

Сотрудники Центра НТИ СПбПУ и ВШТП ИППТ рассказали о проекте «Облачный квест для первокурсников» на конференции SECR-2019



15 ноября 2019 года в рамках конференции **Software Engineering Conference Russia (SECR-2019)** в Санкт-Петербурге сотрудники Высшей школы технологического предпринимательства Института передовых производственных технологий (ВШТП ИППТ) СПбПУ совместно с представителями **лаборатории «Промышленные системы потоковой обработки данных» Центра компетенций НТИ СПбПУ «Новые производственные технологии»** представили **проект «Облачный квест для первокурсников»**.

Проект разработан в соответствии с **концепцией Университета НТИ «20.35»** и, помимо прочего, помогает прорабатывать такие ее составляющие, как сбор и обработка данных о студентах (цифровой след), составление индивидуальной образовательной траектории, формирование проектных команд.

«Облачный квест» отличается от традиционных способов сбора данных. Главная особенность – использование игровой механики, или геймификации. Такой подход подразумевает применение различных игровых приемов в изначально неигровых процессах (бизнес, продажи, обучение и др.).

Руководитель направления корпоративных образовательных программ ВШТП ИППТ, руководитель проекта **Павел Козловский** рассказал на конференции о том, как «Облачный

квест» за счет сбора и анализа первичных данных о студентах может повысить эффективность деятельности вуза.



В своем докладе он подробно остановился на следующих составляющих проекта:

стейкхолдеры: студенты, вуз, партнеры;

механика: игровые активности, интерфейсы, правила игры;

сбор и интерпретация полученных данных;

анализ результатов мультистанций (специальные станции с разделением заданий по психологическому типу участника);

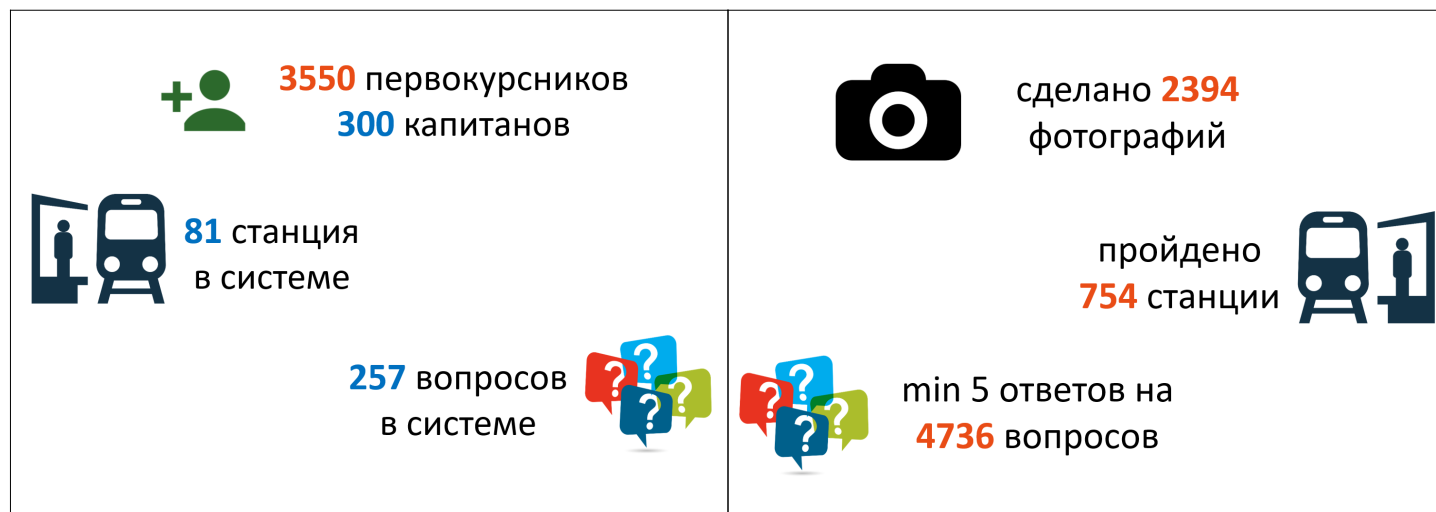
выводы по проведенному мероприятию, определение дальнейших целей.

Павел Козловский: *«Квест первокурсника – уникальный проект. Он, в частности, позволяет большому числу студентов буквально за пару часов познакомиться с вузом. Участники выполняют ряд заданий, где подробно раскрывается история вуза. За время игры они посещают различные корпуса и объекты, в которых расположены станции. Первокурсники ориентируются как по физической карте, так и по карте в веб-интерфейсе. Подразделения и организации вуза создают свои задания-станции, на которых рассказывают о себе, о своих проектах и программах для студентов».*

Проект «Облачный квест» – это также возможность для первокурсников в рамках командной игры познакомиться с группой. Участвуя в квесте, ребята совместно выполняют задания, обсуждают правильные ответы и принимают решения о стратегии игры.

Павел Козловский рассказал о квесте, который был проведен для первокурсников СПбПУ 2019 года. На момент старта игры в системе зарегистрировалось 3550 участников и 300 капитанов. Ребятам нужно было пройти 81 станцию и ответить на 257 вопросов викторины.

Квест длился 2,5 часа. За это время команды первокурсников, используя интерфейс игры, успели пройти 754 станции и ответить на 4736 вопросов.



Участники конференции SECR с интересом отнеслись к презентации «Облачного квеста»: уточняли планы развития проекта, обсуждали возможность реализации подобного проекта для школьников.

Напомним, что впервые проект «Облачный квест» был представлен **26–27 сентября 2019 года** на Второй Российско-китайской конференции исследователей образования «Цифровая трансформация образования и искусственный интеллект», проведенной Высшей школой экономики в Москве.

Команда организаторов продолжает развитие проекта. Так, 1 декабря «Облачный квест» был организован для всех посетителей Дня открытых дверей СПбПУ.

Справка:



Конференция SECR – международная независимая научно-практическая конференция, посвященная информационным технологиям, бизнесу и другим направлениям. Проводится с 2005 года. Доклады, представленные к участию в программе, проходят тщательный конкурсный отбор программным комитетом, в который входят эксперты из разных стран. По информации от организаторов, только 35% из поданных на рассмотрение заявок попадают в программу.