



Katedra Inżynierii Biomedycznej

Zespół projektowy: KOD06_NR	1. Marta Wiśniewska 2. Anna Gajdecka 3. Klaudia Mieliwiek 4. Adrian Mielcarek
Opiekun:	dr inż. Jacek Lebiec
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
5. Przedstawienie działającego pierwszego pokoju wraz z menu głównym
6. Przedstawienie działających trzech pokoi
7. Wersja beta skończonej gry z testami od użytkowników oraz krótki filmik wraz z narracją opisujący grę
8. Raport końcowy

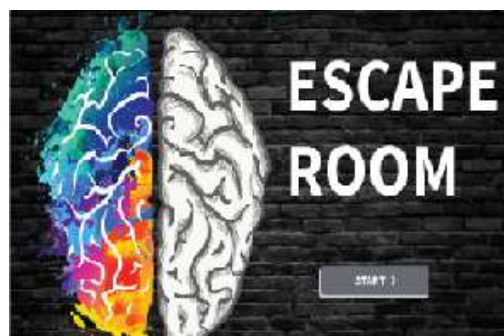
CECHY CHARAKTERYSTYCZNE ROZWIĄZANIA, KIERUNKI DALSZYCH PRAC:

Gra została stworzona wykorzystując zdjęcia zrobione na uczelni przez autorów projektu oraz klienta. Edukuje ona graczy w dziedzinie chemii ucząc ich o jednych z najważniejszych polskich naukowcach.

Gra może służyć uczelni, jako narzędzie dalszego promowania Wydziałów Chemicznego oraz Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki.

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: Promoting University means of educational escape room game.

Scope:

- making chemistry-themed escape room application on the basis of given substantial 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. Schedule arrangement
2. Preparation of 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
5. Presentation of full functionality of one room with main menu
6. Presentation of three fully functional rooms
7. Beta version of finished game with player's knowledge test results and short video showing game
8. Final report

MAIN FEATURES, FUTURE WORKS:

The game was created using photographs taken at the university by the project authors and the client. It educates players in the field of chemistry by teaching them about some of the most important Polish scientists.

The game can be used by the university as a tool to further promote the Faculties of Chemistry and Electronics, Telecommunications and Informatics.