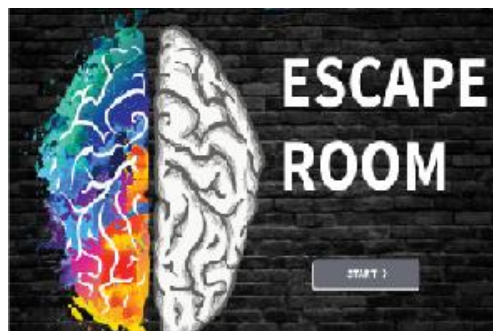




Katedra Inżynierii Biomedycznej

Zespół projektowy: KOD06_NR	1. Marta Wiśniewska 2. Anna Gajdecka 3. Klaudia Mieliwiek 4. Adrian Mielcarek
Opiekun:	dr inż. Jacek Lebieź
Klient:	dr Monika Bizewska dr inż. Katarzyna Januszewicz
Data zakończenia:	5.01.2022
Słowa kluczowe:	Escape Room, Gra, Chemia, Uciezka



TEMAT PROJEKTU:

Chemiczny Escape Room

CELE I ZAKRES PROJEKTU:

Cel: Promowanie uczelni przy pomocy gry edukacyjnej typu escape room

Zakres projektu:

- wykonanie aplikacji naukowego escape room na podstawie dostarczonych opracowanych koncepcji merytorycznych – 5 pokoi z interaktywnymi zagadkami naukowymi z zakresu chemii
- aplikacja powinna być dostępna na telefon i platformę internetową
- proste, atrakcyjne wizualnie grafiki oparte na zdjęciach (odbiorcą są dzieci w wieku 9-12 lat)
- testy aplikacji
- zagadki zostaną opracowane przez zespół z Chemii (studenci i 2 opiekunów naukowych) we współpracy ze studentami WETI (opracowanie i wdrożenie aplikacji IT).

OSIĄGNIĘTE REZULTATY:

1. Ustalenie harmonogramu
2. Przygotowanie scenariuszy pięciu pokoi w czterech dziedzinach
3. Przygotowanie szkiców pokoi + dobór technologii
4. Przedstawienie menu głównego i statycznej implementacji jednego pokoju

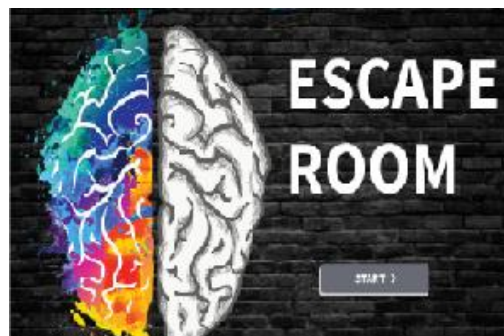
CECHY CHARAKTERYSTYCZNE ROZWIĄZANIA, KIERUNKI DAJSZYCH PRAC:

Kierunki dalszych prac:

1. Prezentacja pełnej funkcjonalności jednego pokoju + opinia zwrotna od klientów
2. Wersja demo 3 pokoje + feedback od użytkowników
3. Wersja beta aplikacji zawierająca 5 pokoi
4. Raport końcowy

Department Of Biomedical Engineering

Project team: 1@SaST	1. Marta Wiśniewska 2. Anna Gajdecka 3. Klaudia Mieliwiek 4. Adrian Mielcarek
Supervisor:	dr inż. Jacek Lebieź
Client:	dr Monika Bizewska dr inż. Katarzyna Januszewicz
Date:	5.01.2022
Key words:	Escape Room, Game, Chemistry, Escape



PROJECT TITLE:

Chemical Escape Room

OBJECTIVES AND SCOPE:

Objective:

Cel: Promoting University means of educational escape room game.

Scope:

- making application of scientific escape room on the basis of given metaphorical concepts; 5 rooms with interactive scientific riddles in the fields of chemistry
- applications should be available on smartphones and on web site
- easy, attractive visual graphics based on photos (recipients are children between 9 -12 years old)
- beta testing
- riddles will be developed by team from Chemistry (students and 2 advisors), in collaboration with students from WETI (development and implementation of application)

RESULTS:

1. Determining of timetable
2. Prepare five-room scenarios in four science fields
3. Preparation of sketches of rooms + selection of technology
4. Presentation of the main menu and the static implementation of one room

MAIN FEATURES, FUTURE WORKS:

Future works

1. Presentation of full functionality of one room + clients feedback
2. Demo version of 3 rooms + users feedback
3. Beta version of game with 5 rooms
4. Final report