

УТВЕРЖДАЮ

Председатель Проектного комитета

Гаркуша Наталья Сергеевна /  /

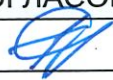

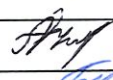

СОГЛАСОВАНО

Руководитель Проектной школы

Самигулова Татьяна Михайловна  /

## ПАСПОРТ ПРОЕКТА

### 1. Основные положения

Полное наименование проекта	Повышение уровня развития профессионально-личностных качеств у обучающихся и слушателей Президентской академии с помощью пространственно-развивающих игр		
Краткое наименование проекта	Игропрактика	Срок начала и окончания проекта	Начало: 04.09.2024
Уровень сложности проекта	Средний уровень сложности		Конец: 30.06.2025
Фамилия Имя Отчество		СОГЛАСОВАНО:	
Заказчик проекта	Гаркуша Наталья Сергеевна		
Куратор проекта	Проектный комитет Проектной школы Дирекции приоритетных образовательных инициатив		
Руководитель проекта	Миленькая Алиса Александровна		
Администратор проекта	Бычкова Виктория Николаевна		
Исполнители проекта (роль):			

1. Руководитель функционального направления «Внедрение игропрактики»	Лысенко Алёна Викторовна
2. Менеджер по коммуникациям	Бычкова Виктория Николаевна
3. Руководитель функционального направления «Разработка пространственно-развивающих игр»	Якушева Анна Владимировна
4. Руководитель функционального направления «Проведение пиар-кампании игр»	Скородумова Ульяна Романовна
5. Менеджер по бюджету и геймификации в методических рекомендациях	Прохорова Екатерина Павловна
6. Руководитель функционального направления «Оценка эффективности внедрения игропрактики»	Туркаляк Илья Владимирович

## 2. Цель и показатели проекта

**Цель проекта:** обеспечить повышение уровня развития профессионально-личностных качеств у обучающихся и слушателей Президентской академии на 0.4 балла путем проведения не менее 6-и игропрактик с 6-ю разработанными пространственно-развивающими играми до 30 июня 2025 года

№	Наименование показателя	Единица измерения	Тип показателя	Базовое значение		Период (месяц, квартал, год)			
				Значение	Дата	Ноябрь2024	Февраль2025	Апрель2025	Июнь2025
1.	Прирост средней выраженности целевых профессионально-личностных качеств	баллы	основной	-	04.09.2024	-	X+0.2	-	X+0.4
2.	Внутриигровой скоринг результативности участников игропрактик	балл	основной	-	04.09.2024	-	-	250	350

3.	Количество разработанных пространственно-развивающих игр	шт.	дополнительный	0	04.09.2024	3	3	6	6
4.	Количество благополучателей от разработанных пространственно-развивающих игр	шт.	дополнительный	0	04.09.2024	≥100	≥150	≥200	≥250
5.	Средняя оценка качества разработанных пространственно-развивающих игр	балл	дополнительный	0	04.09.2024	4.0	4.0	4.0	4.5
6.	Количество проведенных игропрактик	шт.	дополнительный	0	04.09.2024	1	3	4	6

### 3. Результаты проекта

№	Наименование результата	Срок	Характеристика результата
<b>1. Разработка пространственно-развивающих игр</b>			
1.1	Созданы концепции каждой из 6-и игр	27.12.2024	Каждая из 6-и концепций представлена в виде текстового документа, который содержит в себе гипотезу, сеттинг, компетенцию, которую необходимо развить, краткую историю, общее определение ролей игроков и цель игроков.
1.2	Созданы прототипы 6 игр	20.03.2025	Для каждой из 6-и концепций разработаны прототипы игр, включающие в себя игровую механику, сценарий, правила, задания и материалы для игры.
1.3	Созданы итоговые версии 6 игр, направленные на развитие личностных компетенций, выбранных командой проекта	05.04.2025	Каждая из 6-и игр прошла тестирование и доработку на основе полученной обратной связи и обладает уникальным сценарием, механикой, правилами, материалами и заданиями, стимулирующими развитие соответствующих личностных компетенций.
<b>2. Внедрение игропрактики</b>			

2.1	Организовано проведение игропрактик для целевой аудитории	18.06.2025	В игропрактиках приняли участие студенты Президентской академии и специалисты государственного и муниципального управления при участии команды проекта.
2.2	Разработаны и утверждены методические рекомендации для 6 игр	03.04.2025	Электронные методические рекомендации, включающие в себя теоретические основы использования игр для развития личностных компетенций, примерами заданий и анализом результатов игры.
<b>3. Оценка эффективности внедрения игропрактики</b>			
3.1	Организован систематический сбор данных о применении игр: участии в играх, отзывы, наблюдения за игровым процессом, рекомендации	30.06.2025	Excel-таблица, в которую вносятся отзывы от участников игр, результаты проведенных игропрактик, анализ стратегий поведения игроков. Данные вносятся после каждой проведенной игропрактики (при участии членов команды) или по мере поступления обратной связи.
<b>4. Проведение пиар-кампании игр</b>			

4.1	Разработан и подготовлен к дальнейшему использованию брендбук проекта	10.12.2024	Брендбук включает в себя как принципы оформления продуктов, связанных с проектом - дизайн, стиль, шрифт, - так и особенности внутреннего и публичного позиционирования.
4.2	Создана среда для сотрудничества с сотрудниками ДПОИ в целях продвижения деятельности проекта в социальных сетях "РЕСУРСа России" и Президентской академии	20.12.2024	Взаимодействие с командой, организующей пиар программы в целом, позволит выбрать наиболее удачные форматы рассказа о деятельности проекта на различных Интернет-платформах.
4.3	Разработан контент-план	25.12.2024	Контент-план должен включать в себя согласованный с ДПОИ список мероприятий по популяризации игр, общую стратегию коммуникации с потенциальной аудиторией, а также принципы продуктивного и взаимоуважительного взаимодействия между командой и пресс-службой.

4.4	Созданы и опубликованы медиа-материалы, способствующие продвижению и популяризации деятельности проекта	30.06.2024	Медиа-материалы, способствующие продвижению деятельности проекта, могут включать в себя: брендбук игр, рекламные ролики и иные средства популяризации и информирования целевой аудитории о возможностях участия в возможностях проекта с привлечением ресурсов команды пресс-службы ДПОИ и переданы ей же для дальнейшего распространения среди целевой аудитории проекта.
4.5	Разработана стратегия участия в очных мероприятиях и проведение дополнительных, способствующих популяризации возможностей проекта	30.06.2024	Стратегия необходима для достижения целевых и дополнительных показателей. Стратегия включает в себя установление партнерских отношений с НКО, с организаторами мероприятий, имеющих отношение к игропрактике.

#### 4. Финансовое обеспечение реализации проекта

№	Наименование результата	Источники финансирования	Объем финансового обеспечения (тыс. руб.) <sup>1</sup>
1.	Созданы концепции каждой из 6-и игр	ДПОИ	*
2.	Созданы прототипы 6 игр	ДПОИ	*

<sup>1</sup> Актуализация бюджета будет происходить в рамках результата 1.1 Созданы концепции каждой из 6-и игр

3.	Созданы итоговые версии 6 игр, направленных на развитие личностных компетенций, выбранных командой проекта	ДПОИ	*
4.	Организовано проведение игропрактик для целевой аудитории	ДПОИ	*
5.	Разработаны и утверждены методические рекомендации для 6 игр	ДПОИ	*
6.	Разработан и подготовлен к дальнейшему использованию брендбук проекта	ДПОИ	*
<b>Итого:</b>			3 500

## 6. Методика расчета показателей проекта

№	Наименование показателя и единица измерения	Методика расчета	Базовые показатели	Источник данных	Ответственный за сбор данных (Ф. И. О., должность)	Дополнительная информация
1.	Прирост средней выраженности целевых профессионально-личностных качеств	Балльный прирост средней выраженности целевых профессионально-личностных качеств <sup>2</sup> между значениями оценки качеств, проведенной в сентябре, и значениями оценки качеств, проведенной в июне следующего года <sup>3</sup>	Оценка уровня развития показателя непосредственно до взаимодействия с игровым процессом, количество проведенных игровых сессий (официальных и неофициальных), коэффициенты обратной связи	Результаты опроса по выбранным и согласованным с ДПОИ компетенциям	Миленькая А.А., руководитель проекта	—

<sup>2</sup> Компетенции, развиваемые играми, будут выбраны совместно с ДПОИ и прописаны позднее в рамках результата Созданы концепции каждой из 6-и игр

<sup>3</sup> Оценка профессионально-личностных качеств проводится по методике А.П.Карабанова

2.	Внутриигровой скоринг результативности участников игропрактик	Деление суммы баллов игроков каждой игры на количество игроков и сумма полученных значений <sup>4</sup>	Общее количество баллов игроков определенной игры поделенное на количество игроков определенной игры для вычисления среднего значения	Таблица с данными и внутриигровыми баллами игроков	Якушева А.В., руководитель функционального направления «Разработка пространственно-развивающих игр»	-
----	---	---	---	--	---	---

---

<sup>4</sup> В течение игровой сессии посредством выполнения различных действий игрок накапливает баллы, которые по окончании игры определяют его уровень развития той или иной компетенции. Для каждой игры существует своя система баллов, которая связана с оценкой уровня развития компетенций игрока.

3.	Количество разработанных пространственно-развивающих игр	Сумма завершенных и выпущенных пространственно-развивающих игр в период с сентября 2024 года по июнь 2025 года. Учитываются только те игры, которые прошли полный цикл разработки, были выпущены и в настоящее время используются пользователями	Количество разработанных концепций игр, количество времени для релиза игр, их последующего распространения среди целевой аудитории	Методические материалы для каждой из игр, отчеты с информацией о разработке и внедрении игропрактик	Миленькая А.А., руководитель проекта	—
4.	Количество благополучателей от разработанных пространственно-развивающих игр	Суммируется количество игроков, поучаствовавших как в официальных, так и в неофициальных игропрактиках. Если игрок участвовал более чем в одной игропрактике, он считается как один человек.	Количество проведенных игропрактик, количество игроков на каждой игропрактике	Таблицы с указанием количества человек, принявших участие в игропрактиках, формы регистрации игроков	Бычкова В.Н., администратор проекта	—

5.	Средняя оценка качества разработанных пространственно-развивающих игр	После проведения игровых сессий игрокам предлагается пройти опрос, где есть возможность оставить комментарии и обратную связь. Опрос предполагает наличие закрытых и открытых вопросов, шкала, используемая для оценки, пятибалльная. В ходе анализа обратной связи аудитории формируется среднее арифметическое каждого отдельного человека, которое складывается из ответов на вопросы опроса с присваиваемыми коэффициентами. После этого выводится средняя оценка качества игр на основе мнения игроков	Средняя оценка качества разработанных игр каждого отдельного игрока, оценка уровня вовлеченности игроков, количество людей, оставивших обратную связь	Опросы по пятибалльной шкале, проведенные после игропрактик	Скородумова У.Р., руководитель функционального направления «Проведение пиар-кампании игр»	—
----	---	---	---	---	---	---

6.	Количество проведенных игропрактик	Учитывается количество успешно проведенных игропрактик. Игропрактика считается успешно проведенной, если все необходимые материалы предоставлены в нужном количестве, обеспечена комфортная обстановка для проведения мероприятия, целевая аудитория поняла правила игр и активно играет, общается, дает положительные отзывы о мероприятии	Количество проведенных игровых сессий, количество игроков, принявших участие, количество игроков, оставивших обратную связь, количество модераторов игровых сессий	Собираются фото и видеоотчеты с проведенных мероприятий	Лысенко А.В., руководитель функционального направления «Внедрение игропрактики»	—
----	------------------------------------	---	--	---	---	---

СОГЛАСОВАНО  
Руководитель Проектного офиса  
Проектной школы

Мольков Михаил Алексеевич / \_\_\_\_\_ /