

# ИЭФ. Интерактивный контент

## Ожидаемые сроки исполнения:

Один семестр (Февраль 2024 - Июнь 2024)

## Заказчик

ИЭФ

**2024**



# Контекст

*В какой области решаем проблему?*

VR, игровые технологии в образовании, информационные технологии, маркетинг, организация мероприятий



# Проблема

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

## Кто?

Преподаватели кафедры, участвующие в мероприятиях связанных с работой со школьниками и поступающими

## Что хочет?

Повысить активность и заинтересованность школьников на мероприятиях кафедры ИСЦЭ и стимулировать интерес к направлениям обучения кафедры

## Что мешает?

Преподаватели кафедры используют классические способы представления контента, которые не интересны современному школьнику.

## Какие есть способы решения и почему они не подходят?

Проведение стандартных лекций, семинаров, мастер-классов с использованием презентаций и мультимедийных инструментов, не всегда демонстрируют высокую эффективность в привлечении внимания школьников и используемые площадки для проведения, чаще всего, ограничены в возможностях интерактивного взаимодействия.

