

УТВЕРЖДАЮ
Председатель Проектного комитета
(должность)

Гаркуша Наталья Сергеевна /_____/

СОГЛАСОВАНО
Руководитель Проектной школы

Самигулова Татьяна Михайловна /_____/

ПАСПОРТ ПРОЕКТА

1. Основные положения

Полное наименование проекта	Создание образовательных игр, направленных на обучение студентов программы «РЕСУРС России» и участников программы профессиональной переподготовки дисциплины «Проектное управление» посредством геймификации		
Краткое наименование проекта	Просвет. Игры	Срок начала и окончания проекта	Начало: 01.09.2024
Уровень сложности проекта	Средний уровень сложности		Конец: 31.05.2025
Фамилия Имя Отчество		СОГЛАСОВАНО:	
Заказчик проекта	Гаркуша Наталья Сергеевна		
Куратор проекта	Самигулова Татьяна Михайловна		
Руководитель проекта	Купцов Сергей Альбертович		
Администратор проекта	Шихова Софья Андреевна		
Исполнители проекта (роль):			

Ответственный за визуальное сопровождение в области генерации фонов	Бондаренко Анастасия Валерьевна
Ответственный за музыкальное и звуковое сопровождение	Кашпировский Олег Владимирович
Ответственный за визуальное сопровождение в области создания героев	Мартынова Лидия Романовна
Ответственный за графический дизайн	Рябченко Алёна Андреевна
Ответственный за разработку	Пузанов Андрей Антонович

2. Цель и показатели проекта

Цель проекта: обеспечить повышение вовлеченности пользователей в образовательный процесс до 85% и повысить учебную эффективность до 95% за счет разработки и запуска 5 игровых эпизодов для изучения проектного управления.

№	Наименование показателя	Единица измерения	Тип показателя	Базовое значение		Период (месяц, квартал, год)		
				Значение	Дата	Декабрь 2024	Март 2025	Май 2025
1	Уровень вовлеченности пользователей в прохождении игровых эпизодов	%	Основной	-	01.11.2024	70	80	85

2	Количество участников команды проекта, получивших глубокие знания курса	Шт.	Доп.	-	01.11.2024	-	-	5
3	Доля студентов программы «РЕСУРС России» и участников программы переподготовки, усвоивших информацию посредством игровых эпизодов	%	Основной	-	01.11.2024	80	85	95

3. Результаты проекта

№	Наименование результата	Срок	Характеристика результата
1. Обучение команды проекта			

1.1	Подготовлены обучающие курсы и видеоролики для команды проекта	05.09.2024	Найдены видеокурсы по работе в графических редакторах и записаны 2 видеурока, которые включают в себя глубинные знания в использовании всего функционала нейронных сетей Midjourney и AIVA.
1.2	Командой пройдено обучение и выполнены аттестационные задания	15.09.2024	Команда прошла обучение в рамках записанных видеоматериалов и курсов, прошла 3 теста по работе в приложениях Midjourney, AIVA, Figma с открытыми вопросами и практическим заданием в конце каждого тестирования.
2. Создание игровых эпизодов			
2.1	Создан первый игровой эпизод	01.12.2024	Игровой эпизод создан в программе «RenPy». Игра представляет собой сюжетный эпизод с визуальным и музыкальным сопровождением, с сюжетными поворотами и заданиями по проектному управлению, интегрированных в историю.
2.2	Создан второй игровой эпизод	01.01.2025	Игровой эпизод создан в программе «RenPy». Игра представляет собой сюжетный эпизод с визуальным и музыкальным сопровождением, с сюжетными поворотами и заданиями по

			проектному управлению, интегрированных в историю.
2.3	Создан третий игровой эпизод	01.02.2025	Игровой эпизод создан в программе «RenPy». Игра представляет собой сюжетный эпизод с визуальным и музыкальным сопровождением, с сюжетными поворотами и заданиями по проектному управлению, интегрированных в историю.
2.4	Создан четвертый игровой эпизод	01.03.2025	Игровой эпизод создан в программе «RenPy». Игра представляет собой сюжетный эпизод с визуальным и музыкальным сопровождением, с сюжетными поворотами и заданиями по проектному управлению, интегрированных в историю.
2.5	Создан пятый игровой эпизод	01.04.2025	Игровой эпизод создан в программе «RenPy». Игра представляет собой сюжетный эпизод с визуальным и музыкальным сопровождением, с сюжетными поворотами и заданиями по проектному управлению, интегрированных в историю.

3. Создание вводных видеороликов			
3.1	Создано 9 вводных видеороликов для первого игрового блока	01.11.2024	Вводные видеоролики созданы в видеоредакторе. Анимационные видеоролики включают в себя визуальное сопровождение, аудио сопровождение в виде голоса спикера.
3.2	Создано 13 вводных видеороликов для второго игрового блока	01.12.2024	Вводные видеоролики созданы в видеоредакторе. Анимационные видеоролики включают в себя визуальное сопровождение, аудио сопровождение в виде голоса спикера.
3.3	Создано 11 вводных видеороликов для третьего игрового блока	01.01.2025	Вводные видеоролики созданы в видеоредакторе. Анимационные видеоролики включают в себя визуальное сопровождение, аудио сопровождение в виде голоса спикера.
3.4	Создано 7 вводных видеороликов для четвертого игрового блока	01.02.2025	Вводные видеоролики созданы в видеоредакторе. Анимационные видеоролики включают в себя визуальное сопровождение, аудио сопровождение в виде голоса спикера.
3.5	Создано 4 вводных видеоролика для пятого игрового блока	01.03.2025	Вводные видеоролики созданы в видеоредакторе. Анимационные видеоролики включают в себя визуальное сопровождение, аудио сопровождение в виде голоса спикера.
4. Оценка результативности метода обучения			

4.1	Проведен итоговый опрос для оценки результативности образовательных новелл как инструмента обучения	15.05.2025	Итоговый опросник будет составлен на основе модели Кирпатрика (*модель оценки эффективности обучения), она включает в себя четыре основных фокуса: эмоциональная реакция участников на обучение, уровень усвоения, уровень поведения (как полученные знания применяются на практике), уровень результатов.
4.2	Созданы методические рекомендации по использованию образовательных новелл в процессе обучения	31.05.2025	Методические рекомендации включают в себя подробное описание концепции образовательных новелл, структуру учебного процесса: как интегрировать образовательные новеллы в учебный план, общее время, необходимое для работы с новеллой, методы контроля и оценки усвоения материала и другое.
5. Создание системы продвижения продукта (игровых эпизодов)			
5.1	Создан питч-док проекта для презентации игровых эпизодов.	31.05.2025	Питч-док включает в себя название и краткое описание проекта, жанр, сеттинг, целевую аудиторию, USP, концепт-арт, синопсис, игровые циклы, референсы, команду проекта и их опыт. Питч-док включает в себя также демоверсию игрового эпизода.

4. Финансовое обеспечение реализации проекта

Финансирование не предусмотрено

5. Дополнительная информация

Пояснения и комментарии отсутствуют

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	Уровень вовлеченности пользователей в прохождении игровых эпизодов (%)	Высчитывается среднее арифметическое ответов: (оценка критерия 1 + оценка критерия 2 + ... + оценка критерия m)/m (общее количество вопросов). Затем складываются значения всех оценок пользователей и делится на общее количество пользователей игровых эпизодов, то есть высчитывается среднее арифметическое: (уровень удовлетворенности пользователя 1 + уровень удовлетворенности пользователя 2 + ... + уровень удовлетворенности пользователя n)/n).	Результат опроса каждого пользователя по 5-балльной шкале (шкала Лайкерта).	Опрос пользователей	Шихова С. А.	Шкала ЛАЙКЕРТА — это психометрическая шкала оценки, используемая для измерения мнений, отношений и других параметров. Шкала состоит из нескольких вариантов ответа в диапазоне от минимума до максимума и иногда включает в себя нейтральный вариант.
2	Количество участников команды проекта, получивших	Суммарное количество участников команды проекта, получивших глубокие знания курса.	Количество участников команды	Сообщества проекта	Шихова С. А.	-

	глубокие знания курса (шт)			социальны х сетях		
3	Доля студентов «РЕСУРСа России» и участников программы переподготовки, усвоивших информацию посредством игровых эпизодов (%)	Результаты прохождения аттестационных заданий. Тест считается успешно сданным, если обучающийся решил верно более 80% заданий от общего числа.	Количе-ство обучаю-щихся, про-шедших тести-рование	Опросник с обратной связью	Шихова С. А.	--

СОГЛАСОВАНО
Руководитель Проектного офиса
Проектной школы

Мольков Михаил Алексеевич /_____/