

Схемотехника В VR

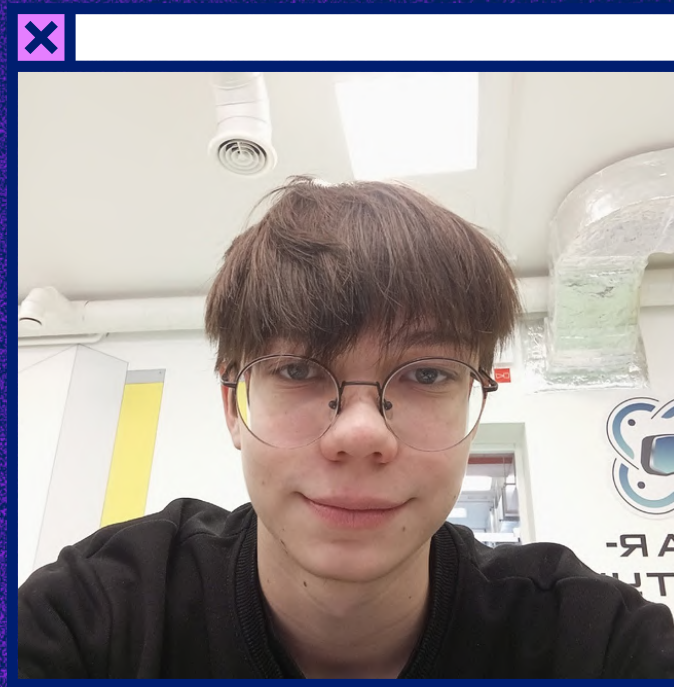
TIT



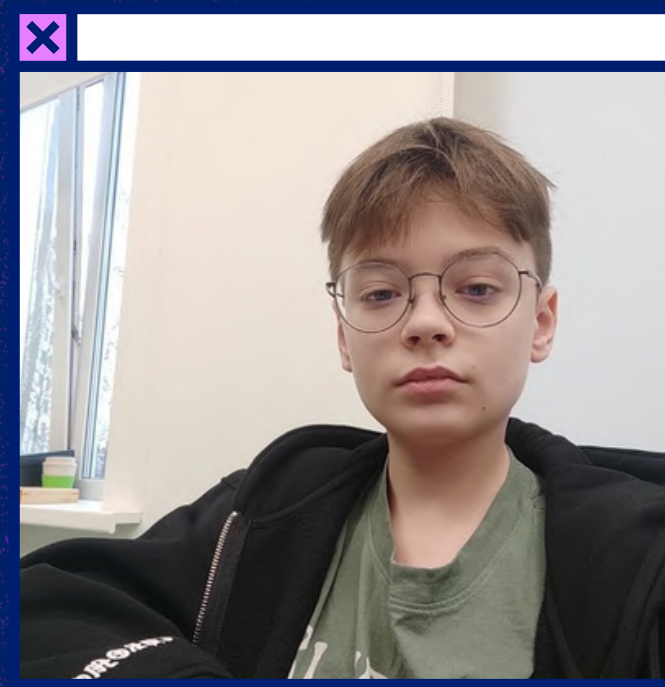
Встречайте команду



Федя



Никитка



Ярослав



Сашок



Цель проекта

В рамках хакатона нам нужно было придумать и разработать VR приложение для обучения и вовлечения учеников.

Проблема проекта и её решение

Проблема: 1. Не заинтересованность учеников в изучении схемотехники.

2. Хрупкость деталей конструктора.

3. Ограничение в площади и количестве деталей.

Решение: Благодаря нашему проекту ученики в игровой форме смогут обучаться основам электрических цепей без ограничений в размерах и количестве деталей.

Составлено по экспертному мнению педагога
Кванториума: Смироновой
Галины Леонидовны.

Перспективы проекта

В будущем наш проект можно использовать при обучении детей на уроке физики и технологии. Также мы дополним оригинальный конструктор новыми деталями для создания необычных схем.

Этапы разработки проекта

- 1** Генерация идей
- 2** Распределение задач
- 3** Создание 3D моделей и написание кода
- 4** Сборка уровня
- 5** Презентация проекта

Задачи

Дизайнеров

1

Создание моделей.

2

Наложение текстур на модели.

3

Создание локации.

4

Сборка уровня, размещение всех моделей.

Программистов

1

Написание кода для сборки электроцепи.

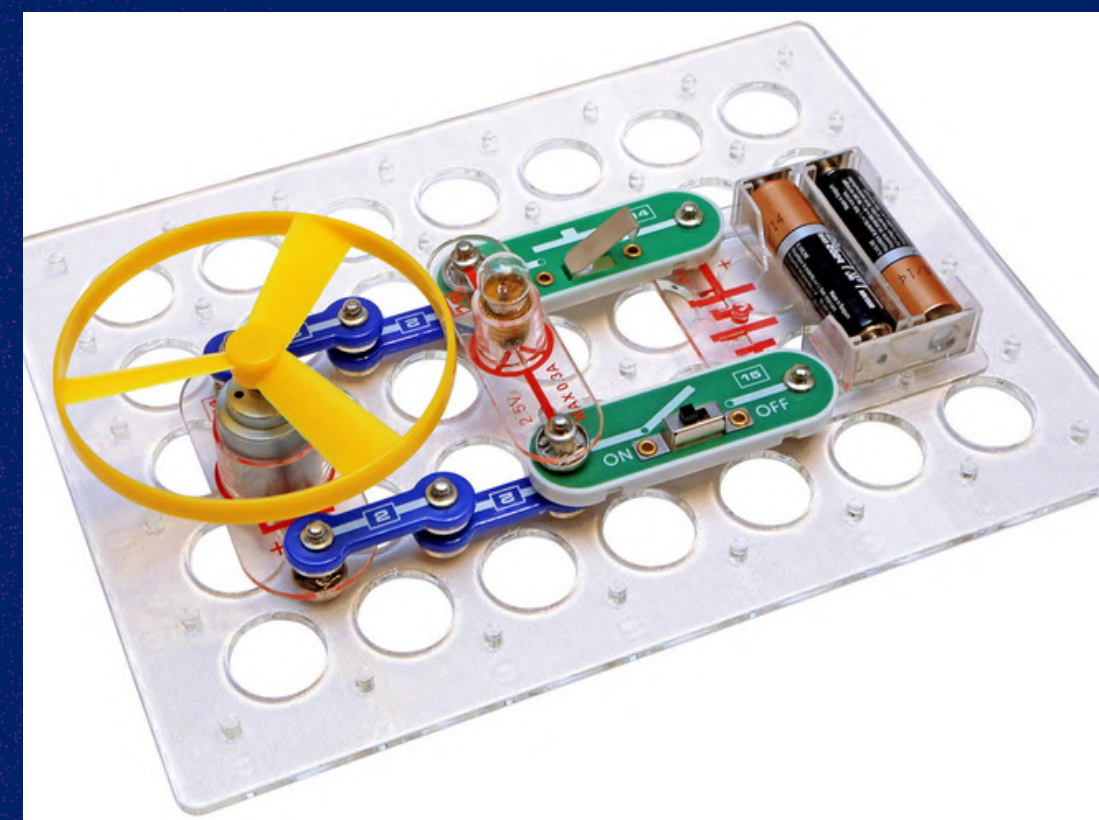
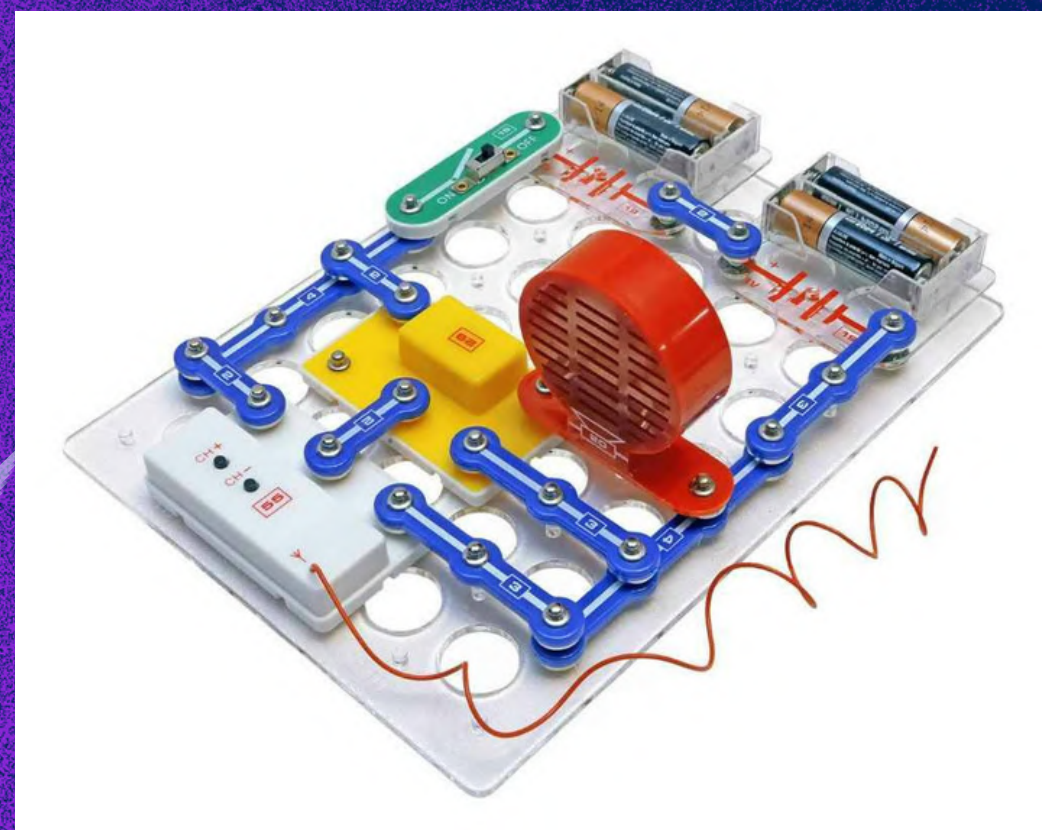
2

Написание кода для Widget.



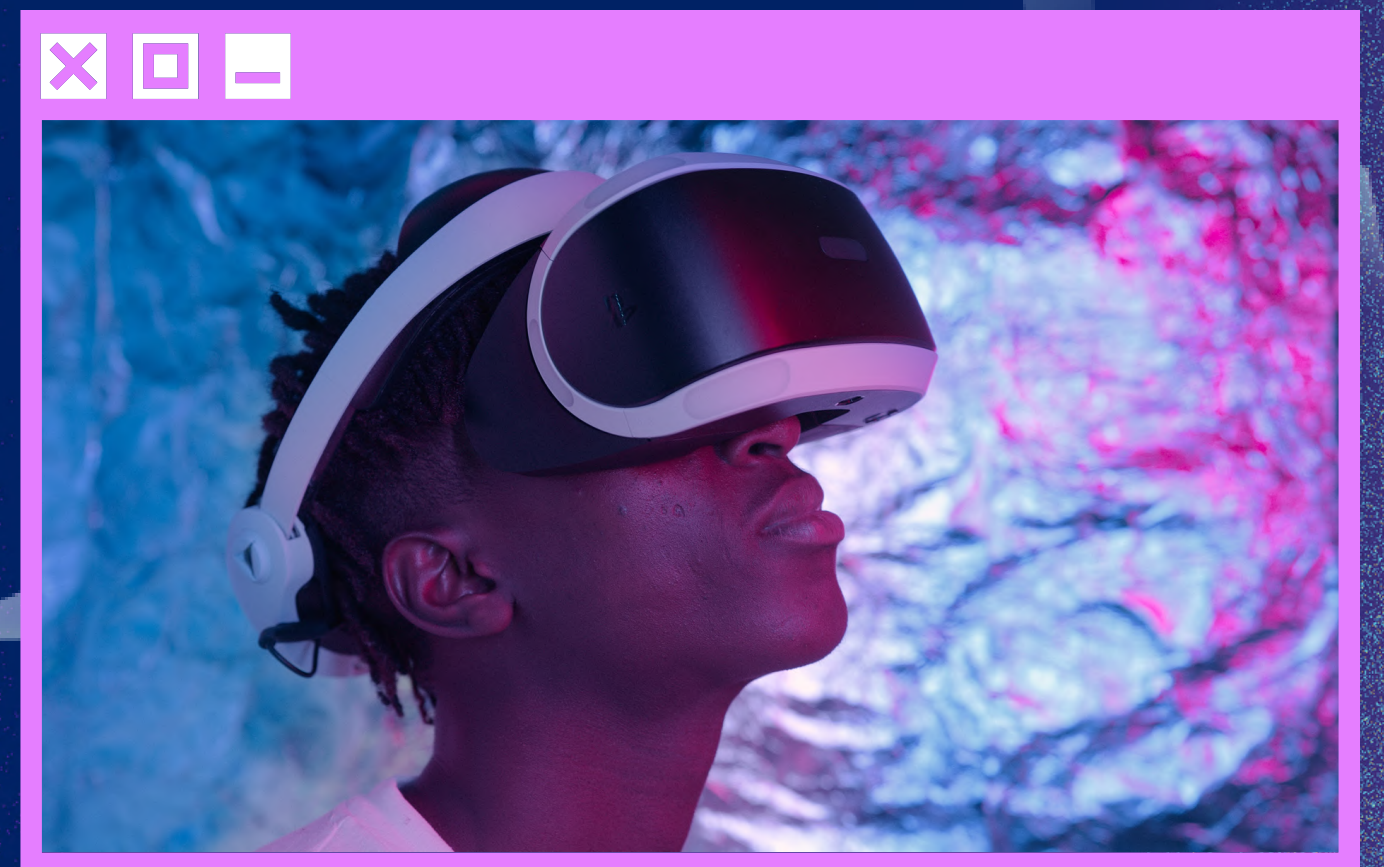
Реализация проекта

В нашем проекте реализована механика сборки электрических цепей на подобие конструктора "Знаток". На примере которой мы обучаем схемотехнике. В нашем приложении представлено 3 задачи в основе которых стоит: построение правильных электрических цепей и подключение к ним различных элементов.



Образовательная часть проекта

Благодаря нашему проекту ученики могут на реальных примерах понять основы схемотехники. И научиться работать с электрическими цепями и другими элементами.



Если вам понравился наш проект, то
можете связаться с нами по контактам
ниже.

www.reallygreatsite.com

