

онлайн-хакатон

EDUTECH

РЕДНАСК

EDUTAINMENT

EDUCATIONAL  
DESIGN

24-26 апреля



УЧИТЕЛЬ  
БУДУЩЕГО



**DIGITAL**  
CONTEST

«Разработка “летнего” образовательного продукта для проекта “Наука на дом” для реализации во время карантина»

*LadiesHack*



ГРИНАТОМ

Яндекс Учебник

UCHI.RU

Умные  
ГОРОДА

CORE

КЛАССАПЕР

УРОК  
ЦИФРЫ

GEEK  
/teachers



УНИВЕРСИТЕТ  
ТАЛАНТОВ  
КАЗАНЬ

## НОМИНАЦИЯ ХАКАТОНА

**Edutainment** – проектные задачи в области игрового и неформального образования: образовательные настольные игры и видеоигры, образовательные тематические сценарии для квестов, образовательные комиксы и буктрейлеры, электронные тренажеры.



## ОПИСАНИЕ ПРОБЛЕМЫ ЗАКАЗЧИКА

COVID-19

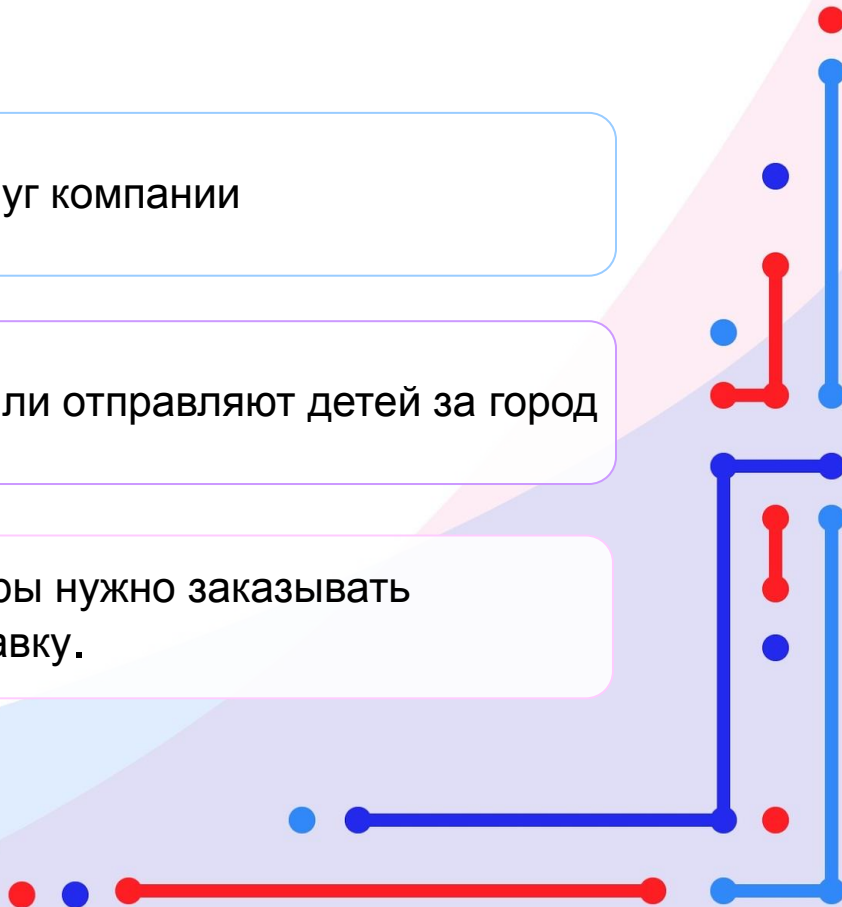
- Остановлена работа офлайн услуг компании

Удаленность  
заказчика

- Многие семьи уезжают на дачи или отправляют детей за город

Дорогая  
доставка

- При оформлении подписки наборы нужно заказывать повторно, переплачивая за доставку.



## ОПИСАНИЕ РЕШЕНИЯ

Задачи:



Родители

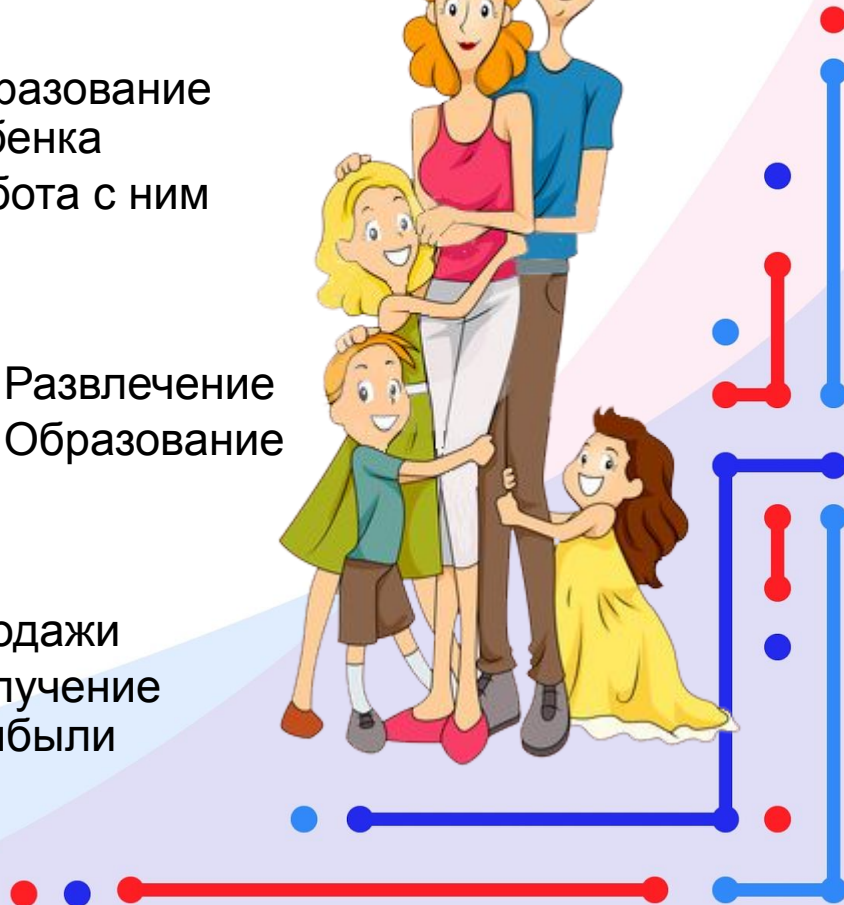
- Образование ребенка
- Работа с ним

Дети

- Развлечение
- Образование

Компания

- Продажи
- Получение прибыли



# ВОТ, ЧТО МЫ ПРИДУМАЛИ!

1 бокс-8 наборов

Единый сюжет

Наборы проще-  
родителям лучше

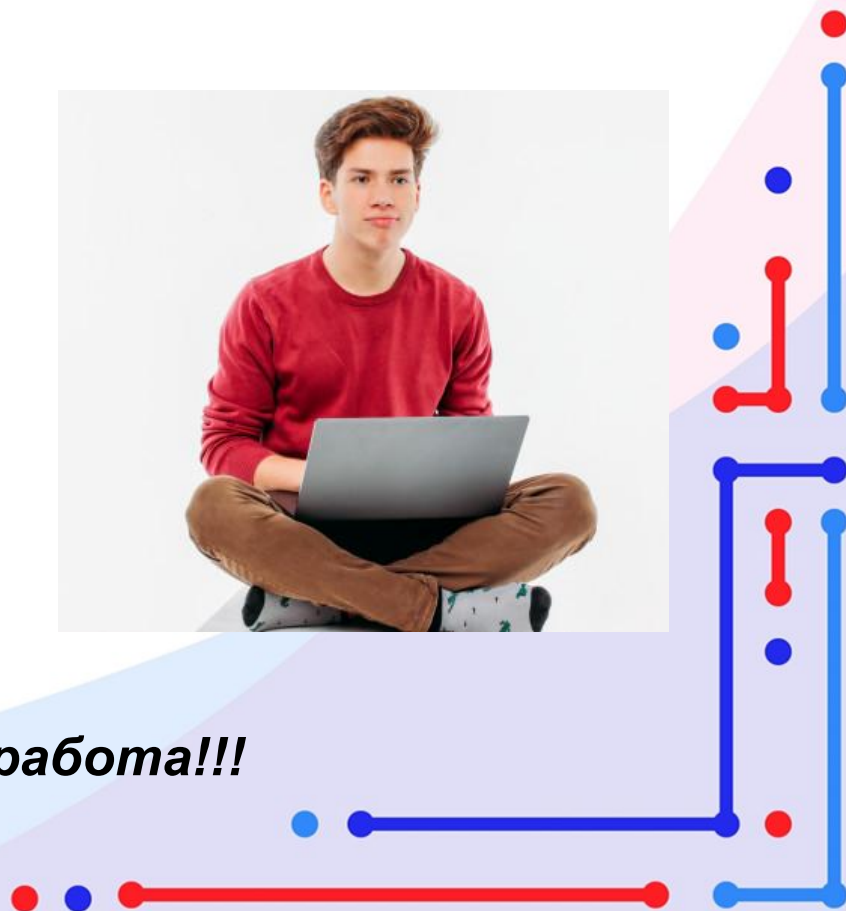
Сайт/приложение –  
аниматор-  
инструктор

+Люди с огр.  
возможностями,  
+Подростки





***Им нужна эта работа!!!***



# Сайт прохождения квеста с ребенком

Приветствую тебя, дорогой друг!

Как тебя зовут?

Веди свой ключ

Запомнить меня

 Полетели!

[Вернуться назад](#)

## Задание 2.

Опыты с антенкой, магнитом и ниткой.  
Что делала антенка?

[Попыталась к магниту](#)

[Падала](#)

[Согнулась](#)

[Вернуться назад](#)

## Задание 1.

Опыт с магнитом и ньютоновой жидкостью...  
Что делала жидкость?

[Попыталась вслед за магнитом](#)


[Ничего не делала](#)

[Стекла на пол](#)

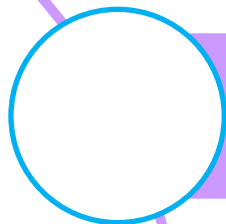


Замечательно!  
Мы стали на одну ступень ближе к заветной мечте! Так держать, Мой Юный Ученый! Самое интересное только впереди!

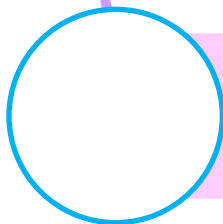
Мы познакомились с Меркурием и теперь нам пора отправляться на следующую планету, которая является одной из самых загадочных планет! Скорее в корабль!  
А пока летим можем еще кое-что попробовать... (эксперименты ты с невесомостью)

 Полететь дальше

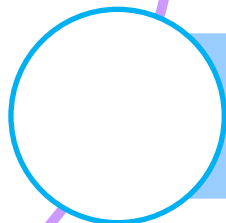
## *Возможные сценарии*



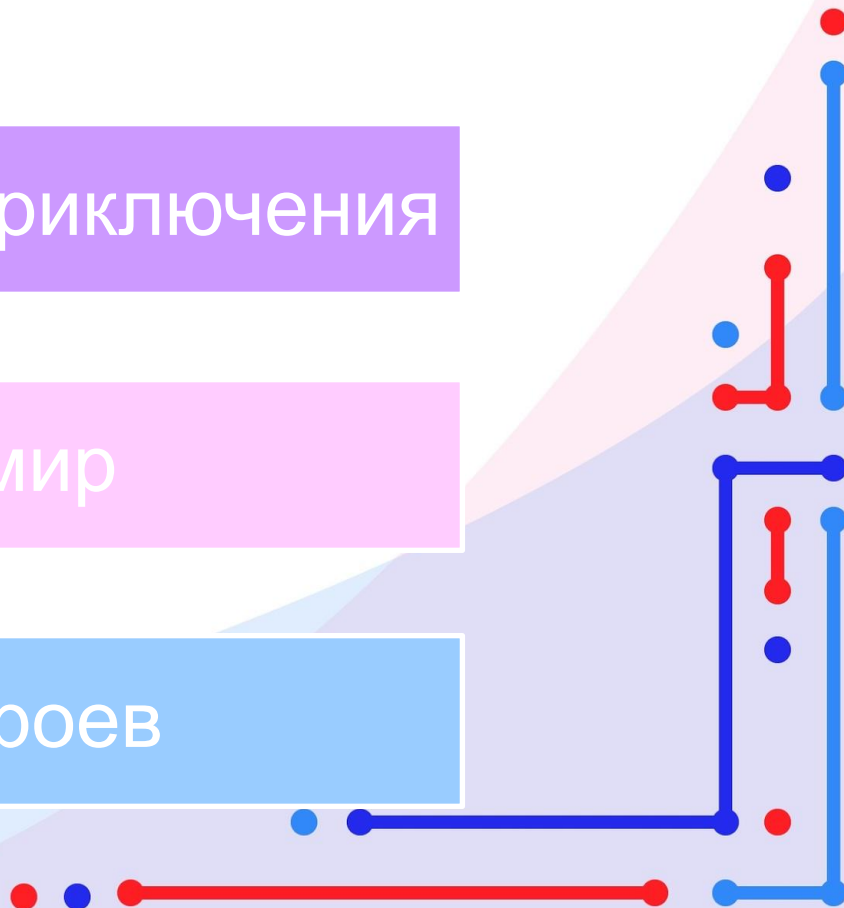
Космические приключения



Волшебный мир



Город Супергероев

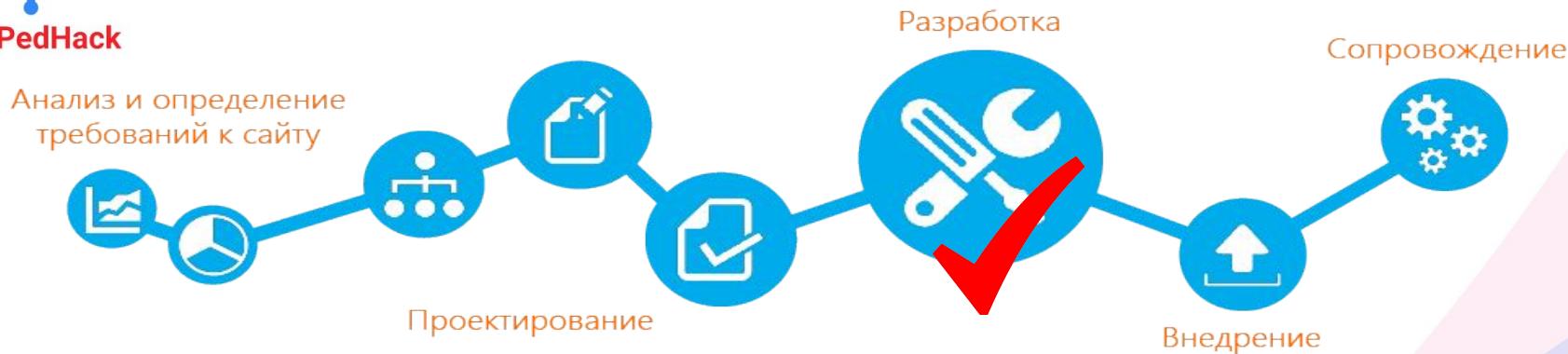






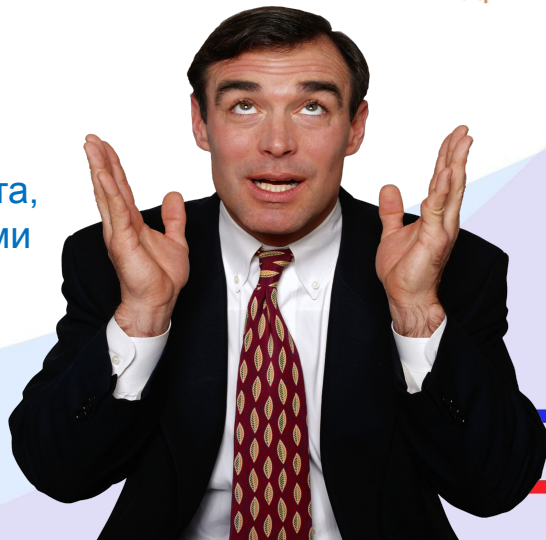
PedHack

# И где же сейчас мы?!



## Что же дальше?!

- Отслеживание продвижения проекта
  - Решение возникающих проблем,
  - Информирование участников о ходе проекта,
  - Управление вносимыми в план изменениями
- 
- Поставка продукта Заказчикам,
  - Оценка удовлетворенности клиентов,
  - Оценка приобретенного опыта



# КОМАНДА

Наша команда - коллаборация опытных преподавателей и студентов-энтузиастов. Мы умеем генерировать самые интересные идеи, объединять их и получать необходимый результат.





PedHack

**Студентки 1 курса Северо-Кавказского Федерального университета кафедры  
Прикладной информатики и Информационных систем и технологий**



Шабалдас Таисия  
Александровна

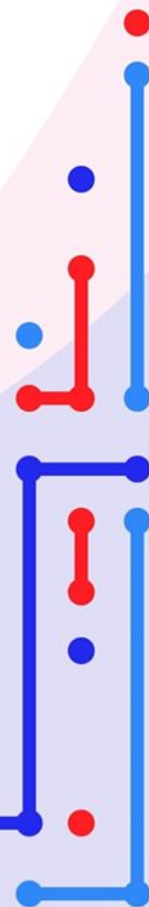


Куделя Вероника  
Владимировна



Алексеева Полина  
Андреевна

***Мы любознательные, активные и творческие леди!***



## Андрусенко Юлия Алексеевна



- Преподаватель кафедры информационной безопасности автоматизированных систем Северо-Кавказского федерального университета.
- Имеет диплом с отличием по направлению подготовки Информационная безопасность, квалификация магистр.
- В настоящее время является аспирантом второго года обучения по направлению подготовки Информатика и вычислительная техника.



## Лапина Мария Анатольевна



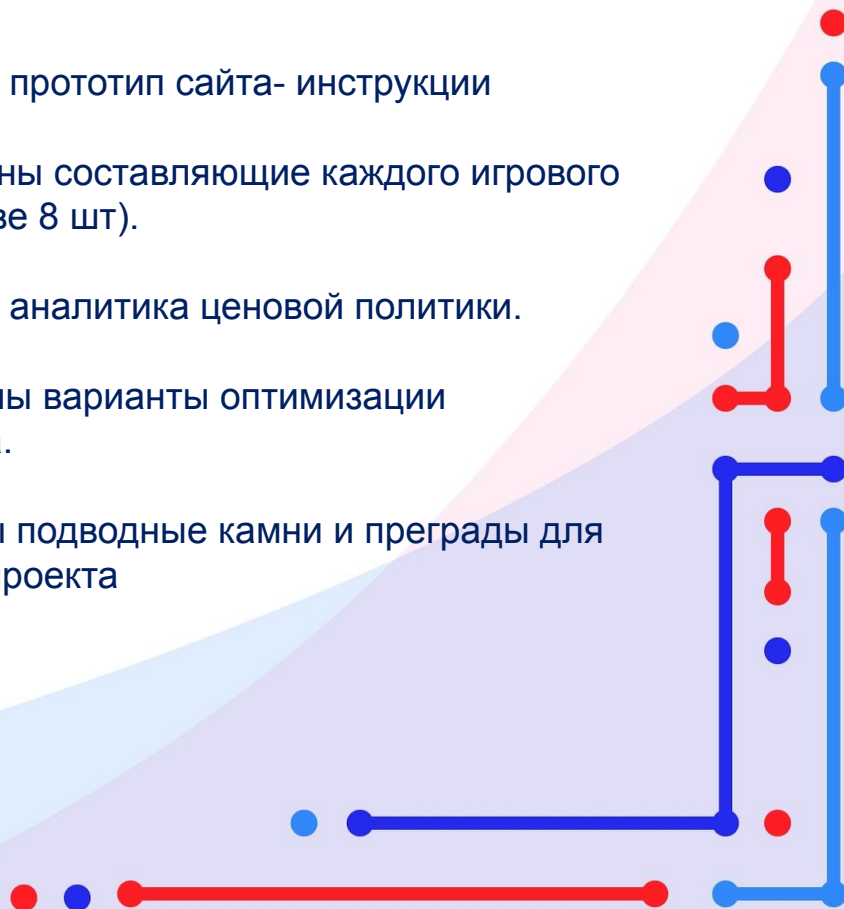
- Кандидат физико-математических наук
- Доцент кафедры информационной безопасности автоматизированных систем,
- Заместитель директора по международной деятельности Северо-Кавказского федерального университета.
- Мотивирует, поддерживает и организует участие студентов в конференциях, форумах, хакатонах, что позволяет студентам верить в свои силы и продвигаться только вперед!



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ



1. Разработан прототип сайта- инструкции
2. Проработаны составляющие каждого игрового бокса (в кол-ве 8 шт).
3. Проведена аналитика ценовой политики.
4. Предложены варианты оптимизации производства.
5. Исключены подводные камни и преграды для реализации проекта



## ПРЕДЛОЖЕНИЯ

1. Создание мобильного приложения
2. Разработка новых тематических боксов
3. Привлечение подростков к доставке конечного продукта
4. Организация продаж через сервисы/службы доставки в любую точку страны
5. Разработка продукта для родителей

**Правильная организация досуга – мир и счастье в семье !**

