

КЕЙС: ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ СВОИМИ РУКАМИ

ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

1. КОМПАНИЯ-РАБОТОДАТЕЛЬ

EligoVision (ООО «ЭлигоВижн») – российская высокотехнологичная компания, которая с 2005 года занимается технологиями виртуальной и дополненной реальности.

Собственные программные разработки позволяют нам создавать проекты (уже более 150), которые воспринимаются многими как волшебство.

В 2013 г. мы стали резидентами ИТ-кластера инновационного центра «Сколково». А в 2014 г. – создали первый и единственный российский конструктор проектов дополненной реальности для культуры и образования – EV Toolbox.

С 2015 г. мы активно и успешно сотрудничаем со школами и университетами РФ, внедряем новые технологии в образовательный процесс. Педагоги и школьники учатся быть создателями собственных миров, узнают возможности и работают с оборудованием из футурологических фильмов, разрабатывают собственные уникальные приложения и успешно применяют их в своей практике.

2. ПРОБЛЕМА

Сегодня технологии развиваются крайне стремительно. Всего пару лет назад мало кто мог предположить, что трехлетние дети будут иметь «оживающие» игрушки, на уроках школьники будут использовать очки как у Терминатора, а в музеях смогут сделать селфи с невероятно реалистичным мамонтом.

Вы, конечно, уже знакомы с технологией, о которой идет речь. Правильно, это та самая дополненная реальность, которая не давала вам спать в прошлом году. Но это стоило того – результат получился прекрасный ☺

За летние месяцы отдыха интерес к технологии вырос в десятки, а то и сотни раз – кажется, о покемонах говорили все вокруг. А вы, в свою очередь, отлично знаете, что возможности дополненной реальности не ограничиваются ловлей выдуманных существ, все гораздо серьезнее.

Действительно, ведь в ближайшем будущем практически для каждой перспективной профессии крайне полезны будут знания из области компьютерного зрения, систем трекинга, 3D моделирования и т.д. Инженеру они помогут в поиске оптимальных конструкторских решений, а, например, в биомедицине моделирование существенно снизит сроки и стоимость экспериментов в лабораториях... Кем бы вы не решили стать, вам очень пригодятся навыки работы с перспективной и актуальной технологией.

Мы предлагаем вам доработать свои прошлогодние проекты: доделать и протестировать приложения, расширить их функционал, провести еще пару-ройку квестов... Возможно, у вас появились новые интересные задумки. С удовольствием поможем в их реализации.

Продолжите работу в новом учебном году, сделайте по-настоящему полезные продукты и исправьте проблему: почему телеканалы еще не снимают новостные сюжеты о ваших приложениях? ☺

3. ЗАДАНИЕ

Тематика ничем не ограничена – вы можете работать исключительно над прошлогодней идеей, а может быть, решите сделать что-то совершенно новое – например, систему мобильной навигации по школе или исторический квест по району.

Единственное требование – не забывайте про образовательную ценность. То есть, вы, конечно, можете сделать еще одно «Pokemon Go», но, пожалуйста, убедите пользователя решить задачу перед тем, как поймать очередного Пикачу!

ВАЖНО: перед тем как приступить к работе, необходимо будет согласовать все дополнения с компанией-работодателем. Мы очень хотим, чтобы результат получился не просто хорошим, а шикарным! Поэтому готовы подсказать, как эффективнее воплотить вашу идею, а возможно в процессе обсуждения появятся и другие. Ведь, как говорится, одна голова хорошо, а две – лучше ☺

4. ОЖИДАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ РАБОТЫ

Независимо от выбранного направления (Школа будущего, Музей/библиотека будущего, Игры будущего...) мы ждем от вас:

- Поэтапное описание реализации проекта (.docx/.pptx/.pdf + видеофайл);
- Обоснование проекта с опорой на статистические данные, результаты опросов целевой аудитории (.pptx/.pdf);
- Подробное описание проекта и отзывы пользователей (.pptx/.pdf/видео);
- Файл проекта (.evproj+ .exe+ .apk)

5. КАК РЕШИТЬ ЗАДАНИЕ?

Этап 1. Изучение предметной области

- Анализ рынка, детальное рассмотрение имеющихся решений

Этап 2. Исследование потребностей целевой аудитории

- Если работа ведется над «старой» темой – что изменилось за полгода? Проблема все еще актуальна? Появились ли решения-конкуренты? Как они реализованы?
- Если у вас новый проект: выявление некой «проблемы»
- Проведение анкетирования среди целевой аудитории, доказательство наличия этой «проблемы».
- Поиск способа ее решения: обсуждение концепции приложения, выбор платформы для приложения – мобильное устройство или ПК и пр.

Этап 3. Разработка урока или учебника

- Создание необходимых графических материалов;
- Поиск или создание требуемого «дополненного» контента: 3D моделей, аудио, видео, фотографий, текста и др.
- Разработка проекта в EV Toolbox, отладка и тестирование

Этап 4. Реализация проекта

- Тестирование: проведение пробного урока, квеста, создание интерактивной экспозиции в музее и пр;
- Сбор отзывов и предложений;
- Внесение возможных корректировок

6. СОСТАВ КОМАНДЫ

1. «Методист» – подготовка контента проекта (учебник, игровой сценарий и т.п.);
2. «Маркетолог» – опросы, обработка данных, тестирование;
3. «Дизайнер» – создание иллюстраций, моделей;
4. «Программист» – реализация интерактивных сценариев в среде разработки

7. РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

Результаты вашей работы будут использованы для разработки нового образовательного продукта и дальнейшего его продвижения и внедрения по всей стране - от Владивостока до Калининграда ☺

Лучшие работы станут демонстрационными кейсами в стратегии продвижения и внедрения технологий EligoVision.