

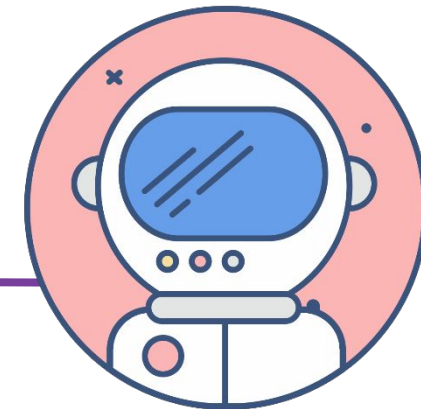


Проектная команда:
Бордун Анастасия - руководитель проекта
— научный руководитель проекта
Скорняков Андрей Андреевич – куратор
Белинский Даниил
Голушков Кирилл
Корчемный Кирилл
Ахмедвалиев Денис
Данилов Ярослав

Паспорт проекта
Графическая новелла
«Эвелон 224»

Калининград, 2016

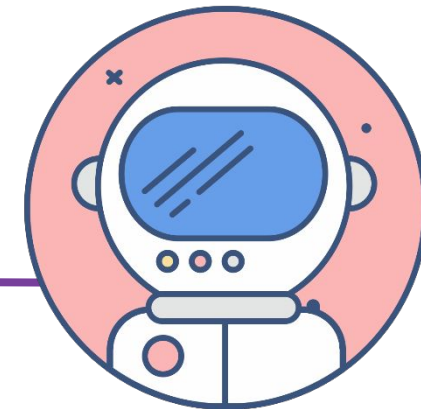
1. Общая информация



Наименование проекта	Графическая новелла «Эвелон 224»
Период выполнения проекта	23.07.2016 – 28.07.2016

	Фамилия Имя Отчество	Место учебы, класс Место работы, должность	Контактный телефон Электронная почта
Руководитель проекта	Бордун Анастасия	МАОУ гимназия №32, 8 «Б» класс	+7-9527977529
Научный руководитель (научные руководители)			
Консультант (консультанты)			
Куратор проекта	Скорняков Андрей Андреевич	ИКТИБ ИТА ЮФУ, кафедра МОП ЭВМ	+7-911-483-73-06 andey4@yandex.ru

1. Общая информация



Наименование проекта	Графическая новелла «Эвелон 224»
Период выполнения проекта	23.07.2016 – 28.07.2016

Участники проекта

Фамилия Имя Отчество	Место учебы, класс Место работы, должность	Контактный телефон, электронная почта	Наименование проекта	Роль в проекте
Бордун Анастасия	МАОУ гимназия №32, 8 «Б» класс	+7-9527977529	Графическая новелла «Эвелон 224»	Руководитель проекта
Белинский Даниил	МБОУ СОШ №44, 8 «Б» класс	+7-906-239-64-48	Графическая новелла «Эвелон 224»	Исполнитель
Голушков Кирилл	ЧОУ КЭЛ «Ганзейская ладья», 6 «Б»	+7-981-453-10-20	Графическая новелла «Эвелон 224»	Исполнитель
Корчемный Кирилл	МАОУ Лицей №23, 6М1	kkir039@gmail.com	Графическая новелла «Эвелон 224»	Исполнитель
Ахмедвалиев Денис	МБОУ гимназия №2, Гурьевск, 5 «А»		Графическая новелла «Эвелон 224»	Исполнитель
Данилов Ярослав	МАОУ гимназия №40 9С	+7-909-778-03-33	Графическая новелла «Эвелон 224»	Исполнитель

2. Описание проекта



Краткое описание проекта (аннотация)

Прототип игры в жанре графической новеллы, позволяющая спрогнозировать в виртуальной среде различные варианты развития событий перед принятием решения в реальной жизни.

Актуальность проекта (решаемая проблема)

Прототип приложения актуален, так как позволяет развить способности самопознания и самоопределения человека.

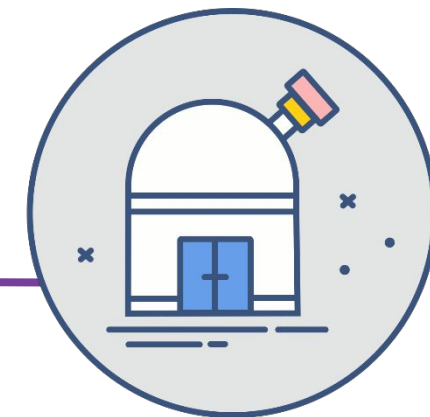
Цель проекта

Создание прототипа игры в жанре графической новеллы, позволяющей пользователю спрогнозировать в виртуальной среде различные варианты развития событий перед принятием решений в реальной жизни.

Задачи проекта

- Анализ литературы по теме проекта.
- Создание графических эскизов областей прототипа мобильной игры.
- Создание прототипа мобильной игры.
- Тестирование прототипа на различных мобильных устройствах.

2. Описание проекта



Полученные результаты проекта

Создан прототип мобильной игры в жанре графической новеллы.

Новизна (научная, технологическая и пр.)

На данное время на рынке мобильных приложений нет игр данного жанра, действия которой проходили бы в космосе.

Предполагаемая практическая значимость результатов проекта

Проект позволяет проанализировать возможные варианты развития событий в виртуальной среде перед принятием решения в реальном мире.

Оригинальность и качество результатов (решений) проекта

Наш прототип отличается качественной проработкой идеи и графического дизайна. Оригинальность приложения заключается в неповторимой сюжетной линии игры.

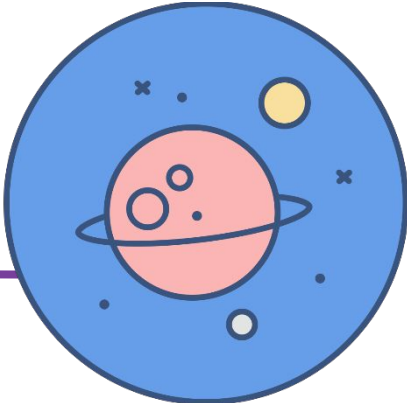
Научное обоснование

Финансово-экономическое обоснование

Влияние проекта на экологию

Проект не имеет негативного влияния на экологию.

3. Реализация проекта

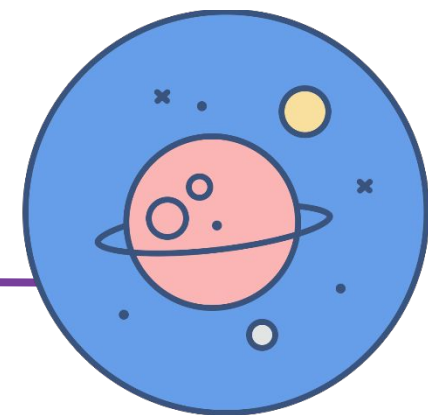


Границы проекта	Допущения проекта

Использованные методы исследования (реализации) проекта
Анализ технической литературы по данной проблеме, мониторинг средств разработок и популярности средств разработок под ОС Android.
Ресурсное обеспечение проекта
Персональные компьютеры, ноутбуки Samsung, планшетные компьютеры Samsung под управлением ОС Android.

Финансовое обеспечение		
Статьи затрат	Объем затрат	Источники финансирования

3. Реализация проекта



Использование иностранного языка

Иностранный язык

Как использовался

Английский язык

Работа в средствах разработки приложений

Ключевые события проекта

Ключевое событие

Дата

Результат

Питч проектных идей. Постановка цели и задач, разработка стратегии проекта

23.07.2016

Распределение обязанностей в исследовательской группе, изучение методик создания мобильных приложений, планирование работы.

Создание графических эскизов прототипа приложения

23.07.2016

Созданы графические эскизы всех окон прототипа мобильного приложения.

Создание прототипа мобильного приложения

26.07.2016

Создан прототип мобильного приложения для устройств под управлением ОС Android.

Тестирование мобильного приложения

26.07.2016

Проведены различные тесты мобильного приложения на различных мобильных устройствах.

Оформление стендового доклада и подготовка к его защите

27.07.2016

Создано оформление стендового доклада, подготовлена речь защиты доклада.

Коммуникации проекта

Вид коммуникации

Инструменты

Периодичность

Совещание участников

Бумага, ручка, компьютер

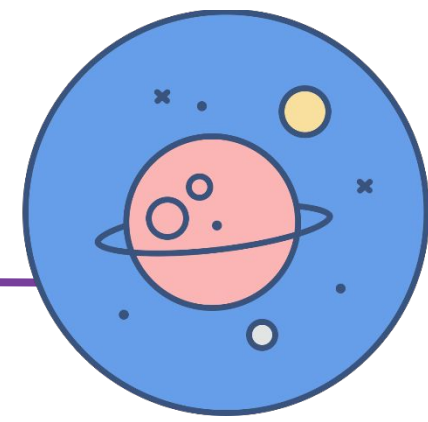
Ежедневно

Переписка по электронной почте

Компьютер

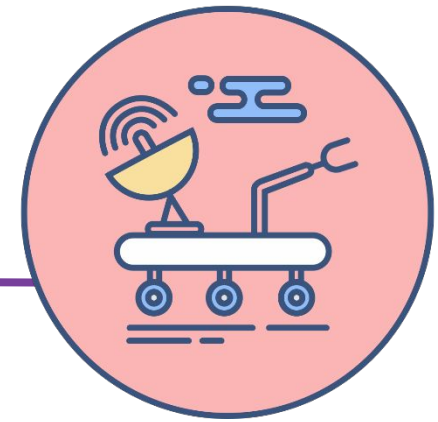
По мере необходимости

3. Реализация проекта



Проблемы проекта		
Наименование проблемы	Причина	Меры реагирования
Ограничение временного ресурса	Внешняя	

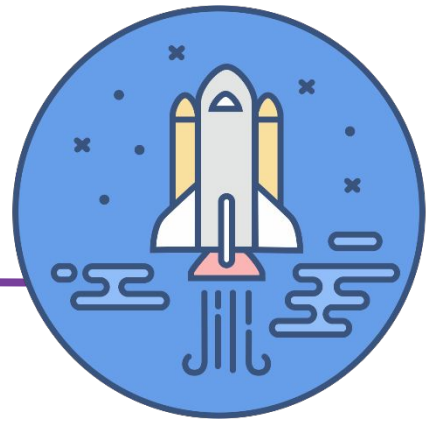
Состав проектной и сопроводительной документации	
Название документа	Объем (листов А4)
Паспорт проекта	11



4. Выводы

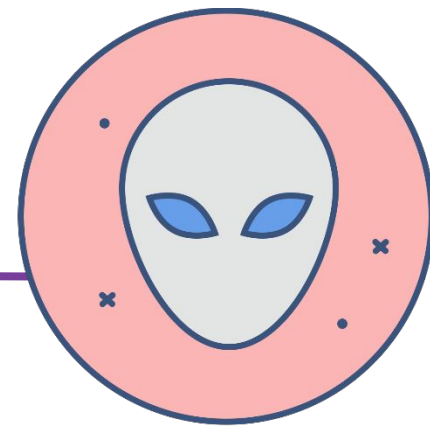
Результат: создан прототип мобильной игры в жанре графической новеллы, позволяющий спрогнозировать в виртуальной среде различные варианты развития событий перед принятием решения в реальной жизни.

5. Планируемое дальнейшее развитие / внедрение результатов проекта



- Тестирование прототипа в реальных условиях
- Изготовление итогового мобильного приложения
- Дополнение функционала приложения.

6. Используемые источники информации



Автор	Название	Выходные данные /ссылка	Год издания
П.Дейтел, Х.Дейтел, Э. Дейтел, М.Моргано	Android для программистов: создаём приложение	СПб.: Питер	2013
Харди Б., Филлипс Б.	Программирование под Android. Для профессионалов	СПб.: Питер	2014