спонтанно: вспомнил, что в детстве играл в подобные симуляторы и решил попробовать сделать свой такой в реалиях Лицея НИУ ВШЭ. Моя изначальная заявка поменялась лишь один раз: в момент конечной заявки. Изменения были не значительными. Технологии я обозначил сразу же: игровой движок Unity и язык программирования C#. Для создания своего проекта мне пришлось с нуля изучить движок Unity и подтянуть знания в языке программирования C#. Программный продукт может заинтересовать широкую аудиторию, поскольку рассчитан, прежде всего, на ознакомление с обучением в Лицее НИУ ВШЭ. Также с помощью представленного функционала этого приложения можно узнать много о поступлении и тонкостях дальнейшего обучения. Однако необходимо выделить несколько групп пользователей, у которых будут свои собственные вопросы, ответы на которые, они смогут найти в заявленном программном продукте. К выделяемым группам относятся:

- Учащиеся средней школы, а именно, 7-10 классы (Интерес: узнать о поступлении в лицей, тонкостях обучения, дедлайнах и о других терминах)

- Учащиеся Лицея НИУ ВШЭ (Интерес: узнать, что их ждет в дальнейшем обучении; с какими трудностями они могут встретиться)

- Родители учащихся средней школы (Интерес: узнать, подходит ли данное образовательное учреждение их ребенку)

Также в дальнейшем заказчиком может являться сама администрация Лицея НИУ ВШЭ, если заявляемый мною программный продукт заинтересует их. Изначально продукт планировалось сделать очень масштабным, но с каждым днем я начинал все больше и больше понимать, что я сильно переоценил свои силы. Мой итоговый проект это лишь часть из того, что можно было сделать. Поэтому в будущем я планирую добавить различные ивенты связанные с дедлайнами, с ИВР, с внеурочной жизнью и т.д. Также возможно будет добавить таблицу лидеров, в которой будут отображаться результаты игроков. В течение создания этого проекта я с нуля научился делать проекты на игровом движке Unity, научился работать с базой данных PlayerFab от Microsoft. Также научился многому в работе на языке программирования C#