



Лаборатория киберспорта и геймификации образования

Направления деятельности лаборатории:

- подготовка киберспортсменов на региональные и всероссийские соревнования
- организация киберспортивных соревнований
- совершенствование образовательных методик с использованием игровых механик







НАШИ ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

ЦЕЛИ

Совершенствование образовательных технологий и программ, используя передовой опыт в геймификации, геймдизайне и построения геймплея в видеоиграх, а также подготовка конкурентоспособных киберспортивных спортсменов для обеспечения развития киберспортивного направления в ГУАП и России.

ЗАДАЧИ

- разработка и реализация передовых образовательных программ (курсов) подготовки кадров с использованием технологий геймификации, геймдизайна и видеоигрового геймпле;
- проведение локальных киберспортивных мероприятий и открытых видеолекций (стримов), в том числе по геймификации образования;
- подготовка киберспортивных команд ГУАП по киберспортивным дисциплинам.







КОМПЕТЕНЦИИ И ПРОЕКТЫ ЛАБОРАТОРИИ



ТРЕНИРОВКА КИБЕРАТЛЕТОВ



ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ



ОРГАНИЗАЦИЯ КИБЕРСПОРТИВНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ



ПРОВЕДЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИНТЕНСИВОВ И КУРСОВ



СОПРОВОЖДЕНИЕ КИБЕРСПОРТИВНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

ОТКРЫТЫЕ ТУРНИРЫ

Проведение крупных локальных турниров на базе не менее 2 раз в год. Локальные турниры до 8 команд – 1 раз в месяц.



ВИДЕОЛЕКЦИИ И ТРАНСЛЯЦИИ

Проведение видеолекций и стримов по геймификации образования.
Онлайн-трансляции проводимых киберспортивных мероприятий

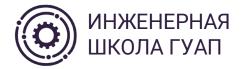


ТРЕНИРОВКА СПОРТСМЕНОВ

Подготовка киберспортсменов из числа студентов для участия в киберспортивных и фиджитал мероприятиях. Сопровождение киберспортменов в ходе их участия в чемпионатах и турнирах.







ИСПОЛЬЗУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

10 рабочих мест для тренировок киберспортсменов

2 рабочих места для работ по геймификации образования

1 рабочее место для проведения открытых видео-лекций







ФОРМАТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ПАРТНЕРАМИ



Внедрение в образовательную деятельность продуктов и решений партнеров

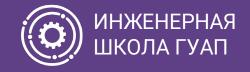


Проведение и/или организация киберспортивных мероприятий на площадке партнера, а также с использованием их решений и продуктов



Проведение обучающих интенсивов и мастер-классов с использованием методов геймификации, в том числе, на инфраструктуре партнера





наша команда



Коломойцев Владимир Сергеевич, заведующий лабораторией



Ерышов Никита Вадимович, программист 1 категории, организация мероприятий



Михайлич Никита Игоревич, инженер, тренировка спортсменов



Радаева Анастасия Сергеевна, инженер, ведение соц. сетей



Грузденков Григорий Андреевич, программист, технический специалист



Донец Дмитрий Андреевич, мл. специалист по контенту, внедрение геймификации в образование



Семенов Александр Романович, инженер, геймификация образования





наши контакты



ПОЧТА cyber@guap.ru



контактный номер 8 (961) 607 27 98



АДРЕС Московский пр., 149ВА, ауд. 116



https://guap.ru/m/ens/labc

https://guap.ru/m/ens/labcs