**Проект «Геймификация в образовании»**

|  |  |
| --- | --- |
| Автор проекта | Аветисян Аида |
| Место учебы/работы (полностью) | ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет» |
| Номинация конкурса | Образовательные проекты |

**СВЕДЕНИЯ О ПРОЕКТЕ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Аннотация проекта | Разработка методических материалов, деловых, карточных и настольных бизнес игр для клиента под ключ. | | |
| Сроки реализации проекта | 11 месяцев | | |
| География проекта | Деятельность по проекту будет осуществляться по Самарской области | | |
| Целевая аудитория | Преподаватели и учителя(работники образовательных учреждений), желающие сделать образовательный процесс интереснее и доступнее. | | |
| Решаемая проблема | Максимальное вовлечение обучающихся вне зависимости от возраста в образовательный процесс. Применение геймификации в образовании помогает в игровой форме усваивать сложный материал. Создаваемые бизнес-кейсы, деловые игры, обучающие технологии позволяют разнообразить повседневное освоение материала обучающимися. | | |
| Значимость проекта | Геймификация в образовании повышает внимание и стимул к обучению у студентов/учеников, повышает интеллект и делает мышление более гибким. | | |
| Цель проекта | Создание уникальных игровых боксов, содержащих все необходимое для урока, пары, занятия, мастер-класса, сформированных под заказчика – индивидуально, с учетом желаемого и планируемого результата обучения.  В перспективе рассматривается возможность проведения тренингов и мастер-классов, форсайт и стратегических сессий. | | |
| Задачи | 1.Выбрать направление для формирования первого прототипа игры (тематику, возраст, группу)  2. Создание первого прототипа  3. Тестирование на фокус-группе  4. Доработка концепции и выход на рынок  5. Масштабирование бизнеса и расширение направлений работы | | |
| Результаты и способ их измерения | В качестве результата выступает сформированная ассортиментная политика относительно различных сфер реализации игровых наборов: боксы для школьной программы, боксы для дополнительных занятий, боксы для ВУЗов, тренингов, мастер классов | | |
| Методы реализации проекта | 1. Проведение маркетингового исследования рынка –анонимный опрос, фокус-группы, тестирование товаров конкурентов 2. Определение наиболее доступных направлений для реализации первых прототипов (преимущественно боксы для начальной школы) 3. Самостоятельное тестирование полученных наборов на фокус-группах (цель – выявление недостатков и последующая доработка концепции игр) 4. Доработка и расширение направлений для игр 5. Поиск партнеров и продвижение на рынке | | |
| Возможность коммерциализации проекта | 1. Участие в профильных выставках и конкурсах (Новые образовательные технологии) 2. Реализация продукции через социальные сети | | |
| Привлечение общественности и профессионального сообщества к реализации проекта | Поскольку проект носит ярко выраженную социальную направленность, к реализации и разработке проекта планируется привлечь профессорско-преподавательский состав гуманитарно-педагогического института ТГУ | | |
| Информация о команде проекта | Аветисян Аида – руководитель проекта, участник STARTUPEXPOWINTER2019, разработчик первого прототипа игр | | |
| Личный вклад каждого члена команды в разработку проекта | Первый прототип игрового бокса, апробирован на учащихся начальных классов школы 10 г.о. Жигулевск  Ссылка на фотоотчет - https://vk.com/album-58926637\_267357006 | | |
| Информационное сопровождение проекта | Информационное сопровождение проекта будет обеспечено посредством страниц ы социальных сетях:  - проекты ТГУ - <https://vk.com/pw_tltsu>  - Институт финансов, экономики и управления - <https://vk.com/ifeiu>  - Медиахолдинг ТГУ  - Личные страницы ППС и студентов ТГУ | | |
| Устойчивость проекта (дальнейшее развитие проекта) | Деятельность проекта будет продолжена. В планах – постепенное масштабирование проекта и создание профильных боксов (предназначенных для различных сфер занятости и профессий – корпоративные тренинги) | | |
| Апробация работы | Проект был представлен руководителем проекта на STARTUPEXPOWINTER2019, а также на форуме "Мой бизнес-моя взлётная полоса". | | |
| **План реализации проекта** | | | |
| Наименование и описание мероприятия (этапа) проекта | | Сроки начала и окончания | Ожидаемые итоги |
| 1. Маркетинговые исследование и выбор направления создания игровых наборов | | 05.03.2020-25.03.2020 | Получить представление о готовом продукте |
| 2. Создание боксов с играми | | 26.03.2020-26.04.2020 | Готовый продукт |
| 3. Тестирование | | 26.04.2020-04.05.2020 | Проверка на эффективность |
| 4. Выход продукта на рынок | | 09.05.2020-05.06.2020 | Продажа продукта |
| 5. Получение прибыли | | 05.06.2020-01.010.2020 | Предполагаемый выход в плюс |

**СМЕТА**

**РАСХОДОВ НА РЕАЛИЗАЦИЮ ПРОЕКТА**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование статьи расходов | Единица - (чел., мес., шт. и т.п.) | Кол-во | Цена (руб.) | Стоимость |
| 1 | Реклама | чел | 5 | 5000 | 25000 |
| 2 | Ручка шариковая | шт | 10 | 10 | 100 |
| 3 | Карандаш простой | шт | 10 | 8 | 80 |
| 4 | Наборы цветных ручек(12 цветов шариковые) | шт | 3 | 110 | 330 |
| 5 | Бумага (экологически чистая) белая(500шт/упаковка) | уп | 2 | 231 | 462 |
| 6 | Бумага (экологически чистая) цветная(50шт/упаковка) | уп | 4 | 108 | 432 |
| 7 | Клей | шт | 3 | 20 | 60 |
| 8 | Краска Гуашь(12 цветов) | уп | 2 | 200 | 400 |
| 9 | Кисточки | шт | 6 | 25 | 150 |
| 10 | Маркеры | шт | 3 | 30 | 90 |
| 11 | Типография цветная листы | шт | 1000 | 10 | 10000 |
| 12 | Электричество | квт | 460 | 2.5 | 1150 |
| 13 | Интернет | мес | 1 | 700 | 700 |
| 14 | Фотограф (для фото в соц.сети для продвижения) | чел | 1 | 2000 | 2000 |
|  | Итого |  |  |  | **40954** |