



ШКОЛА ПРОЕКТНОГО
ОБУЧЕНИЯ
НОВГУ



Презентация проектных треков

09 сентября 2021 года



ШКОЛА ПРОЕКТНОГО
ОБУЧЕНИЯ
НОВГУ



Наталья Федотова

Директор Школы проектного обучения,
Заместитель начальника Управления
образовательной деятельностью НовГУ



Александр Черепица

Методолог проектной деятельности,
Эксперт Школы проектного обучения
Начальник отдела развития бренда НовГУ



ШКОЛА ПРОЕКТНОГО
ОБУЧЕНИЯ
НОВГУ

ОСЕННИЙ СЕМЕСТР

Учебная дисциплина «Основы проектной деятельности»

График вводных лекций согласно расписанию:

- для студентов бакалавриата
- для студентов ИМО
- для студентов колледжей

16 СЕНТЯБРЯ

Как устроена проектная деятельность в НовГУ? Информационная лекция

ПРОЕКТ

Выполняется командой на протяжении всего осеннего семестра под руководством наставника проектной деятельности

ТЕМА ПРОЕКТА

Выбирается студентами самостоятельно исходя из проектных треков НовГУ

1. Персонализация продуктов и технологий
2. Цифровая трансформация
3. Умные технологии
4. Бизнес и социальное предпринимательство
5. Город-университет
6. Культурное наследие
7. Креативные индустрии
8. ЗОЖ (Здоровый образ жизни)
9. Экологическая безопасность
10. Формирования компетенций
11. Создание и развитие сообществ
12. Почта России
13. Технологическое предпринимательство, наука и инновации

Проектные треки

Команда студентов может формулировать идею своего проекта в рамках одного из треков

ГЕНЕРАЦИЯ ПРОЕКТНЫХ ИДЕЙ

Генерация проектных идей направлена на формирование тем проектов
Командообразование – процесс образования команд

ПОДРОБНЕЕ О ТРЕКАХ И РАСПИСАНИИ

Все материалы о проектной деятельности, расписание «НОВый университет. Эволюция»

<https://www.novsu.ru/newUniversity/>

Генерация проектных идей 21 и 22 сентября

Студенты бакалавриата

Каждый студент выбирает проектный трек и записывается через гугл-форму **10- 14 сентября 2021 года**

Проектный трек – виртуальная группа (до 30 человек)

Виртуальная группа образуется после записи студентов на треки. Студент попадает в соответствующую виртуальную группу

Расписание проектной недели (генерация, занятия) - виртуальная группа

Студенты ИМО

Выбор проектного трека во время генерации идей (21 или 22 сентября)

Виртуальная группа (30 человек) сформирована автоматически заранее

Генерация идей проходит в виртуальной группе. Расписание генерации идей по виртуальной группе

Команды, виртуальные группы **внутри колледжа/института**

Студенты колледжей

1. ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ ПРОДУКТОВ И ТЕХНОЛОГИЙ

Описание трека

Персонализация — это продукт/услуга, предназначенные конкретному человеку, в зависимости от его ожиданий. Это настройка чего-либо с учётом предпочтений конкретного пользователя, адаптация предложения для учета потребностей, болевых точек и проблем клиента. Покупатель чувствует свою ценность.

Проблемы, тренды

Клиенты разочарованы тем, что их опыт обезличен, обращают внимание только на персонализированные предложения
Увеличение количества спама при отсутствии персонализации

Примеры

Индивидуальные предложения и рекомендации
Индивидуальные образовательные траектории
Индивидуальный пошив изделий

amazon

NETFLIX

ebay

Результат проекта

Алгоритм персонализации
Аппаратура для производства под заказ
Программное обеспечение
Гибкое 3-D моделирование возможного продукта
Модель индивидуализации в образовательном учреждении

2. ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ

Описание трека

Цифровая трансформация - это процесс интеграции цифровых технологий во все аспекты деятельности, требующий внесения коренных изменений в технологии, культуру, операции и принципы создания новых продуктов и услуг.

Проблемы, тренды

Big Data. Серия подходов для хранения и обработки огромных массивов структурированных и неструктурированных данных. Технологии искусственного интеллекта. Цифровые двойники.

Примеры

Улучшение взаимодействия с клиентами. Оцифровка физических объектов. Блокчейн-технологии. Телемедицина. Аудиогиды. Оценка лояльности клиентов. Цифровые каналы коммуникации.

Результат проекта

Прототипы продуктов и услуг на основе цифровых технологий

3. УМНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Описание трека

Умные технологии – это системы умных вещей, которые в комплексе дают возможность автоматизировать самые разные производственные сферы и процессы.

Проблемы, тренды

Умный дом, умный офис, умный город, умный кампус, интернет вещей, интеллектуальные камеры

Примеры

Датчики парковки предоставляют в приложении информацию в режиме реального времени, где можно найти свободные парковочные места. Датчики мусора и Автоматизированный сбор мусора.

Результат проекта

Прототипы продуктов и услуг с использованием системы умных вещей, искусственного интеллекта

4. БИЗНЕС И СОЦАЛЬНОЕ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВО

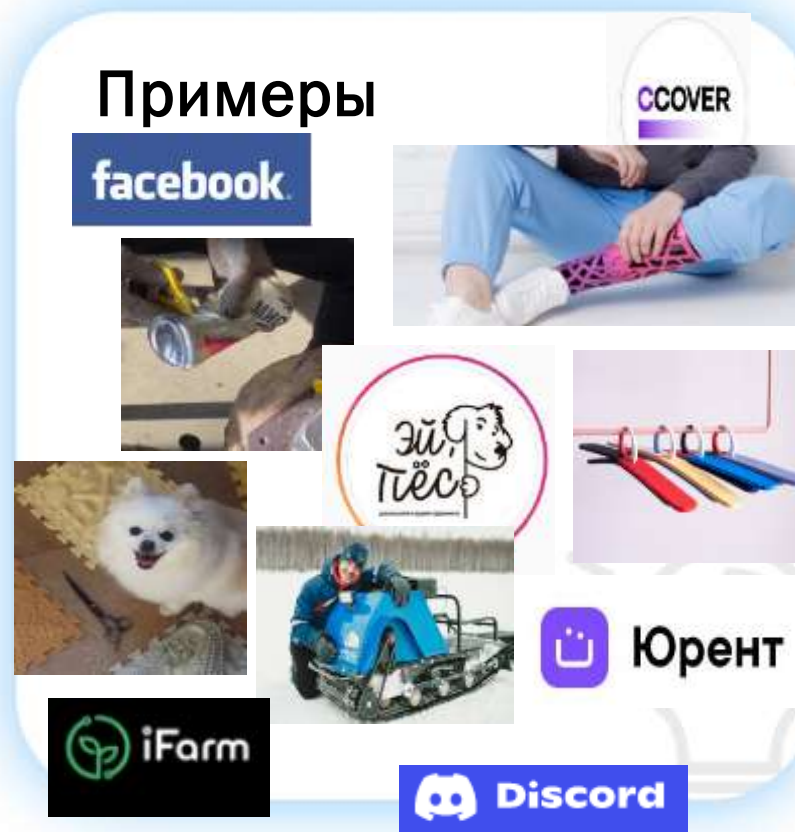
Описание трека

Бизнес - инициативная экономическая деятельность, осуществляемая за счет собственных или заемных средств, направленная на получение прибыли от пользования имуществом, продажи товаров, выполнения работ или оказания услуг.

Проблемы, тренды

Решение социальных проблем (например, помощь людям с ограниченными возможностями, образование, экология, здоровье).
Развитие малого бизнеса

Примеры



Результат проекта

Прототип продукта (продукт / товар / услуга)

Бизнес – план

Стартап

Например:

- косметические каверы для людей с протезами;
- проект переработки алюминия в фурнитуру ручной работы;
- мебельная студия

5. ГОРОД-УНИВЕРСИТЕТ

Описание трека

Город-университет – концепция становления университета как ведущего научного, образовательного, инновационного, социального и культурного центра, который занимает основную роль в градообразовании Великого Новгорода и содействует его комплексному развитию

Проблемы, тренды

Экономика «Город-университет»
Третья миссия университета
Университет и город: траектории взаимодействия
Университетский кампус как территория города

Примеры

Университет как экспертно-аналитический центр города
Университетский коворкинг: пространство для создания городских проектов
Виртуальный музей

Результат проекта

Модель взаимодействия города и университета
Мобильное приложение
Прототип городского коворкинг-центра
Мероприятие

6. КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ

Описание трека

Культурное наследие – это совокупность достижений национальной культуры, которые имеют ценность и значимость для современного общества. Объекты культурного наследия Российской Федерации – памятники культуры (недвижимое наследие), природные объекты, традиции, произведения искусства, артефакты как материальные следы исторических событий

Проблемы, тренды

Актуализация и популяризация культурного наследия региона
Сохранение культурной памяти города и знаний о национальном прошлом
Патриотическое отношение молодежи к культурному наследию

Примеры

Школьный урок о культурной памяти города
Реконструкция исторического события
Фестиваль народных традиций
Исторический город в цифре

Результат проекта

Мероприятие
Мобильное приложение
Веб-портал
Медиа-ресурс
Игра

7. КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ

Описание трека

Проекты, в основе которых лежит индивидуальное творческое начало, навык или талант. Креативные проекты включают в себя музыку, изобразительные и исполнительские искусства, кино, моду, ремесла, литературу и издательское дело, рекламу, дизайн, архитектурное проектирование, интернет и мультимедиа.

Проблемы, тренды

Создание Креативных кластеров - определенной экосистемы и атмосферы в городе.
Развитие творческого предпринимательства
Цифровые формы индустрии – онлайн-концерты, онлайн-покупки, игровая индустрия и т.д.

Примеры



Результат

Продукт / Товар / Услуга
Реклама
Дизайн интерьера
Архитектурное решение
Декорации / ремесла (мебель, игрушки)
Мода (одежда, украшения)
Кино / видеоролик
Музыка / звукозапись
Мультимедиа / комп.игры

8. ЗОЖ (ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ)

Описание трека

Здоровый образ жизни – активная деятельность людей, направленная на сохранение и укрепление здоровья как условие и предпосылки осуществления и развития других сторон и аспектов образа жизни, на преодоление «факторов риска», возникновения и развития заболеваний, профилактику болезней и укрепление человеческого организма в целом.

Проблемы, тренды

Общее ухудшение состояния здоровья населения (нервная, сердечно-сосудистая системы, хронические заболевания и пр.). Тренды: осознанное питание, спортивное питание, комплексы тренировок для различных категорий граждан

Примеры

Умные гаджеты: фитнес-браслет Xiaomi Mi, Band 5 умный тонометр Nokia (Withings), модный глюкометр iHealth Smart Wireless Gluco-Monitoring System (BG5) smart-весы, трекер сна и пр. Растительные мясо и молоко, адаптогены

Результат проекта

Мероприятие по формированию ЗОЖ
IT-решения (сайты, приложения) в сфере ЗОЖ
Комплексы упражнений
Здоровьесберегающие методики и технологии
Информационные ресурсы в сфере ЗОЖ

9. ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

Описание трека

Обеспечение защищенности природной среды и жизненно важных интересов человека от возможного негативного воздействия

Проблемы, тренды

Загрязнение окружающей среды
Нехватка исчерпаемых ресурсов
Увеличение рисков для здоровья
Угроза качеству жизни
Утрата биоразнообразия

Примеры

Осло: интеллектуальные фонари и энергия из отходов
Нью-Йорк: пенопласт под запретом
Гаага: эко-такси и умная система отопления зданий
Париж: футуристичный план озеленения и солнечные батареи на Эйфелевой башне
Лондон: энергия пешеходных дорожек

Результат проекта

Оценка воздействия на окружающую среду
Волонтерское объединение
Мероприятие/кампания по формированию экологического мышления
«Экологически дружелюбная» технология производства

10. ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ

Описание трека

Формирование компетенций – развитие способностей применять знания, умения, личностные качества и практический опыт, которые приобретены благодаря обучению, для успешной деятельности в определенной области.

Проблемы, тренды

Узкое видение профессиональных компетенций; недостаточность информации в определенных сферах деятельности
Тренды: востребованность междисциплинарных знаний и навыков; компетенции будущего; коммуникативные компетенции

Примеры

Образовательные платформы, например: Skillbox, edu.net, Coursera
Сайты, например: habr.com
Образовательные центры, например: Сириус, НТШ, Центры ДПО

Результат проекта

Мероприятие по формированию определенных компетенций
IT-решения (продукты) для освоения компетенций в конкретной сфере
Методики / пособия / рекомендации
Игры для формирования определенных компетенций
Алгоритмы развития компетенций

11. СОЗДАНИЕ И РАЗВИТИЕ СООБЩЕСТВ

Описание трека

Создание сообщества - объединения лиц, связанных общими интересами, целями, задачами.

Проблемы, тренды

«Создавайте не бренд, а сообщество вокруг бренда»
Цифровая трансформация:
новые технологии для создания и развития интернет-сообществ, совершенствования коммуникации
Популяризация рукоделия, спорта, путешествий
Развитие индустрии видеоигр

Примеры



Результат проекта

Интернет-сообщество:

- коллективный блог
- группа в социальной сети
- Имиджборд

Фан-клуб

Форум

Группа взаимопомощи

12. ПОЧТА РОССИИ

Описание трека

Трек реализуется в рамках конкурса проектов от Корпоративного университета Почты России. Главный приз – 250000 руб., а также возможность реализовать свою идею вместе с командой Почты России. Главная цель конкурса – сформировать сообщество молодых лидеров, способных обеспечить изменения бизнеса к лучшему, в том числе и в Почте России.

Проблемы, тренды

Цифровизация Почты России
Переход потребителей с трансграничной торговли на domestic market
Повышение скорости доставки почтовых отправлений
Почта России ключевой игрок российского ретейла в Shop-to-home

Примеры

Предложения по улучшению ассортимента, социальных проектов, сайта и служб доставки
Автоматизация приёма посылок
Программа повышения доступности почтовых услуг для жителей отдалённых районов Новгородской области

Результат проекта

Решения для устойчивого развития бизнес-направлений компании, поддерживающие ценности бренда Почты России, опирающиеся на профессионализм, знания и нестандартный подход в продвижении товаров и услуг в отделениях.

13. ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВО, НАУКА И ИННОВАЦИИ

Описание трека

Технологический предприниматель занимается бизнесом в сфере инновационных технологий, разрабатывает технологические продукты для решения задач разных отраслей. Мотивация - новый продукт / технология, развивает идеи и превращает их в бизнес, который может качественно изменить и улучшить жизнь общества. Научно-исследовательские проекты – направлены на проведение научных исследований

Проблемы, тренды

Нейронные сети.
Виртуальная реальность.
Интернет вещей.
Повторное использование ресурсов. Зеленая энергетика.
Искусственный интеллект.

Примеры

Бионические протезы.
Браслеты для снятия медицинских показателей.
Системы навигации.
Беспилотные аппараты для сельского хозяйства.
Персонализированные системы обучения.
Робототехника

Результат проекта

Прототипы инновационных продуктов и услуг.
Интеграция инновационных решений в существующие продукты и услуги