

# Направления проектов

Популяризация  
спорта

Улучшение  
транспортной  
системы

Благоустройство  
жилья



PS: Вас ждут горы текста... Приносим свои извинения

# Улучшение транспортной системы.

Улучшение транспортной системы звучит, конечно, громковато. Под данным заголовком подразумевается небольшой комплекс мер, который поможет разгрузить дороги Москвы, ведь их перегруженность — проблема большая и важная.

Комплекс мер основан на введение ограничений передвижения ТС по московским дорогам для жителей России, не имеющих московской прописки.

Ведь давно хотят сделать центр Москвы пешеходным: расширяют тротуары, велосипедные дорожки делают, но никаких мер не было предпринято для уменьшения количества машин на дорогах Москвы.

Если расширить наш тезис до плана действий то выглядеть это будет так:

- 1) Построить перехватывающие парковки на въезде в Москву,
- 2) Ограничить въезд: не живёшь в Москве — на машине не проедешь,
- 3) Пустить регулярные общественный транспорт от парковок в центр и обратно. Можно увеличивать регулярность рейсов в центр утром и из центра вечером вечером.

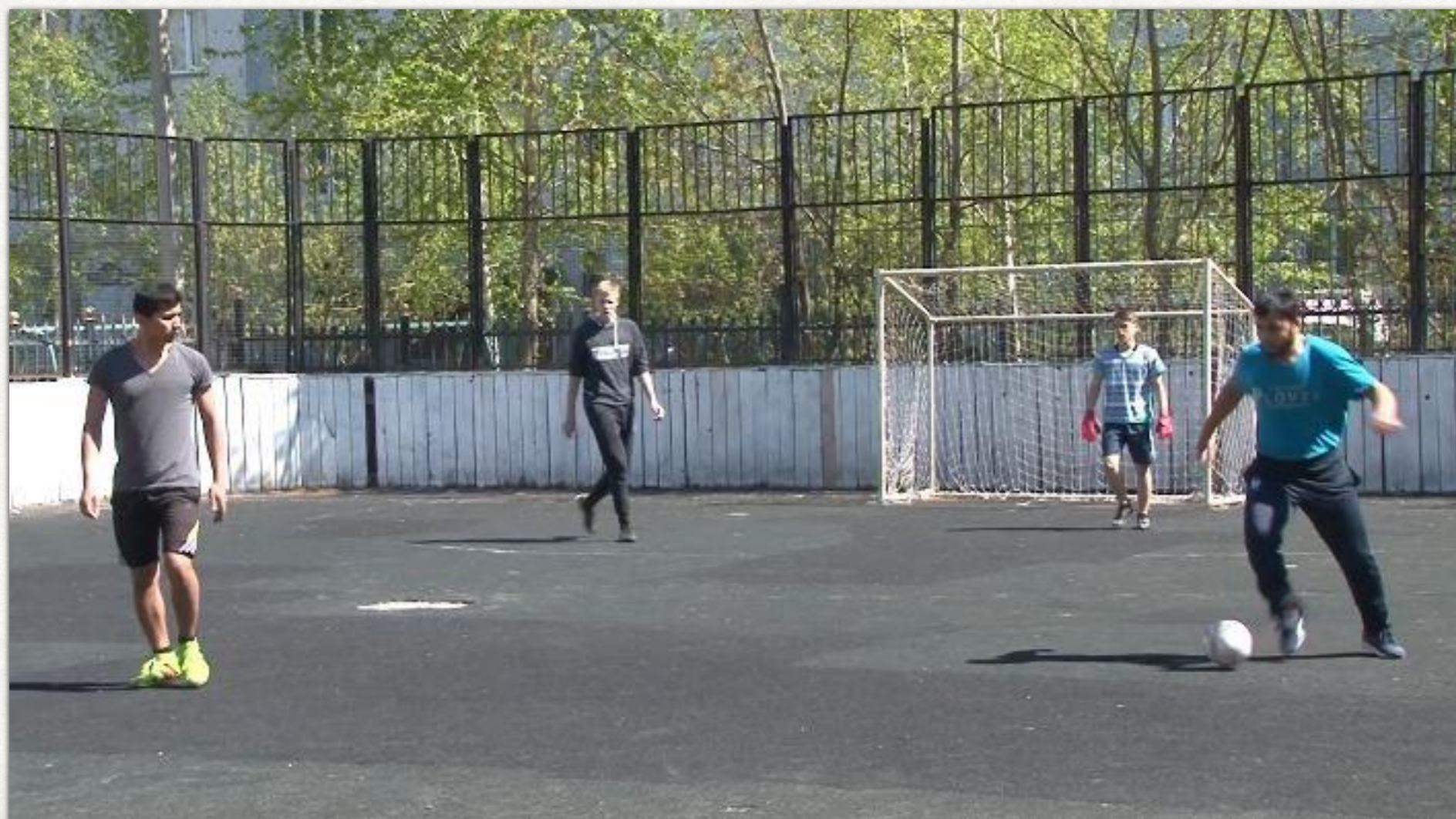
# Благоустройства жилья

Пожалуй, единственный из представленных проектов, для которого не нужно согласие или помощь мэрии Москвы. По сути это есть проект бизнеса. Заключается он в разработке платформы на смартфоны и ПК и создании «умной» техники и её подключении к аккаунту клиента у него дома.

В набросках проекта значатся такие фишки как открытие двери по отпечатку пальца на телефоне (заходишь в приложение, сканируешь палец, дверь открывается) или по одноразовому коду из СМС, дистанционное управление всякой бытовой техникой, вроде чайника или блендера, управление светом (ушёл из дома или лёг в постель, не выключив свет — не беда; проснулся ночью и не можешь найти выключатель — если телефон рядом — не беда) и другие.

## Разъяснительная заметка

На следующих слайдах размещена подробнейшая о проекте благоустройства спортплощадок и популяризации спорта. По сути это является криком души одного из члена нашей группы, который варится в этой теме довольно долго и хочет принести кое-какие блага в тему футбольных коробок.



# Популяризация спорта. Описание.

## Цели:

- 1) Привлечь подростков к спорту
- 2) Повысить удобство спортивных площадок

## *Комментарий:*

Как бы банально ни звучала первая и главная цель данного проекта, она имеет место быть в нашем мире.

Нужно понимать, что спорт важен не только для здоровья. Для простоты диалога предлагаю рассматривать вполне конкретный пример: дворовый футбол (или любую другую 'дворовую' игру). Так вот, дворовый футбол — это ещё и общение с людьми, при чём необязательно сверстниками.

Но, к сожалению, подростки сегодня всё чаще и чаще предпочитают виртуальный мир реальному; киберспорт физическому. Предполагаемые причины данной проблемы и наши предложения их решения будут изложены далее, но тенденция эта печальна и несёт в себе некоторое количество неявных, но неприятных последствий.

Полностью поменявшие свои приоритеты и образ жизни дети могут перестать общаться с другими подростками в достаточном количестве для формирования определённых социально-коммуникативных аспектов и стать асоциальными ячейками общества, что может негативно сказаться на их дальнейшей жизни.

# Популяризация спорта. Причины.

Предполагаемые причины смены реальности на виртуальность:

## 1) Незнакомые компании

*Комментарий:*

Перекладывая данный пункт на спорт и рассматривая всё тот же футбол, можно выразить эту проблему следующей ситуацией: бывает, приходя на футбольное поле (коробку), ты оказываешься в новой, незнакомой компании и для некоторых детей (да не только для детей, для некоторых взрослых — тоже, но идёт то это из детства) подойти и сказать: «Можно с вами?» — очень тяжело и непросто.

Проще завести друзей в соцсетях и не париться с ответственностью за свои слова в диалогах с ними, ведь эти «друзья» никем тебе, по сути, не являются.

## 2) Лень и «не с кем играть»

*Комментарий:*

Да, бывает и так. Ситуация эта полностью противоположена ситуации пункта 1, но она существует. Представить её можно следующим образом: допустим, вы пришли на коробку (на которую, возможно, ещё и идти надо како-то время), но никого на ней не оказалось. Одному скучно, и вы ушли. Второй раз — опять никого. Третий — тоже. В четвёртый раз уже лень будет: лучше сесть за компьютер, поиграть с «друзьями» в онлайн игрушку. Быть может, никуда и ходить не пришлось: быть может лень одолела вас ещё на этапе планирования похода на коробку.

# Популяризация спорта. Решения.

## Предлагаемые решения:

1) Итак, это довольно сложное решение, представленное комплексом действий. Первое, что предлагается сделать — создать портал. Далее, основываясь, вероятнее всего, как раз мнение тех, кто играет на коробках, выбрать некоторое количество коробок, на которых играют чаще всего, и внести их в БД портала. На выбранных коробках установить по две-три камеры, подключить их к portalу. Камеры будут показывать картинку площадки в реальном времени и архив последних 24 часов съёмки.

### *Что это даст?*

Итак, во-первых, прежде чем идти на площадку, человек сможет посмотреть, есть ли там кто-нибудь, и если да, то кто. Это уберёт причину «не с кем играть» и повысит удобство спортивной площадки — ты всегда будешь знать, где сейчас играют, а где нет, и сколько человек уже играет.

Во-вторых, у красиво взявшего ворота игрока в течение 24 часов будет доступ к записи своего гола. Это тоже можно отнести к ...удобству спортплощадки.

В-третьих, это должно уменьшить акты вандализма на коробках такие как: «ломание» ворот, использование баллончиков, испражнение в углах и т.д.

В-четвёртых, в случае перепалки всегда будет запись всей ситуации, что поможет вычислить и наказать виноватых.

# Популяризация спорта. Решения.

## Предлагаемые решения:

2) Как ни тяжело это признавать, в наши дни значимость виртуальных миров всё больше и больше. Отрицать это — вставать в констры с молодым поколением; нам тоне нужно. Таким образом ввести запреты и перечеркнуть все игры ни к чему хорошему не приведёт, значит нужно сделать так, чтобы подростки просто не теряли связи с реальностью.

Как вариант можно ввести систему виртуальных поощрений за реальный достижения. Такое решение не будет новым: нечто похожее предлагает «Билайн» в акции «Гиги за шаги».

3) Последняя нерешённая причины — незнакомые компании. Как бы банально это ни звучало, надо просто всех перезнакомить. А именно, на базе всё тех же «избранных» коробок из п.1: раз в неделю/месяц проводим на них турниры. Суть турнира в том, что есть один/два взрослых человека, которые организуют толпу подростков и сделают команды. Имея команду, нельзя не познакомиться с её игроками. Таким образом появятся первые знакомые на этой коробке, значит, в следующий раз не весь коллектив коробки будет незнаком и присоединиться к нему будет проще.



Над презентацией работали:

Боровик Константин

Костин Сергей

Беликов Артём

Юденко Григорий

ГБОУ Инженерная школа №1581