

Геймификация в высшем образовании

Ожидаемые сроки исполнения: 1 семестр (сентябрь 2023 - декабрь 2023)

Контекст

В какой области решаем проблему?

Высшее образование, мотивация, использование интерактивных методов в учебном процессе

Проблема

Что за проблема: кто пытается достичь какую цель и что мешает?

Ассистент кафедры хочет повысить мотивацию и включенность студентов в процесс обучения. структура курса дисциплины Несистемное использование различных кейсов, деловых игр, ситуаций и т.п. не сильно вовлекают студентов в учебный процесс.



Пользователи

Чья это проблема? Кто хочет что-то получить, но не может?

Заказчик и другие стейкхолдеры

Кто вовлечен (какие стейкхолдеры/целевые аудитории и их сегменты)?

преподаватели института, студенты института, сотрудники учебного отдела

Данные

Какие есть (если есть) исходные данные для решения такой проблемы? Где их искать/собрать/парсить?



Рекомендуемые инструменты

Есть ли у заказчика предпочтения/рекомендации по инструментам/методам, которыми такие проблемы решают?

Анализ аналогов

Какой вам известен мировой опыт в решении такого рода проблем?

Предполагаемый тип решения

В каком направлении предлагаем участникам искать решения?



Предполагаемая ролевая структура команды

Состав ролей участников команды. Возможные направления подготовки участников

Доступная экспертиза

Какими экспертами мы обеспечим решение этой задачи

Дополнительные материалы

Ссылки на дополнительные материалы или дополнительная информация, которая позволит более полно раскрыть суть проекта

Возможный реализатор проекта

Какому институту/академии потенциально может быть интересен данный проект для реализации

ИЭФ

