

ШАБЛОН ОПИСАНИЯ ПРОЕКТА
Молодежного форума ПФО «iВолга 2.0»

1. Данные о руководителе		
1.1 Персональные данные		
1.1.1	Фамилия	Волгин
1.1.2	Имя	Иван
1.1.2	Отчество	Андреевич
1.2 Адрес проживания руководителя		
1.2.1	Населенный пункт	Г.Тольятти
1.3 Контактные данные руководителя		
1.3.2	Телефон мобильный	
1.3.3	E-mail	volginvanja@mail.ru
1.4 Ссылки на соцсети		
1.4.1	Вконтакте	monofrige
1.5 О проекте		
1.5.1	Название проекта	Открытый образовательный интернет-портал «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений, виртуальной и дополненной реальности» Пилотное имя ресурса в интернет Igroskills.ru
1.5.2	Направление конкурса	Infogram
1.5.3	Аннотация	Назвитие индустрии компьютерных игр, виртуальных симуляторов, 3D-моделей, продуктов мультимедиа, их активное включение в компетенции WorldSkills вызывает необходимость разработки образовательных ресурсов нового поколения. Разработанный проект позволит создать, активно развивать в нашей Самарской области, а затем, возможно, и в России, ОТКРЫТЫЙ образовательный интернет-портал, учитывающего специфику отрасли компьютерных игр и виртуальных приложений. На этом ресурсе будут размещены учебные материалы, видеоролики, программные продукты с глубоким комментированием, привлечен расширяющийся со временем круг других разработчиков, которые смогут (после проверки качества) размещать и комментировать свои разработки, все материалы будут сгруппированы по направлениям, понятны для начинающих, систематизированы по этапам, выверенные содержательно и методически, отфильтрованы с точки зрения спама, вирусных программ, рекламы, другой вредоносной информации и т.д. учебную информацию.

1.6	Сроки реализации	
	<i>Начало реализации финансируемой части проекта не должно быть ранее 1 сентября 2019 года, окончание деятельности по проекту в целом — не позднее 15 мая 2020 года</i>	
1.6.1	Дата старта	1 сентября 2019 года
1.6.2	Дата окончания	15 мая 2020 года
1.7	География проекта	
	Перечислите территории (регионы, муниципалитеты), на которых будет осуществляться деятельность по проекту	
1.7.1	Вся территория РФ	2 Этап - Вся территория РФ
1.7.2	Округ	
1.7.3	Регион	1 Этап- Самарская область
1.7.4	Населенный пункт	
1.8.	Целевая аудитория	
1.8.1	Перечислите целевые группы участников и благополучателей проекта	Молодые специалисты, студенты, школьники, развивающиеся в области разработки компьютерных игр, симуляторов, систем виртуальной и дополненной реальности, 3D-моделирования, мультимедийных приложений (далее по проекту-приложений) ; образовательные учреждения, реализующие основные и дополнительные программы подготовки по компьютерным специальностям
1.9	Решаемая проблема	
1.9.1		<p>Актуальность: развитие с огромной скоростью индустрии компьютерных игр, виртуальных симуляторов, 3D-моделей, продуктов мультимедиа; увеличение сложности, многообразия технологий разработки; высокая изменчивость запросов рынка требует от специалистов отрасли не только знания базовых основ программирования, которые они получают в учебных заведениях, но и постоянного, системного саморазвития ее разработчиков, постоянно перенастраиваемого на изменчивый рынок. Начало обучения и самообучения в раннем возрасте, большая самостоятельная работа, использование обновляемых открытых источников, обмен опытом и грамотное наставничество – вот главные механизмы достижения высоких результатов специалистами этой отрасли.</p> <p>Сама отрасль вызывает огромный интерес - «все программисты в детстве мечтали быть разработчиками игр»! Парадокс в том, что при этом в нашей стране критически мало хороших разработчиков игр.</p> <p>Перечислим проблемы.</p> <p>1) В нашей стране, особенно в регионах, проблема индивидуального развития как школьников, так и уже молодых специалистов с официальным компьютерным образованием тормозится отсутствием доступных источников учебных материалов, опыта, знаний, малым количеством предприятий и</p>

высококласных наставников, готовых тратить ресурсы и время на развитие молодежи. В среде профессионального образования только начинают развиваться стандарты нового поколения, дающие учебным заведениям гибкость и мобильность в организации обучения и самостоятельной работы, но финансовые трудности кадровая политика не позволяют эффективно привлекать большое количество разнообразных специалистов-программистов для подготовки обучающихся.

2) С другой стороны существует нарастающий огромным темпами объем знаний и опыта тех, кто уже разрабатывает вышеуказанные приложения, количество разработанных успешных проектов и продуктов нарастает в прогрессии - вот он, источник данных и знаний для начинающих и развивающихся молодых программистов! И тут Интернет является мощным инструментом поиска и использования образовательной информации. Но! Талантливым подросткам, желающим саморазвиваться, по неволе приходится «ковыряться» в огромном количестве материалов, выкладываемых в сеть как специалистами, так и откровенными дилетантами, в «куче» рекламного спама, замаскированного под содержательные ссылки, во вроде бы качественных материалах, тем не менее незаметно включающих рекламу, порнографию, мат, призывы к экстримизму и т.д., которые представлены в сети Интернет сегодня. Им приходится по крупицам собирать нормально описанные примеры разработки вышеуказанных приложений, обучающие материалы достойного качества и т.д. Есть отдельные открытые ресурсы, где инициативные преподаватели и специалисты выкладывают свои материалы, но их катастрофически мало, их продвижение не является целью разработчиков, ибо они обычно создают ресурс для известной им группы пользователей.

3) Учебные заведения, в силу восприятия названия «Компьютерные игры» как чего-то несерьезного и неглавного, не развивают именно это направление программирования. Они забывают, что это название, кроме собственно разработки игр для индустрии развлечений (что тоже очень востребовано), на самом деле включает в себя такие очень важные направления, как 3D моделирование, разработка компьютерных симуляторов и дополненной реальности (в медицине, биологии, технике, испытаниях и т.д. и сильно удешевляет и повышает качество результатов при проектировании систем и процессов, предварительных тестах и т.д.). А подросткам как раз обучаться всему этому удобнее и понятнее на примерах игр.

4) Именно поэтому в самом известном образовательном движении WorldSkills бурно возникают новые компетенции по всем вышеперечисленным

направлениям. Именно при подготовке к соревнованиям WorldSkills по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений», а также при изучении возможностей участия в DigitalSkills и FutureSkills наша рабочая группа столкнулась со всеми вышеописанными проблемами. Базовые площадки WSR только организуются, сами нуждаются в помощи и мало чем могут помочь всем желающим развиваться (и не очень хотят в силу того, что это конкурс, а не образовательная среда)... В больших городах: Москва, Казань и др. представительства Союза WSR ведется активная работа по системной подготовке школьников и студентов в этой отрасли, и штучные профессионалы там появляются, хотя о массовом характере высоких результатов тоже говорить не приходится. В Самарской области пока такая система вообще не налажена. В г.Тольятти наш проект будет также очень востребован в программах проф. ориентации и проекте «Билет в будущее» школьников.

5) Еще одна проблема молодежи в Самарской области и других регионах – почти поголовное низкое качество знания иностранных языков даже сильными программистами, в силу чего для них почти закрыт огромный иностранный достаточно продвинутой интернет-контент; и даже современные интернет-переводчики не помогают в понимании видеороликов и специфического профессионального сленга материалов.

Поэтому возникла необходимость в создании, активном развитии и, главное, продвижении в нашей Самарской области, а затем, возможно, и в России, образовательного интернет-портала, учитывающего именно специфику отрасли компьютерных игр и виртуальных приложений. На этом ресурсе наша команда, развиваясь, будет выкладывать свои учебные материалы, видеоролики, программные продукты с глубоким комментированием, описывать проблемы и пути решения. Будет привлечен расширяющийся со временем круг других разработчиков, которые смогут (после проверки качества) размещать и комментировать свои разработки. Все материалы будут сгруппированы по направлениям, понятны для начинающих, систематизированы по этапам, выверенные содержательно и методически, отфильтрованы с точки зрения спама, вирусных программ, рекламы, другой вредоносной информации и т.д. учебную информацию.

На данный момент у нас есть договоренности с уже более чем 10 организациями и высокими специалистами отрасли, готовыми активно участвовать в проекте (см. ниже) как методисты, тьюторы, разработчики, помогать в продвижении ресурса и т.д.

1.10

Цель проекта

1.10.1	Сформулируйте одну цель проекта. Цель должна быть конкретная, измеримая, достижимая и близкая автору.	Разработка, развитие и продвижение открытого образовательного интернет-портала «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений, виртуальной и дополненной реальности»
1.11	Задачи	
1.11.1	Сформулируйте задачи, решение которых позволит достичь цели проекта.	<ol style="list-style-type: none"> 1) Предпроектные мероприятия. 2) Разработка технического задания на проект, бизнес-плана реализации, экономические расчеты, привлечение первичного финансирования 3) Проектирование и создание образовательного портала 4) Участие в подготовке участников конкурса WorldSkills Молодые профессионалы самарской области 5) Информирование и обмен опытом, продвижение портала в Интернет, мониторинги эффективности работы 6) Постпроектные мероприятия.
1.12	Результаты и способ их измерения	
1.12.1	Сформулируйте результат (результаты) деятельности по проекту, перечислите показатели для каждого результата и способы измерения результатов с помощью показателей. Раздел должен включать описание изменений, которые произойдут по итогам реализации проекта (не более 1500 знаков).	Результат- эффективно функционирующий Открытый образовательный интернет-портал «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений, виртуальной и дополненной реальности», соответствующий техническому заданию
1.13	Деятельность в рамках проекта (способы достижения цели)	
1.13.1	Опишите виды и направления деятельности (мероприятия). Что будет сделано, кто будет осуществлять действия, как они будут осуществляться, какие ресурсы будут привлечены. обоснование использования ресурсов: кадровых, материально-технических, организационных — при наличии (не более 2500 знаков).	<p>При поддержке финансирования проект будет реализован, разработан дизайн и структура интернет-портала, он будет размещен в Интернет с выделением домена и хостинга, заполнен первичным контентом (в т.ч. собственным интерактивным учебным пособием по разработке компьютерных игр и мультимедийных приложений), ссылками на ресурсы партнеров, открытые информационные ресурсы по теме и т.д., будут осуществлены мероприятия по продвижению портала в сети Интернет и социальных сетях, будут проведены организационные мероприятия по привлечению целевой аудитории в Самарской области, в т.ч. презентация проекта в колледжах и школах, ознакомительные вебинары на портале с рассылкой приглашений, несколько пробных видеоуроков и т.д., проведен он-лайн турнир по а) разработке компьютерного симулятора, игры б) игровой обучающий квест на базе собственной разработки .</p> <p>Развитие проекта после завершения финансирования будет заключаться в</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Доработке и масштабировании портала в процессе эксплуатации,

		<p>наполнении портала образовательным контентом высокого качества – как собственными учебными разработками, реализованными проектами и т.д., так и привлеченных местных и удаленных студентов образовательных учреждений, - предприятий- партнеров, в поиске новых открытых интернет-источников и их привлечение в проект,</p> <p>2) организации плотного взаимодействия с движением WSR по профильным компетенциям – обмен материалами, помощь участникам в подготовке к соревнованиям и т.д., участие в проектах профориентации «Билет в Будущее» в г.Тольятти, Самара, других городах и поселениях области.</p> <p>3) Внедрении элементов дистанционного обучения , он-лайн вебинаров с привлечением высококлассных экспертов от предприятий, учебных заведений, , представителей общественных объединений, государственные и муниципальные учреждения, органы власти и т.д.</p>
1.14	План подготовки и реализации проекта	
1.14.1	Задача 1	1) <u>Пред</u>проектные мероприятия.
1.14.2	Старт	15.05.2019
1.14.3	Окончание	31.08.2019
1.14.4	Деятельность или мероприятие	<ul style="list-style-type: none"> - Анализ существующих решений, выявление проблем, - Определение групп целевой аудитории, - Привлечение партнеров из числа учебных заведений, фирм по разработке приложений, отдельных специалистов. - Анализ требований рынка, - Анализ требований ТЗ по компетенциям WSR «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений», «3D-моделирование», «Разработка виртуальной и дополненной реальности» и т.д. - Изучение и анализ актуальных технологий индустрии, глубокое изучение графических программ, программ Unity 2D, 3D, Blender, механизмов визуализации и др. - Агрегирование всех имеющихся ссылок на ресурсы, обучающих ресурсов по теме
1.14.5	Ожидаемый результат	Готовность команды и выявленные технические и организационные требования для реализации проекта
1.14.6	Задача 2	Разработка технического задания на проект, бизнес-плана реализации, экономические расчеты, привлечение первичного финансирования

1.14.7	Старт	01.09.2019
1.14.8	Окончание	15.09.2019
1.14.9	Деятельность или мероприятие	Разработка документов «Техническое задание на разработку проекта , «Бизнес план реализации проекта» «Открытый образовательный интернет-портал «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений, виртуальной и дополненной реальности», сметы, коммерческие предложения, договоры на первичное финансирование проекта
1.14.10	Задача 3	4) Участие в подготовке участников конкурса WorldSkills
1.14.11	Старт	16.09.2019
1.14.12	Окончание	25.11.2019
1.14.13	Деятельность или мероприятие	Участие (предоставление имеющихся образовательных ресурсов, онлайн-консультации призеров WSR прошлого года, пробные он-лайн консультации и вебинары подобранных экспертов и т.д.) в подготовке участников конкурса WorldSkills Молодые профессионалы Самарской области совместно с представительством Союза WSR в Самарской области, площадки WSR по компетенции «Разработка компьютерных игр» на базе СГК, в подготовке членов региональной сборной, национальной сборной при условии выхода в нее представителей Самарской области
1.14.14	Задача 4	Проектирование и создание образовательного портала
1.14.15	Старт	16.09.2019
1.14.16	Окончание	15.04.2020
1.14.17	Деятельность или мероприятие	3) Проектирование и создание образовательного портала (параллельно реализуются 2 задачи) : 3а) - Проектирование интерфейса, системы управления порталом, - разработка портала, наполнение контентом (разработчики сайта), - приобретение домена, выделение хостинга сайта, размещение и запуск портала в сети Интернет 3б) - Разработка собственного интерактивного учебного пособия с мультимедиа контентом по теме «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» (разработчики игр и информационных обучающих ресурсов), - Размещение на разработанном портале
1.14.18	Задача 5	Информирование и обмен опытом, продвижение портала в Интернет, мониторинги эффективности работы
1.14.19	Старт	16.04.2019
1.14.20	Окончание	15.05.2020

1.14.21	Деятельность или мероприятие	будут осуществлены мероприятия по продвижению портала в сети Интернет и социальных сетях, будут проведены организационные мероприятия по привлечению целевой аудитории в Самарской области, в т.ч. презентация проекта в колледжах и школах, ознакомительные вебинары на портале с рассылкой приглашений, несколько пробных видеоуроков и т.д., проведен онлайн турнир по а) разработке компьютерного симулятора, игры б) игровой обучающий квест на базе собственной разработки
1.14.22	Задача 6	<u>Постпроектные мероприятия</u>
1.14.23	Старт	С 16.05.2020
1.14.24	Окончание	-
1.14.25	Деятельность или мероприятие	Поддержка, эффективное функционирование и развитие ресурса « Открытый образовательный интернет-портал «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений, виртуальной и дополненной реальности», соответствующий техническому заданию. Организация системного финансирования для поддержки и развития проекта. Расширение числа партнеров из числа учебных заведений, фирм по разработке приложений, отдельных специалистов и т.д., наполнение портала качественным образовательным контентом и ссылками на другие открытые ресурсы
1.15	Квалификация заявителя и команды проекта	
1.15.1	Обоснование квалификации заявителя и команды проекта с точки зрения достижения цели проекта заявленным способом. Описание функций, членов команды проекта, включая волонтеров	<p>1) Руководитель проекта - Волгин студент ГАПОУ СО «ТИПК» по специальности «Компьютерные системы и комплексы», победитель чемпионата «ТИПК-профи 2019» по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»;</p> <p>Функционал: постановка задач, разработка ТЗ, контроль выполнения работ по графику, общее руководство реализацией проекта, участие в разработках</p> <p>2) Научный консультант проекта- преподаватель спец. дисциплин компьютерного профиля, руководитель информационно-технической службы ГАПОУ СО «ТИПК» Лысенко Ирина Владимировна, компатриот и эксперт WorldSkills Молодые профессионалы Самарской области и Национального финала по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»</p> <p>Функционал: методическая, организационная помощь, организация поиска организаций-партнеров и взаимодействия с ними, помощь в разработке документов, помощь в фильтрации контента и т.д.</p>

		<p>2) Разработчики образовательного контента , обучающих компьютерных игр и моделей:</p> <p>Штырова И. -победитель чемпионата WorldSkills Молодые профессионалы Самарской области по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений», участник Национального финала по компетенции , победитель множества конкурсов по программированию, лауреат Стипендии Правительства и т.д.; команда молодых специалистов- студентов компьютерных специальностей.</p> <p>Функционал - Разработчики учебного пособия, образовательного контента для портала, демонстрационных игр и симуляторов для портала, консультанты-эксперты, организаторы вебинаров и онлайн курсов, разработка группы «В контакте» и т.д.</p> <p>3) Разработчики интернет портала – инженер-программист ГАПОУ СО «ТИПК» Ковбасенко А.С., студент Голик Д., Хорина И. и др.</p> <p>Функционал – дизайн портала, проектирование и реализация компонентов портала, наполнение первичным контентом, продвижение портала в сети Интернет, и т.д.</p> <p>3) Администраторы и модераторы портала – специалисты, осуществляющие систематическое наполнение контента портала, фильтрацию качества материалов, контроль взаимодействия с целевой аудиторией, защиту данных и т.д. - студенты компьютерных специальностей.</p> <p>4) Специалисты по анализу данных и продвижению проекта- студенты компьютерных специальностей.</p> <p>5) Специалисты по финансовой поддержке проекта (анализ стоимости, бизнес-план, сметы, коммерческие предложения и т.д.) - студенты экономических и компьютерных специальностей во взаимодействии.</p> <p>6) Специалисты по связям с общественностью и работе с целевой аудиторией – волонтеры, которые будут организовывать переписку, собеседования , анкетирование, переговоры с партнерами, заключение договоров (совместно с п. 4) участвовать в профориентации в формате проекта «Билет в будущее», разрабатывать рекламные материалы и т.д.</p> <p>7) Другие участники проекта – разработчики и волонтеры, решающие оперативные задачи</p>
1.16		Партнеры проекта
1.16.1	Перечислите существующих партнеров и тех, кого вы планируете привлечь к реализации проекта, в том числе некоммерческие	Базовые партнерские учебные заведения – Тольяттинский индустриально-педагогический колледж (планируется открытие площадки WSR по компетенциям DigitalSkills, Самарский государственный коллед - площадка WSR

	<p>организации, общественные объединения, государственные и муниципальные учреждения, органы власти.</p>	<p>в Самарской области по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений», главный менеджер WSR Россия компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» Сухих А., Самарское отделение Союза WSR Россия на базе ЦПО Самарской области - стартовые партнеры проекта, заинтересованные в развитии компетенций этого направления – дали согласие на активное сотрудничество по развитию компетенций и нашего проекта. Более 5 профессиональных разработчиков игр, виртуальной реальности и симуляторов, 3Dмоделей уже оказывают помощь студентам нашей рабочей группы проекта и готовы помогать проекту в развитии как своими разработками, так и привлечением новых партнеров и целевой аудитории. Выявлены организации Самарской области, которые осуществляют деятельность в области разработки компьютерных игр, , их адреса, телефоны, руководство, готовится ряд переговоров о взаимовыгодном сотрудничестве. Определены пути взаимодействия со школами г.Тольятти в рамках проектов профориентации и кружковой работы, проведены собеседования с зам. по ИТ 3 школ по выявлению их апросов и возможностей по участию в проекте как партнеров и как источников целевой аудитории. Создана группа «В контакте», в которую входят преподаватели колледжей, менеджер компетенции WSR Россия компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» Сухих А., активные студенты, участвующие в предпроектных мероприятиях и показавшие способность реализовать различные элементы проекта, партнеры-разработчики игр и 3D моделей, подключились к работе групп по соответствующим компетенциям WSR «В контакте» .</p>
1.17	Устойчивость проекта (дальнейшее развитие проекта)	
1.17.1	<p>Сформулируйте, как вы видите продолжение (развитие) деятельности, заявленной в проекте после завершения финансирования.</p>	<p>Так как деятельность портала заявлена открытой и бесплатной для целевой аудитории, финансирование для поддержки работы портала и проведения на нем различных мероприятий, требующих финансовых затрат, предполагается получать за счет привлечения средств спонсоров- организаций –разработчиков игр, за счет благотворительной помощи целевой аудитории, нефинансовой помощи в виде новых разработок, методик от партнеров проекта. Также получено согласие от членов рабочей группы проекта, предполагается каскадное наставничество и привлечение новых активных участников проекта, для администрирования и модернизации сайта без заработной платы. Также возможна организация бонусной взаимозачетной системы расчетов с партнерами в форме обмена готовыми решениями, волонтерская помощь организациям-партнерам нашими силами, бесплатная помощь при реализации их проектов и</p>

		т.д., взамен на предоставляемые материалы реальных проектов, учебные курсы, консультации в качестве экспертов и т.д.
--	--	--