

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 геймплея;
- 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 киберспортсменов 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



САЙТ

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