**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 прототипа3. Тестирование на фокус-группе4. Доработка концепции и выход на рынок5. 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. ЖигулевскСсылка 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** |