

Projekt badawczy

Wirtualny escape room z zakresu matematyki

1. Osoby zaangażowane:

I. Członkowie zespołu

Baziak Radosław 180197,
Daruk Tomasz 171974,
Żyra Karol 181441.

II. Opiekun

Dr inż. Jacek Lebień prof. PG (KISI)

III. Klient

Mgr inż. Dorota Żarek (CM)

2. Opis projektu

Celem projektu jest stworzenie aplikacji na platformie Unity przedstawiającej zagadnienia matematyczne w środowisku wirtualnej rzeczywistości (zestawy nagłówne i jaskinie), a tym samym stworzenie płaszczyzny łączącej matematykę ze światem nowoczesnej technologii w aspekcie podniesienia atrakcyjności nauczania matematyki.

3. Podsumowanie prac

I. Aktualny postęp prac:

- sformułowano hipotezę badawczą,
- przeprowadzono przegląd literatury,
- określono wymagania projektowe,
- wybrano środowisko wykonawcze,
- przygotowano projekt aplikacji wraz z jej obiektami graficznymi,
- ustalono wybór grupy badawczej,
- wstępnie opracowano ankiety sprawdzające wiedzę,
- rozpoczęto implementację projektu.

II. Plany na przyszłość:

- finalizacja implementacji,
- testy na środowisku docelowym,
- przeprowadzanie eksperymentu,
- przeanalizowanie danych,
- napisanie artykułu.