2

Железная дорога — это источник повышенной опасности. По итогам 6 месяцев 2020 г. в зоне движения поездов травмы получили 1074 человека, из них 736 погибли [Данные пресс-службы ОАО «РЖД»](http://company.rzd.ru/ru/9354/page/104069/?id=253462)

«Среди основных причин несчастных случаев: хождение по железнодорожным путям в неустановленных местах, нахождение на пешеходном настиле во время движения поезда, попытки взобраться на платформу или спрыгнуть с нее».

Совместно с профильными ведомствами компания проводит профилактические мероприятия, направленные на разъяснение правил поведения на транспорте и предупреждение случаев травмирования граждан в зоне движения поездов.

Вот так выглядят разъясняющие и агитационные материалы, направленные на предотвращение несчастных случаев на железной дороге.

**3**

Основной недостаток традиционных способов обучения – пассивность обучаемого.

Мы можем сделать учащихся активными участниками процесса обучения и **предлагаем создать трехмерное интерактивное мобильное приложение** с реалистичной трехмерной графикой в режиме реального времени.

По данным Росстата более 70% населения страны пользуются смартфоном и мобильным интернетом, и мы предлагаем использовать формат мобильного приложения для более широкого охвата и популяризации важных для жизни людей знаний и навыков.

**Дети и взрослые**

Основное приложение для широких групп населения

**Студенты железнодорожных вузов**

Приложение для проведения обучения и инструктажей перед практикой на полигонах и производстве

**Работники железной дороги**

Приложение для проведения инструктажей и технической учебы сигналистов, монтеров пути и др.

**Как это работает:**

Приложение представляет собой интерактивный квест от первого лица, где пользователю необходимо добраться из пункта А в пункт Б соблюдая все правила и требования охраны труда.

**Преимущества подхода:**

1. Пользователь является активным участником обучения.
2. Приложении демонстрирует фотореалистичную графику, что способствует пониманию и привлечению молодой аудитории.
3. Переход к следующему этапу или заданию возможен только после правильных действий учащегося.

4