

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.

