



Янтарные искры 2014 Amber sparks 2014



ГБУ ДО КО «Центр развития
одаренных детей»

СОДЕРЖАНИЕ

Программа форума	4
Экспертный совет	5
Химчистка микроэлектроники	7
Простые сложности английской грамматики или приложение «Big Ben».....	10
Историческая и культурная ценность малых городов Калининградской области.....	13
PiRing– автоматизация подачи школьных звонков.....	16
Интеллектуальная игра «Изобретение Победы»	19
Smart Visual Physics	23
Интерактивный дневник здоровья	25
Мобильное приложение «Родительский комитет».....	29
Познать компьютер легко	32





Янтарные искры - 2014 Amber sparks - 2014

22 — 25
декабря декабря

ШАГ 1

Расскажи нам о своей идее (заполни форму). Получи приглашение на форум



25 — 17
ноября декабря

ШАГ 2

Кратко представь свою идею (питч идеи)



22
декабря

ШАГ 3

Найди единомышленников и создай команду



22
декабря

ШАГ 4

Создай рабочий прототип за 48 часов



22 — 24
декабря декабря

ШАГ 5

Получи советы от ведущих экспертов (менторские сессии)



24
декабря

ШАГ 6

Представь рабочий прототип и стань лучшим на «Янтарных искрах-2014»



24
декабря

ШАГ 7

Заверши свой проект и стань известным во всем мире



24 — XX
декабря xxxxxxxx



ЭКСПЕРТНЫЙ СОВЕТ

<i>Трусенёва Светлана Сергеевна</i>	Министр образования Правительства Калининградской области
<i>Алеев Станислав Максимович</i>	Специалист по мобильным приложениям клуба «1С-Программист» в Калининграде
<i>Андиньш Бруно Викторович</i>	Лидер профессионального образования, преподаватель АНО «Калининградский бизнес-колледж»
<i>Бабошкин Артур Олегович</i>	Стипендиат президента России, КГТУ, Преподаватель ИТ Школы Самсунг
<i>Белых Александр Владимирович</i>	Заместитель председателя Совета молодых ученых и специалистов Калининградской области
<i>Дорофеева Ольга Александровна</i>	Представитель компании Smarthab Калининград
<i>Дубинин Андрей Валентинович</i>	Преподаватель ИТ Школы Самсунг
<i>Егорова Татьяна</i>	Специалист по связям с общественностью компании TELE2 Калининград
<i>Кузнецов Иван</i>	Программист компании по производству компьютерных игр «DailyMagicProductions» (Калининград, Россия)
<i>Лобанова Елена Викторовна</i>	Старший преподаватель Института транспорта и технического сервиса БФУ имени И. Канта
<i>Никишин Михаил Юрьевич</i>	Старший преподаватель кафедры «Холодильная, криогенная техника и кондиционирование» обособленного структурного подразделения «Балтийская государственная академия рыбопромыслового флота» федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Калининградский государственный технический университет»
<i>Переверзьев Василий Иванович</i>	Специалист по мобильным приложениям клуба «1С-Программист» в Калининграде



<i>Плетенская Светлана Дмитриевна</i>	Старший преподаватель Института транспорта и технического сервиса БФУ имени И. Канта (Калининград, Россия)
<i>Северов Виталий Сергеевич</i>	Старший научный сотрудник государственного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Калининградский пограничный институт Федеральной службы безопасности Российской Федерации»
<i>Соловей Евгений Владимирович</i>	Руководитель компании «IwestMedia» (Калининград, Россия)
<i>Сорокин Игорь Сергеевич</i>	Доцент кафедры общеправовых дисциплин Калининградского филиала федерального государственного казенного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Санкт-Петербургский университет Министерства внутренних дел Российской Федерации»
<i>Таранов Андрей Викторович</i>	Директор компании «ДРВ» в Калининграде
<i>Ульянова Марина Олеговна</i>	Научный сотрудник лаборатории геоэкологии Атлантического отделения Федерального государственного бюджетного учреждения науки Института океанологии им. П.П. Ширшова Российской академии наук
<i>Фидря Ольга Олеговна</i>	Главный специалист по работе с молодыми учеными Департамента науки и инноваций БФУ имени И. Канта
<i>Яровой Богдан</i>	LP фонда StartaCapitalAccessorFund, Ex-председатель правления банка «Европейский»
<i>Якубик Юлия</i>	Главный скриптер компании по производству компьютерных игр «DailyMagicProductions» (Калининград, Россия)





Разработчики:

Некрасова Юлия Олеговна
Нуякшева Евгения Владимировна
Гусаков Андрей Алексеевич
Ревякин Петр Андреевич
Кузин Максим Сергеевич
Казарян Лаура Самвеловна
Винс Даниэль Сергеевич
Зубехин Константин Сергеевич
Мизюков Олег Андреевич
Славский Дмитрий Игоревич

Образовательное учреждение:

МБОУ "Полесская СОШ"
МБОУ "Полесская СОШ"
МБОУ "Полесская СОШ"
МАОУ лицей №5 г. Советск
МАОУ лицей №5 г. Советск
МБОУ гимназия г. Гурьевска
МБОУ гимназия г. Гурьевска
МАОУ лицей №7 г. Черняховск
МБОУ лицей № 1 г. Балтийск
МАОУ СОШ № 33 г. Калининград



Все мы пользуемся планшетами, мобильными телефонами. А знаете ли вы, из чего они состоят? Современные полупроводниковые приборы состоят из микросхем, разработкой и производством которых в нашей области занимается фирма GS Nanotech г. Гусев. Она входит в состав «Технополиса GS» — уникального частного инновационного кластера радиоэлектронной промышленности, действующего в свободной экономической зоне Калининградской области.



Цель проекта

«Технополисом GS» перед ребятами была поставлена цель: автоматизировать один из процессов производства печатных плат.

Актуальность

1. Процесс чистки печатных плат, на данный момент, осуществляется оператором вручную.
2. Расчетная стоимость, разработанной обучающимися установки на порядок ниже существующих аналогов.

Задачи

- Познакомиться с технологическим процессом;
- Четко сформулировать проблему, которую нужно решить;
- Создать схемы устройства для мытья печатных плат;
- Изготовить рабочий макет;
- Провести испытание прибора;
- Доработать и усовершенствовать устройство;
- Внедрить устройство в производство.

Результат

Ребята разработали прототип устройства, который автоматизирует технологический процесс чистки печатных плат.

Последовательность действий при работе устройства:

1. Оператор укладывает и закрепляет все платы на «дисковом» (в виде решетки, чтобы вода спокойно проходила, и с креплениями сразу для всех плат одновременно, что понизит сложность и затраченное время на обработку плит.). После чего тот задвигается и начинается процесс чистки.

2. Внутренний вал опускается, диск с платами на нем защёлкивается и отсоединяется от дисковода. Потом под давлением обмывается деионизированной водой и опускается в ванну с ней же, после чего включается мегазвуковой генератор (частотой до 1.5МГц) и все частички грязи приводит во взвешенное состояние.

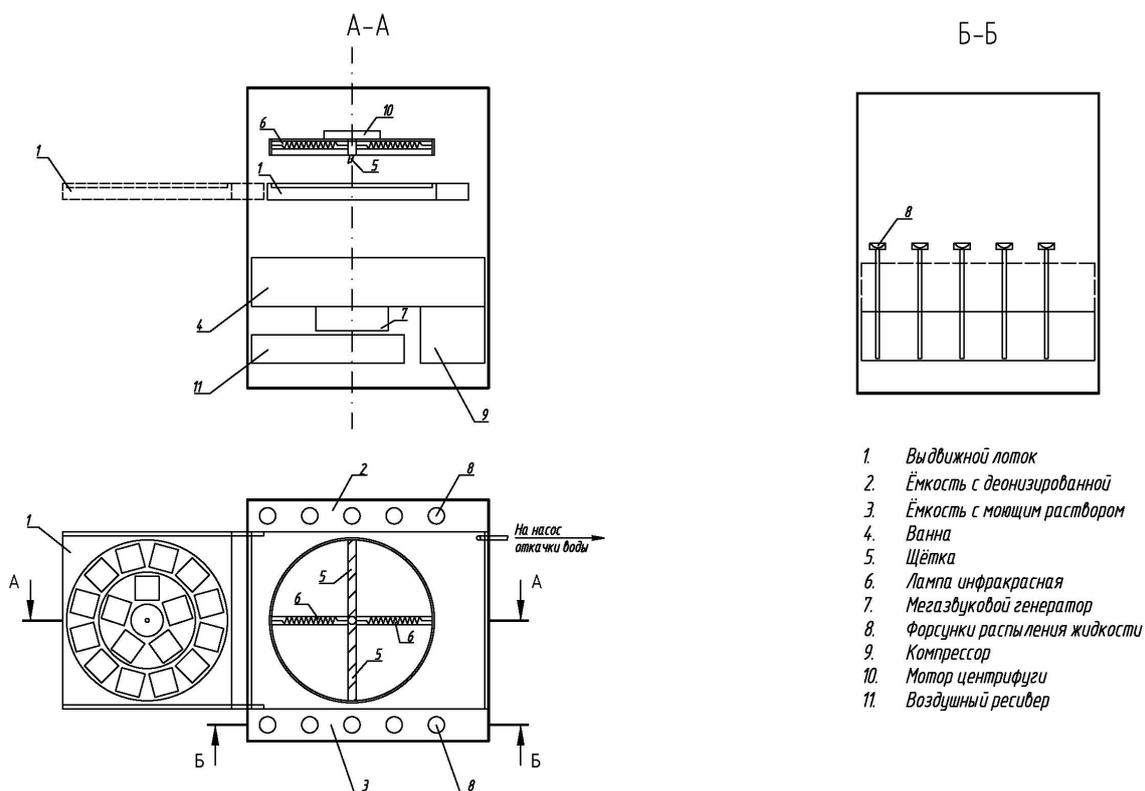
3. Затем диск с пластинами поднимается, щётка опускается и начинает своё вращение за счёт внешнего вала. Щётка чистит платы, подаётся мыльный раствор и чистка идёт с ним, потом подаётся деионизированная вода. Затем щётка поднимется



и останавливается. Начинает своё движение внутренний вал, процессом центрифугирования убирается капельная влага, вал останавливается, и идёт подача потока тёплого воздуха для сушки.

4. В заключение опускается инфракрасная лампа для конечной сушки, которая досушивает платы. После этого открывается дисковод, оператор открывает платы и может загружать новые

СХЕМА УСТРОЙСТВА





Разработчики:

Бехбудлу Самир Паргар Оглы
Митяева Алина Павловна
Симоненко Влада Сергеевна
Третьяков Дмитрий Александрович
Вакульчик Александр Александрович
Житенёв Дмитрий Сергеевич
Кудинов Сергей Владимирович
Зубач Никита Анатольевич
Юрова Татьяна Сергеевна
Кравчук Елена Валерьевна

Образовательное учреждение:

МАОУ лицей № 10 г. Советск
МАОУ лицей № 49 г. Калининград
МАОУ № 23 лицей г. Калининград
МАОУ СОШ № 33 г. Калининград
МАОУ СОШ № 19 г. Калининград
МАУ ШИЛИ г. Калининград
МАУ ШИЛИ г. Калининград

Современные школьники уже не могут представить свою жизнь без мобильных устройств. Желание внедрить современные IT-технологии в процесс обучения (в частности иностранного языка), привело к тому, что ребята разработали приложение-игру для смартфонов, помогающее изучению английского языка.

Этот проект предназначен для всех возрастных групп, желающих изучать и поддерживать знания по английскому языку.



Цель проекта

Облегчение школьникам самостоятельного изучения английского языка, а также стимулирование их интереса к освоению иностранного языка.

Актуальность

Английский в гаджеты — «новое слово» в изучении языка.

Задачи

- Проведение опроса среди сверстников для выявления самых распространенных проблем в изучении языка;
- Подборка обучающего материала;
- Разработка концепции и прототипа программы;
- Создание Приложения для смартфонов.

Результат

Проведенный опрос сверстников показал следующие результаты:



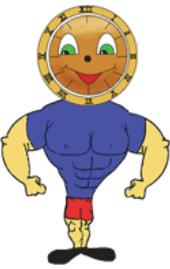
По результатам опроса был подобран справочный материал, призванный помочь в изучении английского языка. Далее была разработана концепция игры-приложения, которая состоит в следующем:



Пользователю предлагаются интересные вопросы-задания, отвечая на которые он продвигается вперед, параллельно изучая теоретический материал.

В процессе изучения языка пользователя сопровождает главное действующее лицо Приложения — мультяшный человечек «Big-Ben», который меняет свой облик при правильных ответах пользователя:

*«Big-Ben» до изучения материала
и после*



Аспекты английской грамматики

- * 1. *Present Simple vs. Present Continuous* – как не запутаться?
- * 2. *Past Simple vs. Present Perfect* – секрет правильного выбора
- * 3. *Conditionals* – правда ли, что их всего три?
- * 4. *A/an или the* – Большой Бен знает разницу
- * 5. *Future Simple, going to, Present Continuous* – три мифа о будущем времени

Помимо теории и вопросов-заданий, Приложение будет включать в себя словарь английского языка, а также разговорник для туристов.





Разработчики:

Воронич Станислав Александрович
Хайрутдинов Александр Александрович
Алексеев Владислав Вадимович
Кульманов Кирилл Сергеевич
Азизов Тимур Бахтиярович
Бабакехян Мэри Варгановна
Алтухова Анна Евгеньевна
Минич Мария Владимировна
Ковалева Анна Владимировна
Пицакова Эвелина Геннадьевна

Образовательное учреждение:

МБУ СОШ г. Правдинск
МАОУ гимназия №1 г. Советск
МАОУ лицей № 17 г. Калининград
МАОУ СОШ № 39 г. Калининград
МБОУ гимназия г. Гурьевска
МАОУ гимназия №2 г. Черняховск
МАОУ гимназия №2 г. Черняховск
МАОУ гимназия №2 г. Черняховск
МБОУ лицей №1 г. Балтийск
МАОУ лицей № 18 г. Калининград



Данный проект направлен на решение проблемы отсутствия интереса к малоизвестным достопримечательностям городов Калининградской области у туристов и жителей региона. Ребятами был разработан туристический маршрут по малым городам Калининградской области, обеспеченный интерактивными материалами.

Цель проекта

Повышение туристического интереса к малым городам Калининградской области.

Актуальность

Разработан уникальный туристический маршрут, позволяющий туристу без экскурсовода, с помощью онлайн-карты на мобильном устройстве, пройти по интересным местам города и послушать о них любопытные исторические факты.

Задачи



- Собрать интересную информацию о малоизвестных уголках нашего края;
- Разработать для малых городов области туристические маршруты;
- Создать интерактивные карты для мобильных устройств по каждому маршруту;
- Записать аудиосопровождение каждого примечательного исторического места на карте (на разных языках);
- Познакомить туристов и жителей области с малоизвестными уголками нашего края;
- Обеспечить условия для познавательного отдыха гостей, которые приедут на Чемпионат Мира по футболу в 2018 году.

Результат

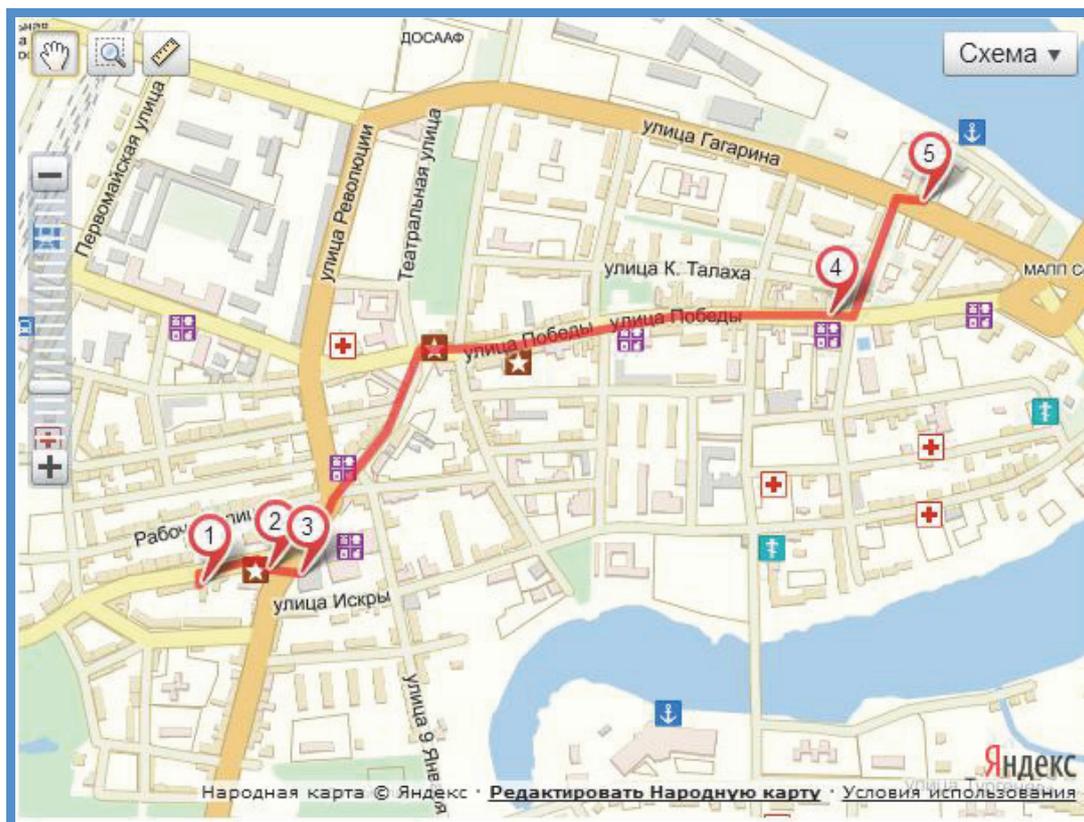
Для повышения интереса к малым городам Калининградской области ребята создали туристический маршрут по городу Советску (следующий на очереди Черняховск), обеспеченный интерактивными материалами:

- онлайн-картой маршрута, разработанной специально для мобильных устройств,
- аудиозаписями описаний примечательных мест города,
- бумажным туристическим буклетом с QR-кодом.

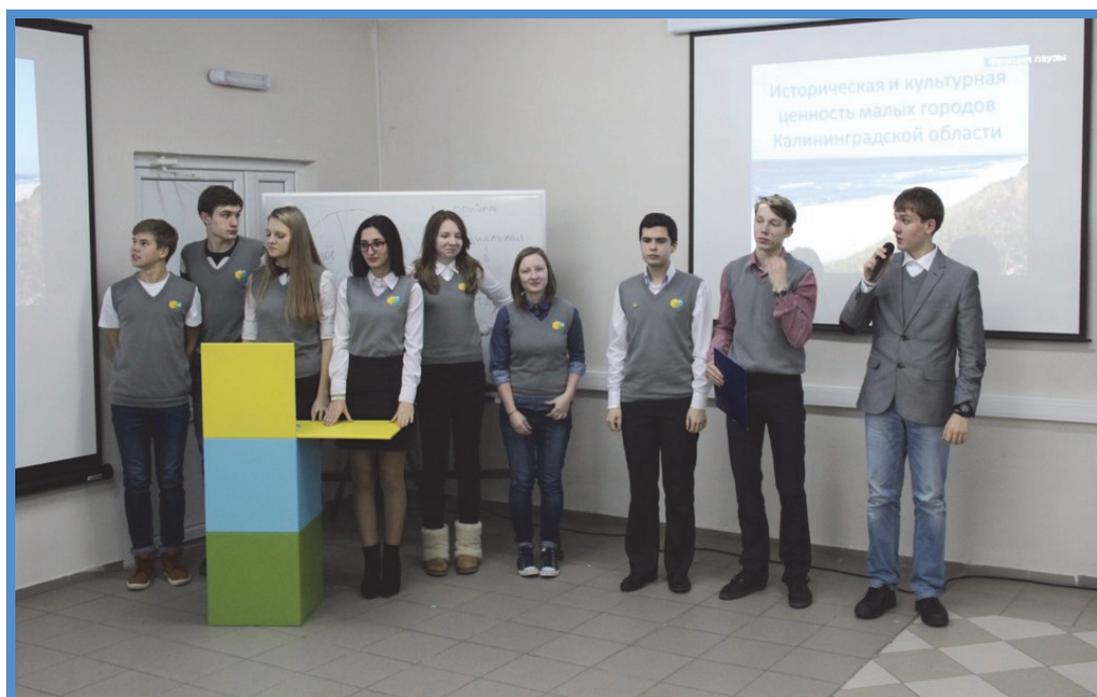
После прочтения QR-кода на обложке буклета, турист получает на своем гаджете онлайн-карту, на которой отмечены наиболее интересные достопримечательности города. Достаточно выбрать на карте одно из интересующих его



мест, и он сможет услышать увлекательную информацию об этом месте или объекте на разных языках.



Пока записи существуют на английском и русском языках, однако впоследствии планируется перевести и на немецкий язык. В перспективе планируется создать подобные путеводители и по другим городам Калининградской области.



🔔 PiRing Solution

UW Technologies

Project  SCHOOL

Разработчики:

Шишкин Роман Эдуардович
Скорняков Андрей Андреевич
Дубенецкий Егор Геннадьевич
Короткий Даниил Андреевич

Образовательное учреждение:

МБОУ гимназия №7 г. Балтийск
МБОУ гимназия №7 г. Балтийск
МАОУ гимназия №1 г. Советск
МАОУ гимназия №22 г. Калининград



Подача звонков в некоторых школах до сих пор осуществляется вручную, и, следовательно, возможны сбои, при которых звонок звучит не вовремя. Ребятами создано устройство, которое подает звонки автоматически в соответствии с заранее заданным расписанием и легко управляется с компьютера.

Цель проекта

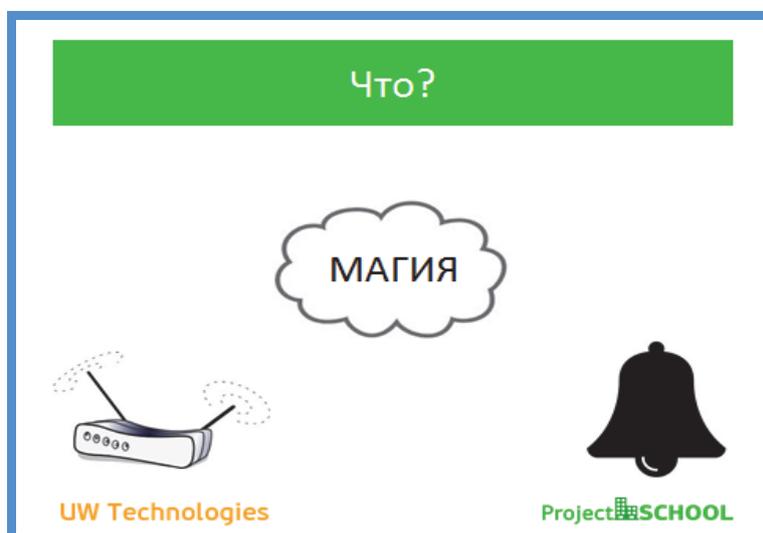
Автоматизировать подачу школьных звонков, обеспечив ее своевременность, облегчить труд технического персонала.

Актуальность

Созданное устройство отличается от подобных гибкостью настройки расписания звонков, независимостью от используемой платформы, удобством эксплуатации управляющим персоналом.

Задачи

- Собрать информацию о том, как проблема своевременной подачи звонков решается в современных школах;
- Разработать схему работы устройства, его конфигурацию;
- Запрограммировать устройство и создать платформонезависимый интерфейс управления;
- Сборка и тестирование устройства;
- Разработка бизнес-плана по промышленному изготовлению.

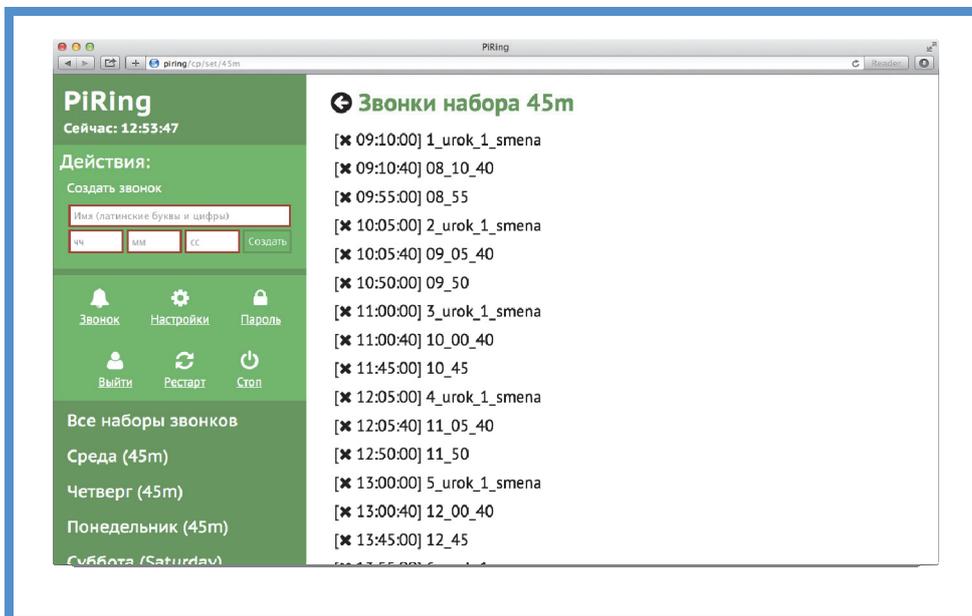
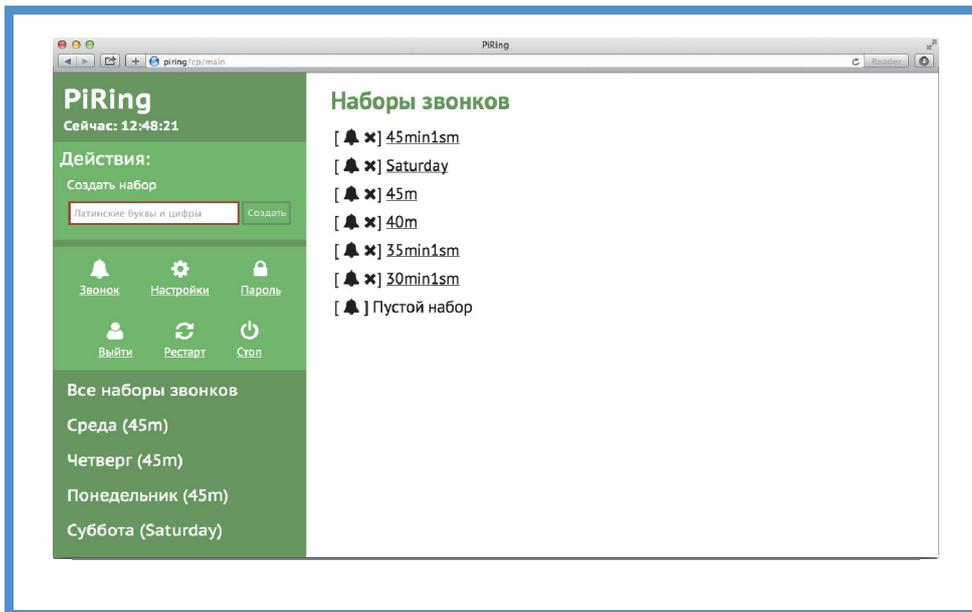


Результат

Создано устройство, имеющее прямое подключение к школьному звонку с выходом в локальную сеть. Пользователь заходит на устройство через школьный компьютер и производит настройку подачи звонков.

В результате устройство подает звонки в установленное пользователем время. В случае непредвиденных ситуаций все настройки легко меняются с компьютера.







Разработчики:

Агеева Анастасия Алексеевна
Сердечкина Мария Андреевна
Пермитина Эвелина Леонидовна
Ладогубец Наталья Александровна
Котлярова Полина Глебовна
Рябикова Полина Олеговна
Муратова Виктория Алексеевна
Малямова Юлия Евгеньевна
Литов Антон Сергеевич
Воловоденко Ангелина Анатольевна

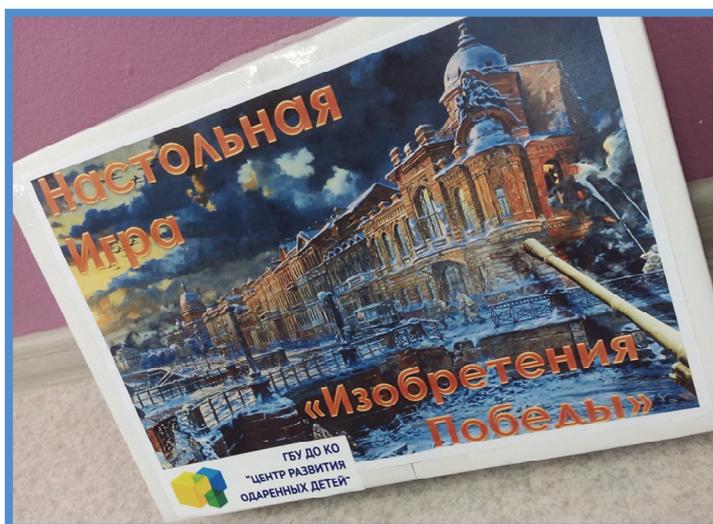
Образовательное учреждение:

МАОУ лицей №7 г. Черняховск
МАОУ лицей №7 г. Черняховск
МАОУ лицей №7 г. Черняховск
МАОУ лицей №5 г. Советск
МАОУ гимназия №32 г. Калининград
МАОУ лицей №7 г. Черняховск
МАОУ лицей №7 г. Черняховск
МАОУ гимназия №2 г. Черняховск
МАОУ гимназия №2 г. Черняховск
МАОУ гимназия №32 г. Калининград



В 2015 году наша страна будет отмечать 70-летие со дня Победы в Великой Отечественной войне, этой Дате ребята решили посвятить свой проект. Они разработали настольную интеллектуальную игру на основе интересных фактов из истории научных изобретений в годы Великой Отечественной войны:

«Мы хотим отдать дань Великой Победе советского народа в Великой Отечественной войне. Отмечая эту дату, мы скорбим о миллионах павших, отдавших свои жизни за наше будущее. Мы выражаем глубокую признательность и уважение фронтовикам и труженикам тыла, всем тем, кто вынес на своих плечах все тяготы войны, кто на фронте и в тылу своим трудом, мужеством и талантом привели страну к



Победе над фашизмом. Война стала тяжелейшим испытанием для нашей страны. Огромной военно-промышленной мощи врага предстояло противопоставить отлаженную работу всех отраслей экономики СССР, перевести их на военные рельсы, в кратчайшие сроки разработать и создать новые высокоэффективные системы вооружения и боеприпасы. Большая роль в решении этой грандиозной задачи принадлежит учёным и изобретателям, инженерам и рационализаторам. Их многие тысячи. В своей игре мы вспомним имена некоторых из них.»

Цель проекта

Развитие патриотических чувств, стимулирование интереса к истории нашей страны у школьников.

Актуальность

Создана не имеющая аналогов настольная интеллектуальная игра на основе интересных фактов из истории научных изобретений в годы Великой Отечественной войны.

Задачи

- Сбор и обработка информации;
- Формулировка вопросов для интеллектуальной игры;
- Разработка концепции игры, ее правил, дизайна;
- Создание настольной игры.



Результат

«Изобретения Победы» — это настольная игра об изобретениях в годы Великой Отечественной войны. В начале игры участники выставляют свои фишки на поле «Москва», затем перемещают их по игровому полю зависимости от выпавшего на кубиках количества очков. В ходе игры вам следует отвечать на вопросы, которые будут представлены на карточках. В зависимости от количества звёзд и цвета клетки, вы сможете понять, насколько сложен вопрос.

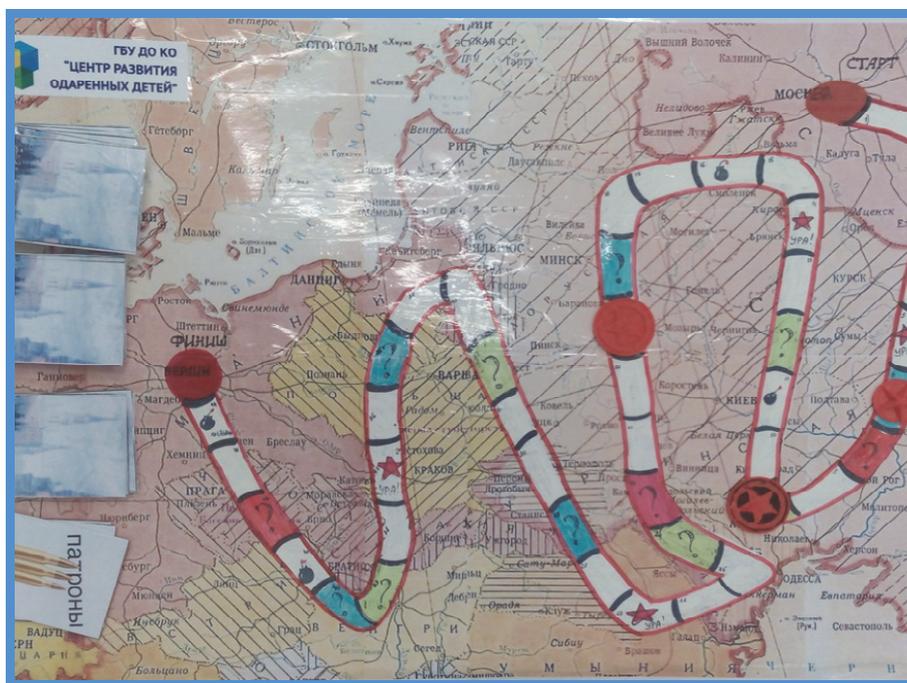
Цель игры:

Дойти до «Берлина» быстрее своих соперников.

Ход игры:

В игре может быть максимум 4 игрока, не считая ведущего, который будет зачитывать вопросы участникам. Игрокам следует поставить фишки на поле «Москва». Затем кинуть кубик, наибольшее количество очков определит последовательность ходов участников. Когда подошла ваша очередь, бросьте кубик. Ваша фишка передвинется по доске вперед. Поле, на котором вы остановитесь, определяет, что вам надо делать. В зависимости от того на каком поле вы оказались, вам предстоит:

- Ответить на вопрос первого, второго или третьего уровня сложности
- Если вы попали на мину, то вам нужно пройти на 3 клетки назад
- Если вы попали на клетку «прорыв», то бросьте кубик. Выпавшее число определит количество ходов, которое необходимо сделать вперед



Поле «ВОПРОС»

Остановка на таком поле означает, что вам достается одна из карточек соответствующей группы. Цвет клетки на поле (зеленый, синий, красный) определяет сложность вопроса (1, 2, 3 звезды). Далее следуйте следующим инструкциям:



- Если вы ответили на вопрос, то передвиньте вашу фишку на количество ходов, равное уровню вашего вопроса.
- Если вы не ответили на вопрос, то оставьте вашу фишку на месте.
- Если вы не можете ответить на «красный» (сложный) вопрос при имеющихся данных, то вы можете использовать подсказку («патрон»). У каждого игрока в начале игры имеется одна подсказка. Подсказки с написанными на обороте ответами пронумерованы в соответствии с номерами вопросов и хранятся у ведущего.
- Если вы не знаете ответ на вопрос, то вы можете пропустить ход.



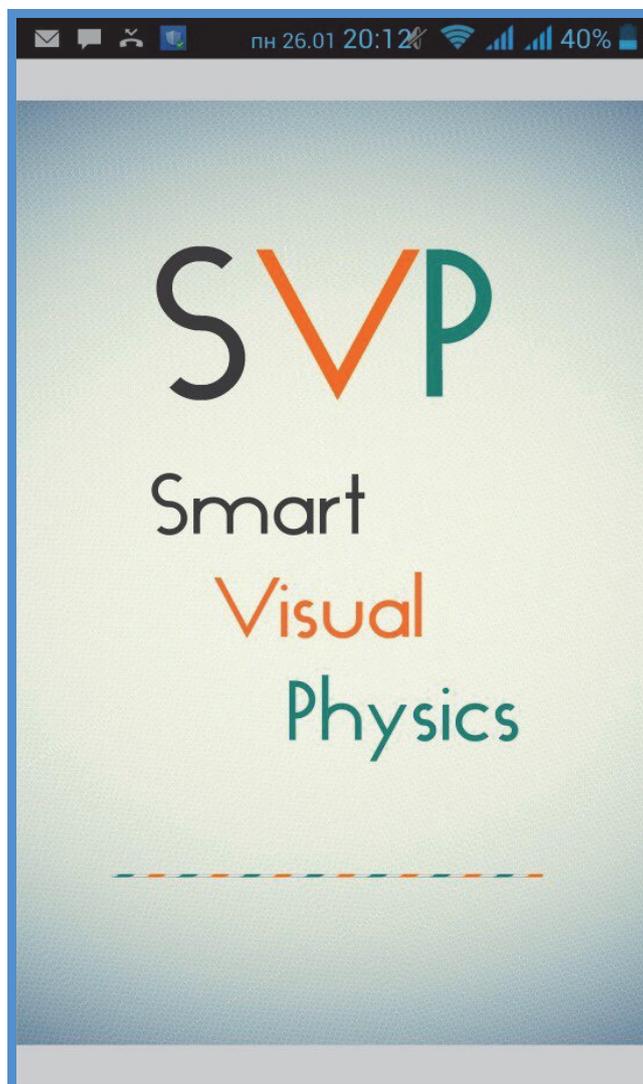
Поле «МИНА»

Остановка на таком поле означает, что игрок должен передвинуть свою фишку на 3 клетки назад.

Поле «ПРОРЫВ»

Остановка на таком поле означает, что игрок должен бросить кубик и передвинуть свою фишку вперед на число ходов, равное выпавшему на кубике значению.

ВОПРОС	ОТВЕТ
<p>В годы войны остро встал вопрос о замене дефицитной стали для изготовления авиабомб. Группа химиков, возглавляемых Е. Подkletным, решили заменить сталь особым материалом.</p> <p>Каким дешевым материалом советские ученые заменили сталь для авиабомб?</p>	<p>Картон, бумага</p>  <p>«Литые» корпуса бомб стали производиться из древесной массы и макулатуры.</p>



Разработчики:

Анищенко Алевтина Андреевна
Богданов Дмитрий Олегович
Шелудченков Владислав Максимович
Ткаченко Даниил Андреевич
Крестьянинов Антон Витальевич
Таиров Роман Александрович
Антонов Никита Алексеевич
Постникова Вера Константиновна

Образовательное учреждение:

МБОУ гимназия г. Гурьевска
МБОУ гимназия г. Гурьевска
МАОУ лицей №5 г. Советск
МАОУ лицей №5 г. Советск
МБОУ гимназия г. Гурьевска
МБОУ гимназия г. Гурьевска
МАОУ СОШ № 31 г. Калининград
МАОУ гимназия №32 г. Калининград



На данный момент отсутствуют качественные и эффективные обучающие мобильные приложения, помогающие при решении учебных физических задач. Ребятами создано приложение, позволяющее школьникам визуализировать физические процессы при решении учебных задач по физике. Таким образом, пользователь получает возможность не только изучать физику, но и решать задачи в игровой форме.

Цель проекта

Популяризация физики у школьников через наглядное представление сложных физических процессов.

Актуальность

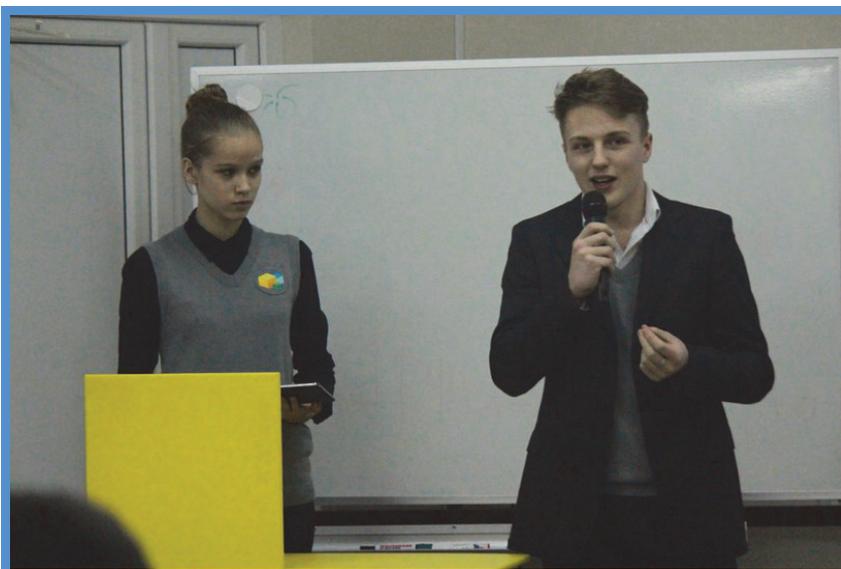
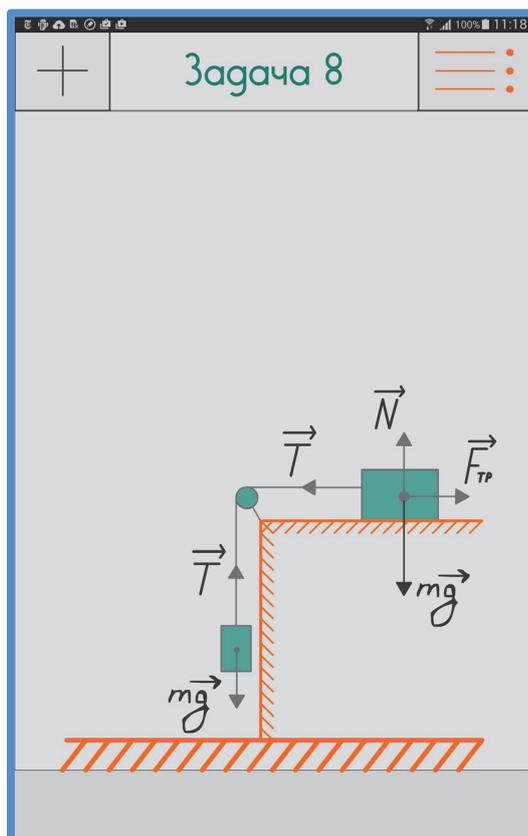
В настоящее время визуализация физических процессов происходит при помощи составления графиков и схем в тетради или изучения различных опытов. Данное мобильное приложение — инновационно. Оно позволяет пользователю построить модель учебной задачи на мобильном устройстве и рассмотреть ее поведение.

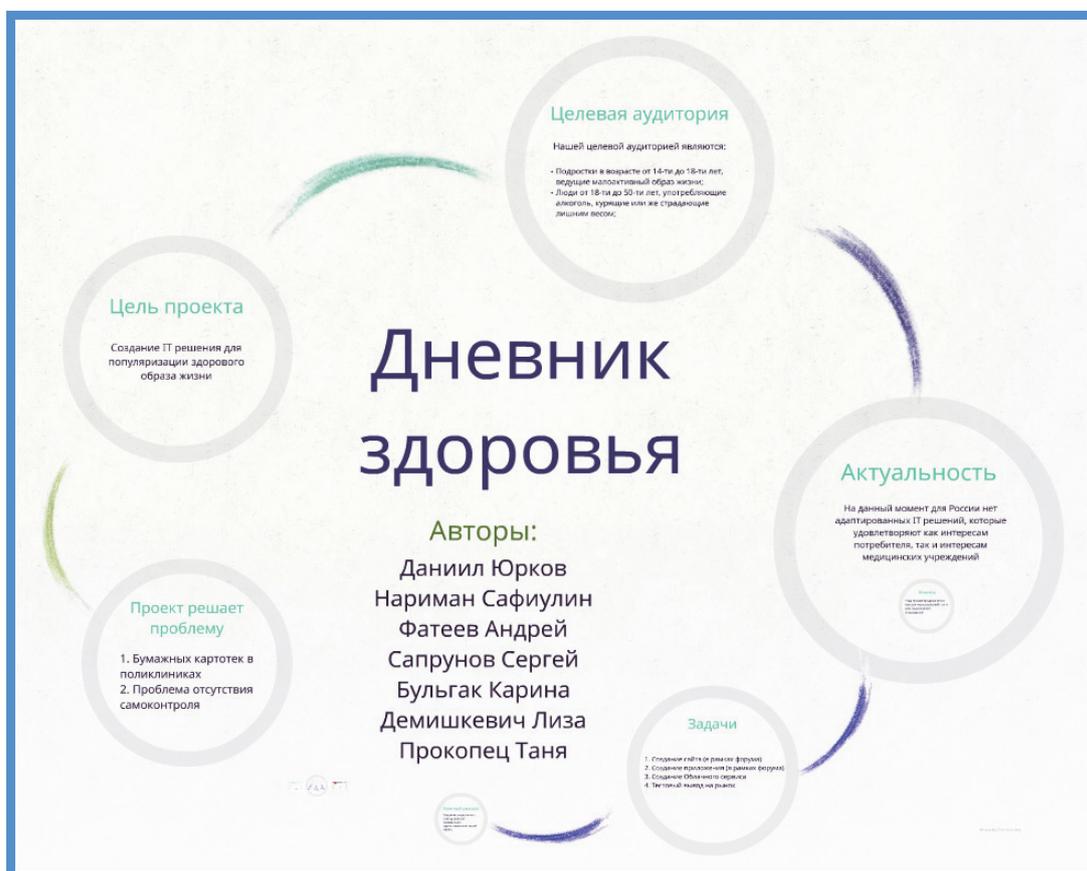
Задачи

- Изучение основных проблем, возникающих у школьников при решении физических задач;
- Разработка интерфейса пользователя;
- Создание приложения.

Результат

Создано приложение, помогающее ученикам наглядно рассмотреть поведение физической модели и получить информацию обо всех силах, действующих на объекты системы.





Разработчики:

Сапрунов Сергей Олегович
Сафиулин Нариман Шухраталиевич
Юрков Даниил Сергеевич
Фатеев Андрей Дмитриевич
Булгак Карина Анатольевна
Демишкевич Елизавета Александровна
Прокопец Татьяна Александровна

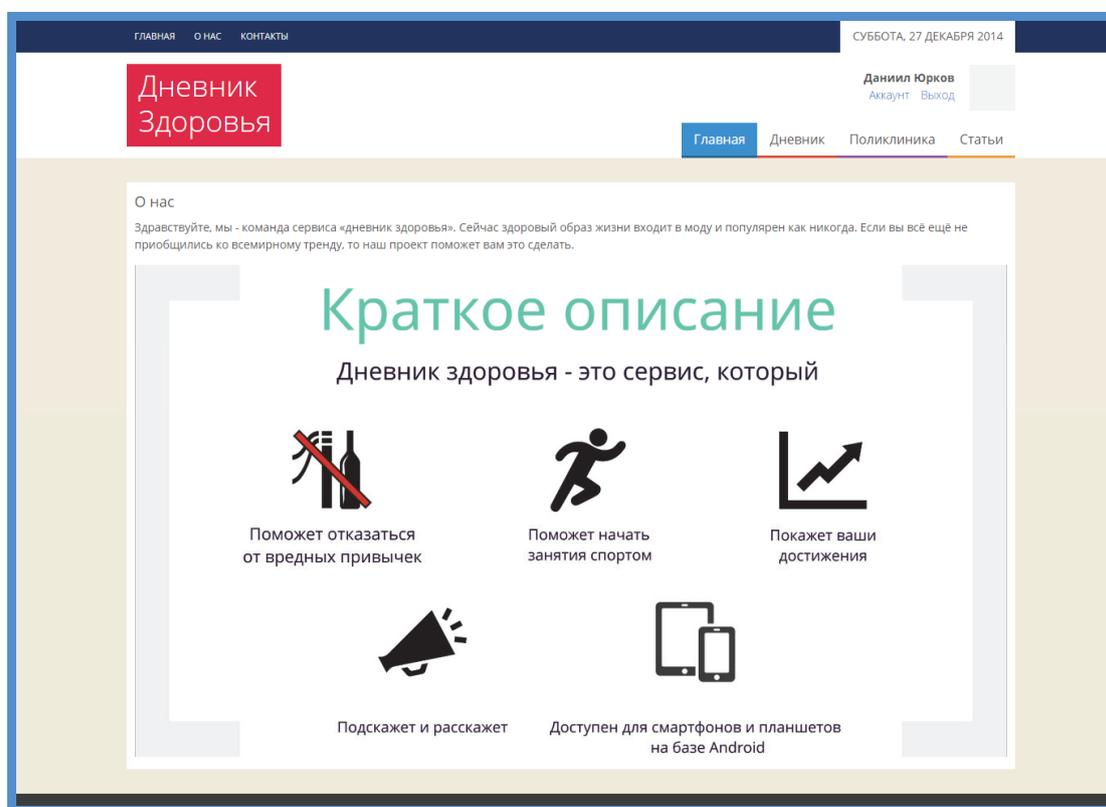
Образовательное учреждение:

МАОУ лицей №18 г. Калининград
МАОУ лицей №18 г. Калининград
МАОУ лицей №18 г. Калининград
МАОУ СОШ №29 г. Калининград
МАОУ лицей №18 г. Калининград
МАОУ лицей №7 г. Черняховск
МАОУ лицей №7 г. Черняховск



«Дневник здоровья» — это личный медицинский дневник, который всегда с вами, ведь он находится прямо в вашем смартфоне и синхронизируется с сайтом «Дневник Здоровья». Если вам, так же как и разработчикам, по многим причинам неудобно использовать существующие системы контроля здоровья, то вас обязательно заинтересует этот проект.

Различные показатели, полученные автоматически или введенные вручную (пройденные за день километры, сожженные калории, количество выпитой воды и т.д.) собираются приложением, передаются на сайт, обобщаются и анализируются. С помощью полученного материала вы сможете рассмотреть в динамике свои физиологические показатели, оценить состояние своего здоровья.



Цель проекта

Создание IT-продукта для популяризации здорового образа жизни.

Актуальность

Представлена удобная интерактивная форма ведения личного дневника здоровья с помощью мобильного приложения, причем часть параметров заполняется автоматически. Может быть интересен медицинским учреждениям для сбора медстатистики в случае широкого охвата населения.



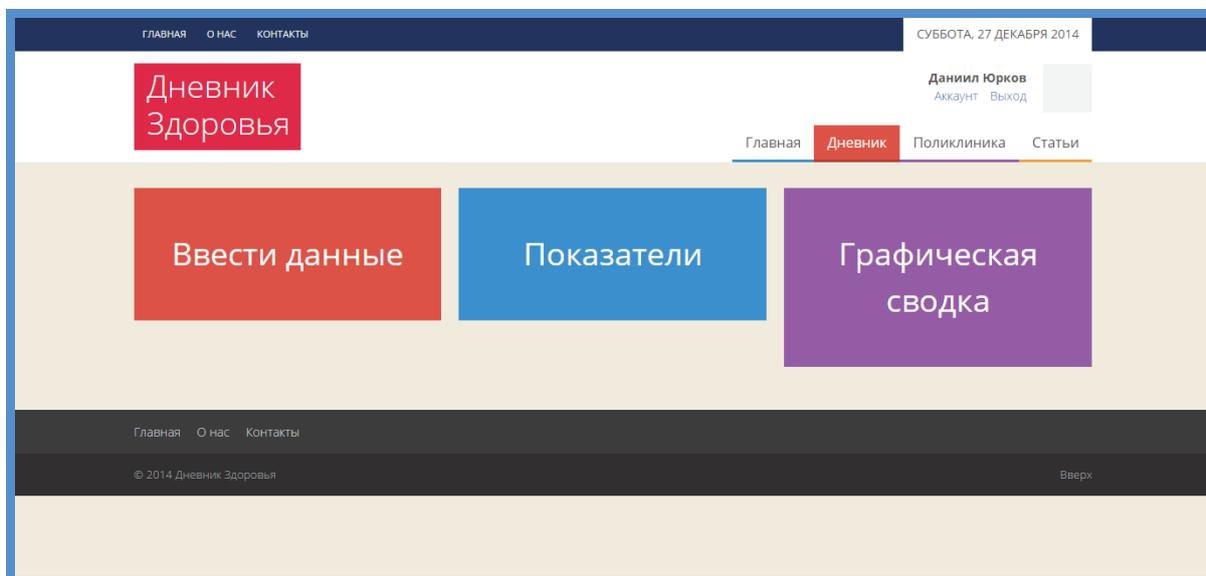
Задачи

- Разработка сайта
- Создание приложения
- Создание Облачного сервиса
- Тестовый вывод на рынок
- В перспективе создание современного и актуального IT решения для информатизации системы здравоохранения.

Результат

На данный момент пользователям доступно мобильное приложение для платформы Android, синхронизированное с сайтом «Дневник Здоровья». Данные о показателях здоровья (пройденные за день километры, сожженные калории) собираются приложением на смартфоне автоматически, а «ручным» способом вводятся такие показатели, как количество выпитой воды, выкуренных сигарет и т.д., которые также отображаются на сайте. Кроме того, если данные не были введены, то приложение обязательно уведомит пользователя о том, что это нужно сделать.

На сайте представлена «инфографика» и полезные советы для «корректировки» образа жизни (в случае необходимости), которые в приложение заносятся автоматически. То есть приложение и сайт синхронизированы. Таким образом, пользователь имеет возможность оперативно получить всю необходимую информацию и советы, как с сайта, так и из установленного на смартфоне приложения. В конечном итоге разработанное приложение позволит уменьшить количество действий и оперативно получать актуальную информацию о состоянии вашего здоровья.



Все данные конфиденциальны.

Информация, которую пользователь вводит в мобильное приложение, отправляется на сервер, и человек сможет увидеть наглядные результаты своего прогресса в виде графиков. На сайте также есть вкладка «Статьи», где каждый может найти для себя интересную информацию о здоровом образе жизни.



Шаги



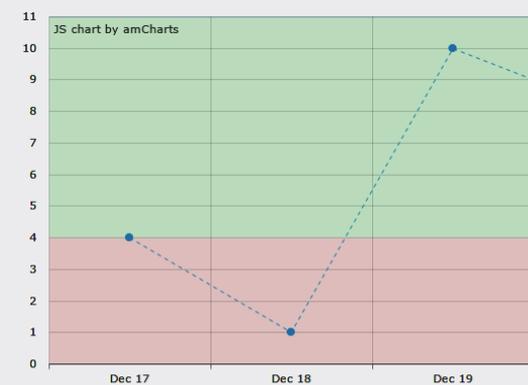
Сигареты



Жидкости

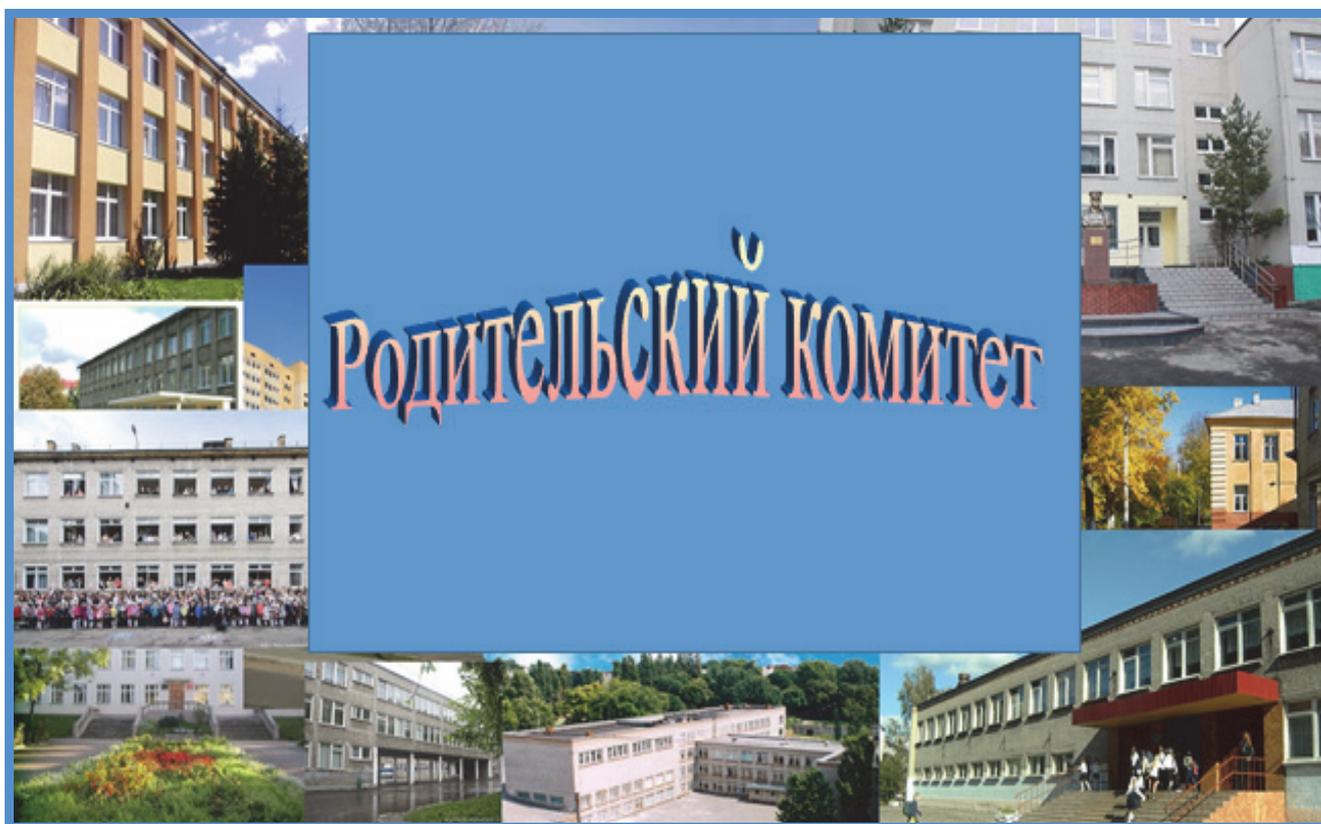


Часы сна



Вес





Разработчики:

Ожогин Алексей Александрович
Белков Андрей Геннадьевич

Янисов Никита Юрьевич

Казакова Мария Игоревна
Таранов Иван Андреевич
Колганов Владимир Владимирович
Слонов Артем Романович
Лукьяненко Виктория Андреевна
Шатравка Артур Вячеславович

Образовательное учреждение:

МАОУ № 23 лицей г. Калининград
МАОУ лицей 35 им. В.В. Буткова
г. Калининград
МАОУ лицей 35 им. В.В. Буткова
г. Калининград
МБОУ гимназия г. Гурьевска
МАОУ № 23 лицей г. Калининград
МАОУ СОШ №25 с УИОП г. Калининград
МАОУ № 23 лицей г. Калининград
МАОУ гимназия №22 г. Калининград
МАОУ СОШ №25 с УИОП г. Калининград



Мобильное приложение «Родительский Комитет» разработано специально для родителей школьников и особенно для тех, кто принимает активное участие в жизни класса и школы. Это приложение помогает взрослым с легкостью разобраться во всех школьных затратах.

Цель проекта

Упростить работу родительского комитета, сделать общедоступной информацию о предстоящих в классе и школе мероприятиях.

Актуальность

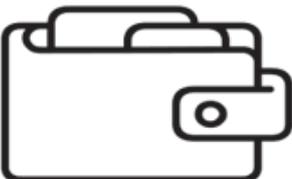
На сегодняшний день, проблема оповещения родителей членами родительского комитета решается при помощи бумажных записок, приложения Вконтакте, или приложения Дневник.ru (для объявлений от учителей). Разработанный проект уникален — приложение позволяет с легкостью собирать информацию в одном месте и оперативно оповещать родителей.

Задачи

- Провести опросы родителей, выявить наиболее острые проблемы;
- Собрать информацию о том, как решаются эти проблемы на данный момент;
- Подготовить концепцию приложения, схему его работы;
- Продумать интерфейс программы;
- Разработать приложение.

Результат

Описание работы приложения:
Каждый зарегистрированный пользователь получает доступ к своему Личному кабинету, в котором имеются следующие функции:

Рабочий стол.	
<p><u>Уведомления:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Родительское собрание. Четверг 18:00• <i>Завтра мониторинг по математике. Участвуют 9-10 классы.</i>• Форум "Балтийские искры". Подача заявок до 25 декабря.	<p><u>Личный кабинет</u></p>   
<p><u>Расписание событий</u></p> 	<p><u>Платежи</u></p> 



В приложении включены такие функции, как: система оповещений о предстоящих мероприятиях, удобный календарь событий, оплата классных нужд при помощи электронного кошелька. С данным приложением вы будете всегда в курсе всех экскурсий, поездок и затрат на школьные нужды.

Платежи

СТАТУС	КОММЕНТАРИЙ	СУММА
НЕОПЛАЧЕННЫЙ	«Экскурсия на залив»	350 РУБЛЕЙ
ОПЛАЧЕННЫЙ	«Охрана школы»	240 РУБЛЕЙ
ОПЛАЧЕННЫЙ	«Спортивный инвентарь»	500 РУБЛЕЙ

[Возврат на главную стр.](#)

Март

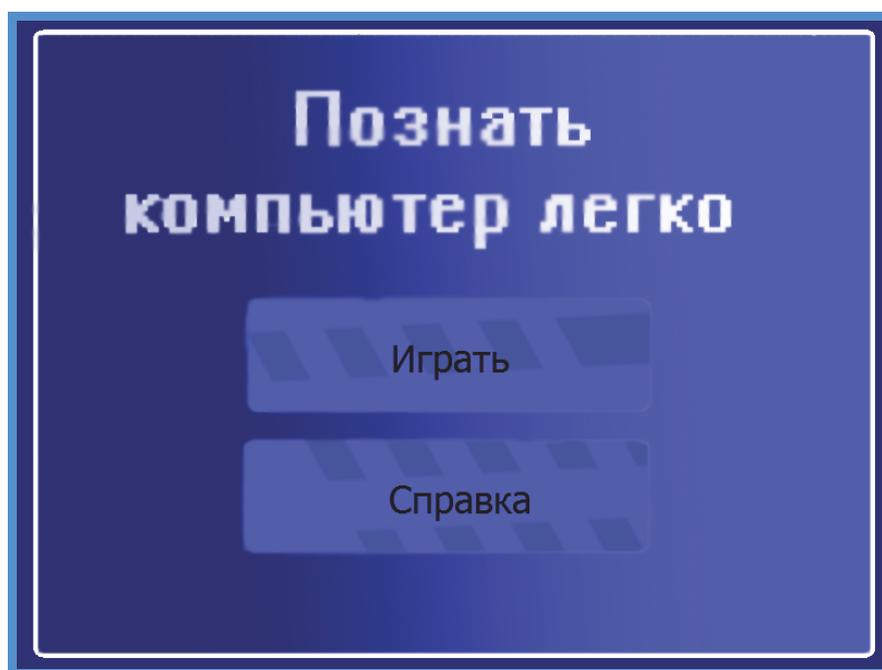
1	2	<u>3</u>	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	<u>20</u>	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	1	2

Поход на залив

Школьный бал 21:00.

[Возврат на главную стр.](#)





Разработчики:

Максимюк Екатерина Васильевна
Мазунин Константин Юрьевич
Назаренко Никита Андреевич
Мищенко Никита Сергеевич
Сергеев Павел Александрович
Казанавичус Владас Альгио
Александрова Элеонора Викторовна
Османова Дарья Вениаминовна
Ефимович Алина Александровна

Образовательное учреждение:

МАОУ гимназия 32 г. Калининград
МАОУ гимназия №22 г. Калининград
МБОУ гимназия г. Гурьевска
МБОУ гимназия г. Гурьевска
МБОУ гимназия г. Гурьевска
МАОУ гимназия №22 г. Калининград
МАОУ гимназия 32 г. Калининград
МАОУ гимназия 32 г. Калининград
МАОУ гимназия 32 г. Калининград

В современном мире число людей, работающих с компьютером, возрастает в геометрической прогрессии. Большинство из них слабо представляют принцип работы компьютера. Разработанное ребятами приложение «Познай компьютер легко» в лёгкой игровой форме знакомит человека с новой информацией.

Цель проекта

Пропаганда компьютерной грамотности.
Расширение знаний людей о принципах работы персонального компьютера и его устройстве при помощи компьютерной игры.

Актуальность

Данная разработка позволяет в игровой форме ознакомить пользователя с информацией об устройстве компьютера. Несмотря на наличие подобных игр, количество неопытных пользователей только растёт.

Задачи

- Постановка проблемы, поиск аналогов.
- Распределения ролей: были выбраны три группы: дизайнеры, датамайнеры и программист.
- Подборка обучающего материала; поиск необходимой информации: текст к вопросам, характеристики комплектующих и т.п.
- Формирование принципов работы приложения;
- Разработка концепции многопользовательского взаимодействия и концепции победы в игре;
- Создание приложения.

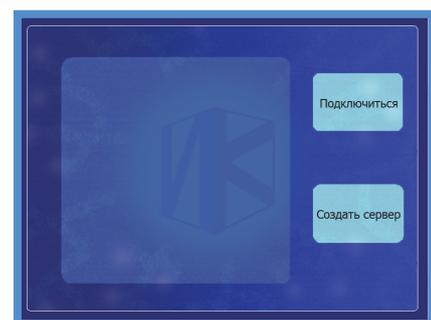
Результат

Описание игрового процесса:

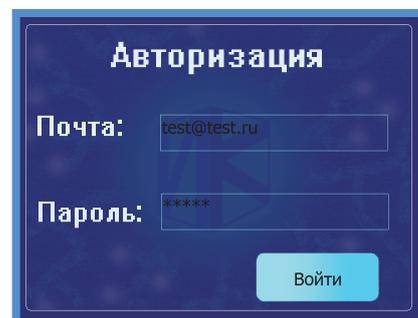
Игроки соревнуются друг с другом, собирая наилучший компьютер. Комплектующие для своего компьютера пользователи покупают на очки, заработанные за правильные ответы на вопросы о ПК.

Первым делом идёт авторизация. Отправляется запрос на удалённый сервер — если существует пользователь с данным e-mail и паролем, то мы успешно авторизуемся, иначе компьютер выдаст ошибку.

Дальше идёт меню, в котором располагаются две кнопки: кнопка перехода к игре и кнопка справки. В справке содержится описание игры.

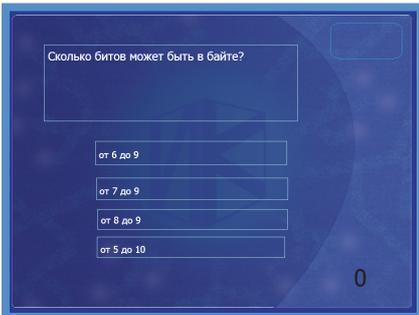


После нажатия на кнопку «Играть», мы попадаем к листу серверов (комнат). Выбираем сервер и нажимаем на кнопку «Подключиться», но так как нет ни одного запущенного сервера, то выбираем пункт «Создать сервер». Далее переходим к списку игроков.





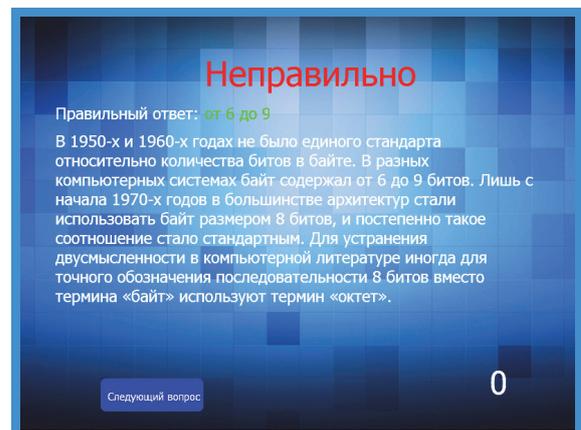
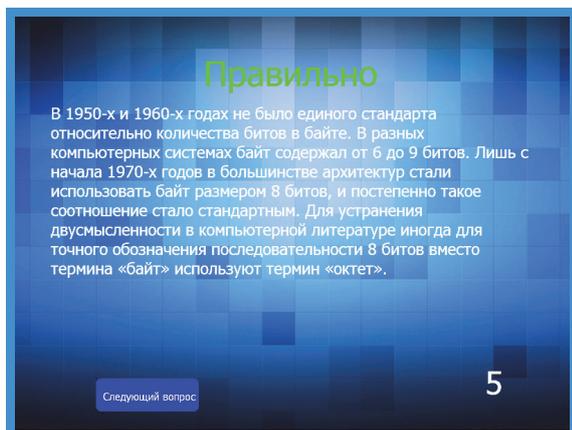
В списке игроков указаны игроки, которые присутствуют на данный момент в комнате/сервере. По нажатии на кнопку «Играть» мы запускаем игру, а в случае нажатия кнопки «Настройка», мы можем настроить параметры сервера и предстоящей игры (время игры и тому подобное).



Далее начинается сам игровой процесс, нам задают вопросы. За правильные ответы мы получаем баллы, на полученные баллы мы можем купить в магазине (почти завершена разработка) комплектующие к компьютеру.

К примеру, если правильно (от 6 до 9) ответить на вопрос «Сколько битов может быть в байте?», то мы получим 5 баллов.

В случае неправильного ответа мы получим правильный ответ и его пояснение.



На данный момент в приложении присутствует игровая составляющая. В стадии разработки находится магазин компьютерных комплектующих. После этого планируется добавить многопользовательскую часть.

