



РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ

## АТЛАС СТУДЕНЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ (по итогам 2023-2024 уч. г.)



**> 500**  
СТУДЕНТОВ



**15**  
ПРОЕКТОВ



**5**  
ЛЕКТОРОВ



**15**  
РУКОВОДИТЕЛЕЙ  
ПРОЕКТОВ



**> 35**  
КОНСУЛЬТАНТОВ  
И НАСТАВНИКОВ



**17**  
ЭКСПЕРТОВ



РЕЗУЛЬТАТ  
**100%** ОПОП  
БАКАЛАВРИАТА



## ЦЕЛИ И КОНЦЕПЦИЯ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### **Работа с заказчиками – индустриальными партнерами**

- Погружение в задачи отрасли и получение опыта создания востребованного продукта.
- Преодоление технологического разрыва.
- Обновление содержания профессионально-педагогического образования.

### **Междисциплинарность и командная работа**

- Совместная работа проектной команды студентов разных направлений и профилей.
- Трансфер успешных образовательных технологий.
- Развитие системной междисциплинарной подготовки.

### **Работа на площадке Технопарка**

- Изготовление макетов и прототипов в современных лабораториях и на современном оборудовании.
- Вовлечение представителей власти, бизнеса, профессиональных сообществ в продвижении стартапов.

# СОДЕРЖАНИЕ



**ИНСТИТУТ ГУМАНИТАРНОГО И СОЦИАЛЬНО-  
ЭКОНОМИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

УРАЛЬСКИЕ ИГРУШКИ

ЕКАТЕРИНБУРГ КАК МЕЛОДИЯ

СБОРНИК ДУХОВНОЙ МУЗЫКИ 16-19 ВЕКОВ В  
СОВРЕМЕННОЙ АРАНЖИРОВКЕ

ОСВОЕНИЕ УРАЛА: СТРОИТЕЛЬСТВО ЕКАТЕРИНБУРГА

ИСТОРИЯ ПРЕДПРИЯТИЯ В ДОКУМЕНТАХ

ЛАБОРАТОРИЯ ТУРИСТСКИХ МАРШРУТОВ



**ИНСТИТУТ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ,  
СПОРТА И ЗДОРОВЬЯ**

ДОСТУПНЫЙ СПОРТ В КАЖДЫЙ ДВОР



**ИНСТИТУТ ИНЖЕНЕРНО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

ВИЗУАЛЬНЫЕ НОВЕЛЛЫ

РОБОТ-ГИД ДЛЯ НАВИГАЦИИ ВНУТРИ ПОМЕЩЕНИЙ

MAGICBOX

ЭКОМОНИТОРИНГ

ЭНЕРГОСБЕРЕГАЮЩИЙ ПРОЕКТ ПО ТЕХНОЛОГИИ  
SMART GRID



**ИНСТИТУТ ПСИХОЛОГО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

ФАБРИКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ РЕКЛАМЫ

ВИЗУАЛЬНЫЙ ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫЙ ТЕСТ

МОЙ ЛЮБИМЫЙ РУССКИЙ ИЛИ РУССКИЙ –  
НЕ ИНОСТРАННЫЙ

**Команда проекта «РОСТ»:**

Агеева Е.  
Яблонская В.  
Аминова А.  
Янкина Е.  
Боровик Н.  
Шушемоина М.  
Гришанина И.  
Данилушкина В.  
Сандрюкова К.  
Домнина Т.  
Сафина В.

Сафина В.  
Дюндина А.  
Светличная Е.  
Кириллова Д.  
Семейцева К.  
Кныр Я.  
Симакова П.  
Козырина С.  
Устинова Д.  
Фёдорова А.  
Пархоменко А.

Копылова Е.  
Фищенко А.  
Коровина А.  
Харламова А.  
Ларина А.  
Шалупанова Е.  
Малиновская Е.  
Шомина С.  
Медведева Т.  
Муртазина Е.  
Новрузова М.  
Онучина А.

**Заказчик**

Департамент образования администрации г. Екатеринбурга, Министерство образования и молодёжной политики Свердловской области

**Руководитель проекта**

**Снегирёва Мария Васильевна**, к.п.н., доцент Кафедры документоведения, права, истории и русского языка

**Консультант**

**Лялин Антон Евгеньевич**, ассистент Кафедры инжиниринга и профессионального обучения в машиностроении и металлургии

**Описание проекта**

Проект направлен на создание линейки игровых продуктов, несущих краеведческую информацию, продвижение в городских детских садах, школах, учреждениях дополнительного образования, библиотеках, семьях. Игры должны быть эстетически выразительными, учитывать интересы разновозрастной детской аудитории.

**Проблема**

Имеющаяся материальная база дошкольных учреждений и дополнительного образования недостаточно обеспечивает формирование патриотизма, любви к малой Родине. Педагоги детских садов ждут краеведческий материал, игры и игрушки с уральской тематикой.

**Технологическое решение**

Разработаны игрушки и игры с уральской спецификой для формирования эмоциональной сферы детей, развития речи, памяти, кругозора и любви к малой Родине. Используются разные технологические решения, заключающиеся в способе изготовления элементов игр (на 3D-принтере, использование заготовок домино; использование бумаги и картона; роспись матрёшек красками) и разработке настольных игр.

Игровые продукты наполнены интеллектуальным содержанием, с учетом культурного наследия Урала (архитектура, народные промыслы, фольклор), природе родного края, его обитателям. Игры подходят также для семейного досуга.



**Характеристики продукта**

Созданы игровые продукты:  
- «Куколки» («Мой любимый Екатеринбург» и «Ремёсла Урала», бумажные куклы с нарядами);  
- «Доминошки» (по сказам П.П. Бажова);  
- «Екатеринбургский цирк» (книжка-раскраска);  
- «Матрёшки» (игрушки с уральским орнаментом);  
- «Тропинки уральского леса» (настольная игра);  
- «Путь домой» (лабиринт);  
- «Уральские мотивы» (настольная игра).

**Основные эффекты проекта**

Игры и игрушки творческой команды «РОСТ» 7 июня 2024 года были представлены в детском саду № 511. Формирование у дошкольников знаний о достопримечательностях родного города, формирование эмоциональной сферы, проявления положительного эмоционально-окрашенного отношения к своей стране, малой Родине, проявление дружелюбия.



Команда № 1

Слесарева М.  
Лебединкина К.  
Игашева А.  
Попова Е.  
Радонова Т.  
Титов А.

Команда № 2

Косинцева А.  
Матвеева О.  
Дудина П.  
Филиппова В.  
Бажитова М.

Хамрина М.  
Егорова А.  
Ракшина Е.  
Мазунин Н.  
Васильева Е.  
Каргаев А.  
Поженина С.  
Шелест В.  
Игрушкина К.  
Сороколетовских К.  
Шайхлисламова Д.

Команда № 3

Каменных Е.  
Хлынова А.  
Елохина В.  
Едигарьев И.  
Чаевская А.

Рыкова Е.  
Ханова К.  
Рожкова С.  
Дёмин Г.  
Семухина М.

Заказчик

Департамент образования администрации  
города Екатеринбурга

Руководитель  
проекта

**Коновалов Антон Андреевич**,  
канд. пед. наук, доцент Кафедры  
музыкально-компьютерных технологий

Описание  
проекта

Команда № 1: плейлист популярной в 2024 году музыки,  
составленный на основе опроса жителей города Екатеринбурга.  
Команда № 2: плейлист с 8-мью музыкальными композициями по  
одной для каждого муниципального района города, выбранными на  
основе ассоциативного ряда участников группы.  
Команда № 3: визуализированный альбом-каталог архитектурных  
объектов Екатеринбурга, в котором каждый ассоциирован с  
музыкой определенных эпохи, стиля, жанра.

Проблема

Команда № 1: разобщенность жителей  
разных районов в части музыкального  
вкуса.  
Команда № 2: влияние музыки на  
формирование туристско-краеведческого  
кругозора.  
Команда № 3: исчезновение архитектурных  
памятников Екатеринбурга (в том числе  
деревянного зодчества) XX столетия.

Техническое  
решение

Команда № 1: плейлист  
опубликован в социальной  
сети «ВКонтакте», а также на  
музыкальном портале  
«Яндекс-музыка».  
Команда № 2: подобраны  
музыкальные композиции к  
8-ми муниципальным  
районам г. Екатеринбурга,  
размещены куар-коды на  
ассоциируемые с районом  
музыкальные композиции.  
Команда № 3: подобраны  
музыкальные композиции к  
7-ми архитектурным  
объектам г. Екатеринбурга.  
Альбом-каталог опубликован  
в виде публичной страницы  
в социальной сети  
«ВКонтакте».

Характеристики  
продукта

Команда № 1: составлен список  
популярных песен на основе  
актуальных музыкальных топ-чартов;  
по итогам опроса жителей г. Екатеринбурга (16-35 лет),  
составлен плейлист, характеризующий музыкальный вкус  
жителей муниципальных районов.  
Команда № 2: каждый район ассоциирован с определенной  
музыкальной композицией; для каждой композиции  
представлен перечень признаков, составивших основу  
ассоциаций.  
Команда № 3: модель  
визуализированного  
альбома-каталога;  
каждый район или  
архитектурный объект  
ассоциирован с  
музыкой  
определенной эпохи,  
стиля, жанра.

Основные  
эффекты  
проекта

Данный проект может  
описать примерные вкусы  
жителей Екатеринбурга.

Нестандартное представление каждого  
муниципального района с точки зрения  
ассоциаций с теми или иными  
музыкальными произведениями  
современности.  
Обращение внимания на проблему  
исчезновения архитектурных памятников  
прошлого века.



## Тема проекта

# СБОРНИК ДУХОВНОЙ МУЗЫКИ 16-19 ВЕКОВ В СОВРЕМЕННОЙ АРАНЖИРОВКЕ



РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ

## Команда проекта:

### Координаторы:

Спирин С.,  
Сорокин П.,  
Брылин А.,  
Муртазина А.,  
Воробьев Т.,  
Микушин А.

### Программисты:

Гулуев Б.,  
Котов С.,  
Токарев М.

**Аранжировщики:** Князев С., Григорьев Ф., Немов Ю., Мелентьев И., Мильто Ян, Цориев А., Кузнецова В., Веремеенко А., Нагорная К., Белопашенцев М., Чайка И., Гладких В., Отдельнов Д., Кобелев С., Широков И.

### Авторы поэтических эпиграфов и чтение текста:

Грядковская Р., Сазонова Д., Чернобокова П., Перов А., Большаков А., Колешова Ю., Манина С.

**Съемка и видеомонтаж:** Телегина И., Кошевая Д., Дементьева Е., Фёдорова А., Горланова Е., Святкина П.

**Верстальщик:** Отинова М.

## Заказчик

Министерство культуры  
Свердловской области

## Руководитель проекта

**Нежинская Татьяна Альбертовна**,  
канд. пед. наук, доцент Кафедры  
музыкально-компьютерных технологий

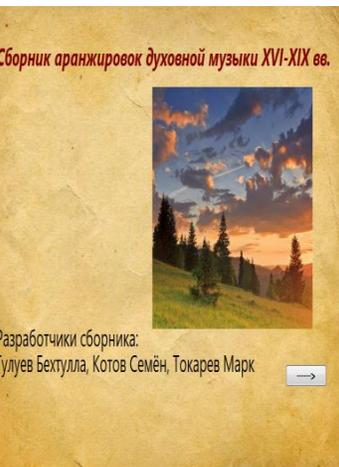
## Описание проекта

Проект направлен на создание музыкального продукта, способствующего формированию современного глосса молодежного музыкального контента и более высокого уровня интереса молодежи к духовному наследию и его роли в истории и современности русской культуры.

## Проблема

Молодежный музыкальный контент не способствует формированию интереса к духовному наследию и пониманию его роли в истории и современности русской культуры.

## Техническое решение



## Характеристики продукта

- Электронный сборник авторских аранжировок отечественной духовной музыки в современной интерпретации, видеоряд и литературный эпиграф к каждой аранжировке.
- Печатный сборник, включающий ноты оригинальных музыкальных произведений, ноты аранжировок, литературные эпиграфы, а также фотографии и Ф.И.О. членов проектной группы.

## Основные эффекты проекта

Формирование интереса у молодежи к духовному наследию и его роли в истории и современности русской культуры.

## Тема проекта

## ОСВОЕНИЕ УРАЛА: СТРОИТЕЛЬСТВО ЕКАТЕРИНБУРГА

## Команда «Название»:

- Шипов Максим
- Васильев Арсений
- Воробьева Александра
- Баскакова Александра
- Вдовина Дарья
- Гурбанов Вусал
- Дедюхина Анна
- Киселькова Валерия
- Зинатулин Рамиль и др.

## Заказчик

РГППУ, образовательные организации  
Свердловской области

## Руководитель проекта

**Начапкин Максим Николаевич**,  
канд. ист-их наук, доцент Кафедры документоведения,  
права, истории и русского языка

## Описание проекта

Проект представляет собой разработку игры-стратегии «Освоение Урала: строительство Екатеринбурга» в качестве обучающего и воспитательного средства в профильных психолого-педагогических классах.

## Проблема

Необходимость определения новых подходов к содержанию и организации работы профильных психолого-педагогических классов и обеспечения формирования у школьников краеведческих знаний

## Техническое решение

В ходе проектной деятельности 2023-2024 гг. была создана игра-стратегия «Освоение Урала. Создание и развитие Екатеринбурга – Свердловска». Игра предназначена для подростков 16+ (ученикам старших классов и студентам первых курсов вузов, которые изучают историю России и историю Российской цивилизации)

## Характеристики продукта

- В процессе проекта:
- Разработан сценарий взаимодействия игрока-«первостроителя Екатеринбурга» с различными социальными силами, исторически вовлеченными в освоение Урала.
  - Создана игра-стратегия «Освоение Урала: строительство Екатеринбурга».
  - Проведено тестирование игры.
  - Разработаны усложнённые сценарии.
  - Проведена апробация игры в профильных психолого-педагогических классах.

## Основные эффекты проекта

Формирование краеведческих знаний у школьников.

**Команда проекта:**

Бирюкова Д. Коломиец А.  
Васекина П. Проничкина Ю.  
Васильева П. Самошкина К.  
Головина И. Шешуков Д.  
Казанцева В. Шмулевич И.

**Заказчик**

РГППУ, образовательные организации Свердловской области

**Руководитель проекта**

**Торопов Андрей Николаевич**,  
канд. ист. наук, доцент Кафедры документоведения,  
права, истории и русского языка

**Описание проекта**

Проект направлен на изучение и популяризацию истории России и Урала, повышение знаний о различных доступных информационных ресурсах, полное и достоверное представление материалов по истории предприятия.  
Улучшение восприятия материалов по истории предприятия.

**Проблема**

Отсутствие в большой части современных организаций возможностей и специалистов для изучения и популяризации собственной истории, выявления и использования в работе указанных исторических материалов

**Техническое решение**

Студенты получили важные дополнительные знания по различным проблемам истории России и Урала, получили знания и навыки работы в библиотеках и архивах, ими был выявлен большой объем материалов в архивах, библиотеках, интернете по истории Уралмашзавода, осуществлена систематизация выявленных материалов по установленным правилам, созданы аннотированные перечни и электронные копии указанных исторических источников, подготовлен презентабельный отчет о проделанной работе.

**Характеристик и продукта**

- Достаточно большой объем выявленных материалов в архивах, библиотеках, интернете;
- Систематизация выявленных материалов по установленным правилам;
- Презентабельный отчет о проделанной работе.

**Основные эффекты проекта**

Изучение и популяризации истории России и Урала, повышение знаний о различных доступных информационных ресурсах, полное и достоверное представление материалов по истории предприятия.  
Улучшение восприятия материалов по истории предприятия.

**Команда № 1: «Урал – место силы и поиска приключений»**

Слесарева А. Мохнашина В.  
Габанян Д. Музыченко Д.  
Зарипова В. Никитина К.  
Магафурова Р. Быков С.  
Матушкина М. Шилкова К.  
Мишкина Э. Юдина Т.

**Команда № 2: «Уличное искусство: за или против?»**

Андреева Л. Новикова П.  
Бабушкин Н. Светлова С.  
Жуков Н. Соколова Н.  
Киселёва М. Туганова Я.  
Кузнецова В. Южакова Ю.  
Мартюшова А.

**Заказчик**

Турфирмы «Южный экспресс», «КИТ», «Бамаштур», администрация г. Екатеринбурга и Орджоникидзевского района

**Руководители проекта**

**Куимов Виталий Сергеевич**, старший преподаватель Кафедры философии, социологии и социальной работы.  
**Пермякова Татьяна Владимировна**, канд. соц. наук, доцент Кафедры философии, социологии и социальной работы.

**Описание проекта**

Команда № 1: созданный маршрут знакомит школьников 7-11 классов с природой Урала, отличающейся красотой, величием и разнообразием. Проект способствует приобретению новых знаний о природных достопримечательностях региона и формированию экологической культуры.  
Команда № 2: современный туристский маршрут для старшеклассников представляет арт-объекты уличного пространства Екатеринбурга, историю их создания, характеристику художественного и эстетического смысла и замысла их авторов.

**Проблема**

Команда № 1: недостаточная представленность на туристском рынке экскурсий и турмаршрутов для детской и школьной аудитории по природным локациям; отсутствие разнообразия предложений, учитывающих потребности и интерес детей и подростков школьного возраста.  
Команда № 2: отсутствие у молодежи интереса к современному искусству, пренебрежительное отношение к культурному потенциалу города и региона, возможностям его использования для личностного развития.

**Техническое решение**

Маршрут Команды № 1:  
1. Бизнес-центр «Высоцкий».  
2. Водопад в Патрушах.  
3. Природный парк «Бажовские места».  
4. Кафе «Сливовица».  
5. Холзан, птичий питомник.

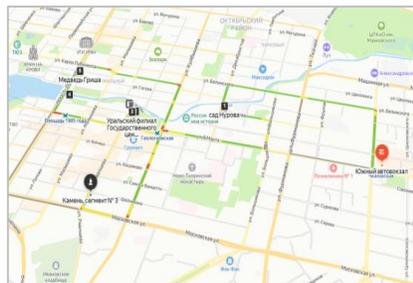
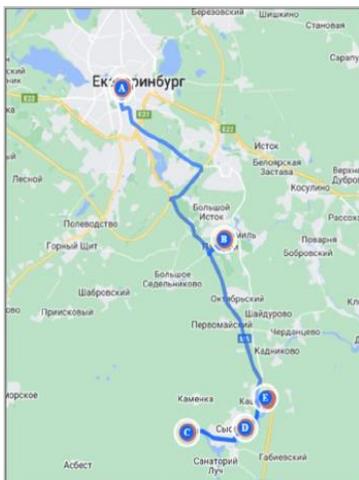
Маршрут Команды № 2:  
1. Южный Автовокзал. Граффити «Билеты».  
2. Сад Нурова. Граффити «Надувательство».  
3. Инсталляция «Точка зрения».  
4. Обращение №133.  
5. Мост «Плотинка».  
6. Арт-объект Медведь Гриша.  
7. Арт-объект Камень. Сегменты 3.

**Характеристики продукта**

Команда № 1:  
- Ориентированность на школьную аудиторию;  
- Возможность удовлетворения познавательных и рекреационно-досуговых потребностей школьников;  
- Возможность использования в образовательных, воспитательных и иных целях.  
Команда № 2:  
- Актуальность и эмоционально-художественная насыщенность представленных объектов, их эстетическая неоднозначность;  
- Расширение представления школьников о современном искусстве и его возможностях в условиях городского пространства;  
- Демонстрация возможности самовыражения и проявления креативности.

**Основные эффекты проекта**

Рост числа предложений на рынке детско-юношеского туризма.



**Команда № 3:  
«Екатеринбург  
театральный»**

Носова С. Новопашина З.  
Усенко П. Камисова Е.  
Хрыкова М. Каплин В.  
Екимова В. Митина В.  
Елизарова С. Фатюнина П.  
Жукова А. Юхман И.

**Команда № 4: «Путешествие  
по медной столице Урала:  
Верхняя Пышма»**

Гузикова Е. Мальцева П.  
Чухрей К. Марченко Д.  
Балашова Д. Минькина Е.  
Борошенко В. Глушенко К.  
Кудымова В. Хисаметдинова Д.  
Лыжин И.

**Заказчик**

Турфирмы «Южный экспресс», «КИТ», «Бамаштур», администрация г. Екатеринбурга и Орджоникидзевского района

**Руководители  
проекта**

**Куимов Виталий Сергеевич**, старший преподаватель Кафедры философии, социологии и социальной работы.  
**Пермякова Татьяна Владимировна**, канд. соц. наук, доцент Кафедры философии, социологии и социальной работы.

**Описание  
проекта**

Команда № 3: маршрут предоставляет возможность познакомиться с культурным и историческим наследием Екатеринбурга в области театрального искусства, жанровым разнообразием театров, профессиональными театральными артистами и театральными профессиями.  
Команда № 4: маршрут знакомит школьников 12-14 лет с историей и культурой г. Верхняя Пышма, включает посещение культурно-исторических достопримечательностей, прогулку по городу, знакомство с экспозициями музея военной техники, краеведческого музея, экскурсию в сквер Победы.

**Проблема**

Команда № 3: недостаточная представленность на туристском рынке экскурсий и турмаршрутов культурно-эстетической проблематики для детской и школьной аудитории, отсутствие разнообразия предложений, учитывающих потребности и интересы школьников в сфере искусства.  
Команда № 4: недостаточная представленность на туристском рынке экскурсий и турмаршрутов для детской и школьной аудитории за пределами Екатеринбурга, отсутствие разнообразия предложений, учитывающих потребности и интерес детей и подростков школьного возраста.

**Техническое  
решение**

Маршрут Команды № 3:

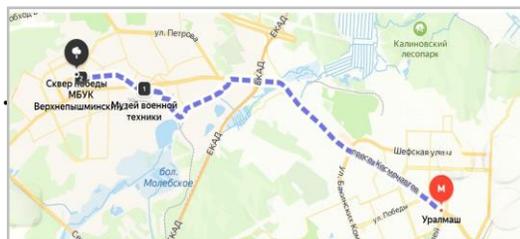
1. ТЮЗ.
2. Камерный театр.
3. ЕГТИ.
4. Провинциальные танцы.
5. Музкомедия.
6. Театр оперы и балета.
7. Шарманка.
8. Коляда-театр.



**Характеристики  
продукта**

- Команда № 3:
- Художественно-эстетическая направленность;
  - Содержательная и материальная доступность;
  - Возможность использования в образовательных, воспитательных, профориентационных и иных целях;
  - Возможность продвижения и коммерциализации.
- Команда № 4:
- Социальная востребованность;
  - Содержательная и материальная доступность;
  - Возможность использования в образовательных, воспитательных и иных целях.

- Маршрут Команды № 4:
1. Ст. м. Уралмаш (кинотеатр Заря).
  2. Музей военной техники.
  3. Верхнепышминский исторический музей (Краеведческий музей).
  4. Сквер Победы.



**Основные  
эффекты  
проекта**

Рост числа предложений на рынке детско-юношеского туризма.

## Тема проекта

# ДОСТУПНЫЙ СПОРТ В КАЖДЫЙ ДВОР

## Команда проекта:

Кропотухина О.С.  
Пермяков О.М.  
Боброва Е.  
Пономарев Г.  
Водолеев Д.  
Мильто М.  
Касьянова А.

## Заказчик

Администрация Орджоникидзевского района  
г. Екатеринбург

## Руководитель проекта

**Городилов Василий Евгеньевич**,  
старший преподаватель  
Кафедры информационных систем и технологий

## Описание проекта

Проект направлен на пропаганду здорового образа жизни среди молодежи посредством организации спортивно-массовых мероприятий, конкурсов, открытых тренировок на дворовых площадках Орджоникидзевского района.

## Проблема

Низкий уровень мотивации школьников к ведению здорового образа жизни, не информированность о ценности здоровья.

## Технологическое решение

- Методические материалы для проведения спортивно-массовых мероприятий;
- Пошаговый алгоритм проведения спортивно-массовых мероприятий;
- Схема взаимодействия с образовательными организациями и партнерами/спонсорами.

## Характеристики продукта

- Количество соревнований – 2
- Охват школ – 15
- Охват школьников – 1035 чел.
- Команд-участниц – 24
- Количество спортсменов – 250 чел.



## Основные эффекты проекта

Сформированная у детей и подростков потребность в физически-активном образе жизни.

**Команда № 1  
«Искушение Велеса»**

Агулькова К. Колотова М.  
Бабушкина А. Кривошеев А.  
Галец Е. Лойко Е.  
Игнатъевна У. Терехова А.  
Хаитова О.

**Команда № 2  
«Проклятье памяти»**

Батанова Н. Хаертдинова А.  
Давыдова Е. Ознобишина Е.  
Мелова Е. Щекалева К.  
Сенина К. Никифорова Д.  
Старкова А. Борисова С.  
Зернов И.

**Команда № 3  
«Цифровой побег»**

Анисимова А. Саламатов С.  
Брюханов Р. Семенов Т.  
Изгагина Д. Шабурова К.  
Карманов Г. Юрочкина Е.  
Кузеванова П.

**Заказчик**

Издательства, выпускающие учебную и учебно-методическую, научно-популярную литературу, учебные заведения

**Руководитель проекта**

**Федулова Ксения Анатольевна**,  
доцент кафедры Информационных систем и технологий

**Описание проекта**

Команда № 1: проект позволяет изучить историю Древней Руси, а также Древнего Египта и Древнего Китая, вспомнить про национальные праздники, а также привлечь внимание к особенностям русского народа.

Команда № 2: проект позволяет столкнуться с историей известного человека, раскрывающего его жизнь с двух точек зрения - исторической значимости и становления личности. В основу заложена идея важности помнить и изучать исторические события, совершая это через людей, отражавших определенную эпоху.

Команда № 3: проект направлен на укрепление семейных ценностей и дружеских связей пользователей. Игра позволяет понять важность и значимость семью в современном цифровом мире.

**Проблема**

Команда № 1: привлечение внимания к культурным ценностям и традициям России через формат визуальной

новеллы будет способствовать лучшему пониманию истории страны и развитию патриотизма и понимания ее самобытности, а также значимости в современном мире.

Команда № 2: Формат подачи исторического материала зачастую не учитывает особенности восприятия школьниками, которые привыкли к яркой визуальной информации.

Команда № 3: В мире будущего цифровизация заполнила все сферы жизни человека. Оказала влияние и на семейные ценности и дружбу. Главный герой борется ищет свою сестру, «затерявшуюся в сети».

**Характеристики продукта**

- Яркий дизайн;
- Уникальный сюжет;
- Интерактивность;
- Музыка и звуковые эффекты;
- Наличие диалогов.

**Основные эффекты проекта**

- Способствует развитию патриотизма;
- Может быть использована на уроках истории;
- Способствует развитию критического мышления и умения анализировать информацию;
- Интерактивной игра делает процесс обучения более эффективным;
- Развитие приоритета семьи и друзей для подрастающего поколения;
- Понимание проблем и опасностей цифровых технологий и цифрового мира.



Команда № 2 «Проклятье памяти»



Команда № 3  
«Цифровой побег»

**Команда № 1  
«Синие»**

Абрамов М.  
Повышев Г.  
Фунтикова Т.  
Цветкова В.

Кожова А.  
Козырев А.  
Бурухин В.

**Команда № 2  
«Белые»**

Рыжих М.  
Чендылов В.  
Гребенкин Г.

Громова О.  
Зайц В.  
Овсепян Д.

**Команда № 3  
«Красные»**

Рафикова Н.  
Чернышова В.  
Хайцева А.

**Заказчик**

РГППУ

**Руководитель  
проекта**

**Толстова Наталья Сергеевна**,  
доцент Кафедры информационных  
систем и технологий

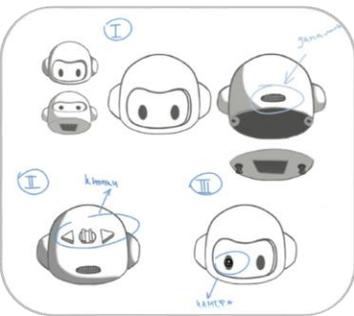
**Описание  
проекта**

Проект предполагает разработку робота-гида, который может провести по заранее заданной траектории, рассказать об экспонатах выставки, построить маршрут в зависимости от помещения, наличия препятствий.

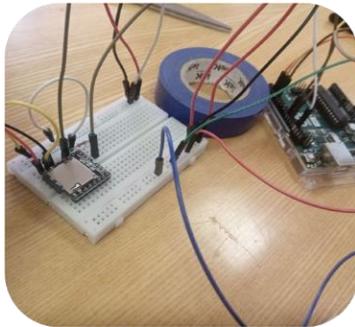
**Проблема**

Недостаток технических устройств, позволяющих заменить экскурсоводов или проводников для лиц с ограниченными возможностями здоровья.

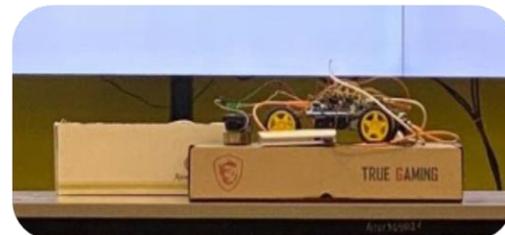
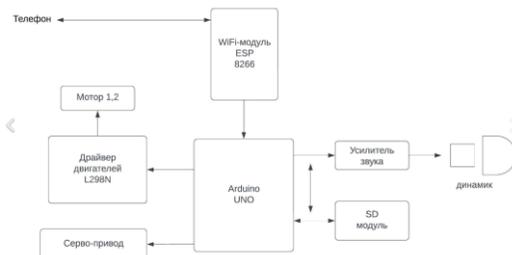
**Техническое  
решение**



Команда № 1 «Синие»



Команда № 2 «Белые»



Команда № 3 «Красные»

**Характеристики  
продукта**

Команда № 1:  
- корпус смоделирован и распечатан на 3D-принтере ;  
- конструктивные элементы собраны на платформе Arduino;  
- аудио-треки хранятся на карте памяти на двух языках (русский и английский);  
- аудио-трек выбирается кнопками управления.

Команда № 2:  
- робот собран из конструктора VexIQ;  
- управление роботом осуществляется с пульта;  
- аудио-треки хранятся на карте памяти для колонки;  
- переключение осуществляется с телефона по Bluetooth-подключению.

Команда № 3:  
- управление с помощью радио-модуля NRF-24 и мобильного приложения;  
- перемещение робота производится с помощью шагового двигателя;  
- воспроизведение аудио с мобильного приложения.

**Основные  
эффекты  
проекта**

Повышение технологического уровня проведения экскурсий, сопровождения в помещениях людей с ограниченными возможностями здоровья

Команда № 1

Паничкина В.  
Попков А.  
Гузь Т.  
Добрыдень Р.  
Белый А.  
Петров А.

Команда № 2

Лыжин П.  
Боярских К.  
Кожевников И.  
Серебренников А.

Команда № 3

Петров А.  
Василевский Д.  
Боталова К.

Команда № 4

Миронов Д.

Заказчик

Детские образовательные центры, кванториумы, IT-кубы, технические службы, архитектурные студии, строительные компании, предприятия ЖКХ, туристические компании

Руководитель проекта

**Чернякова Татьяна Викторовна**,  
доцент Кафедры информационных систем и технологий

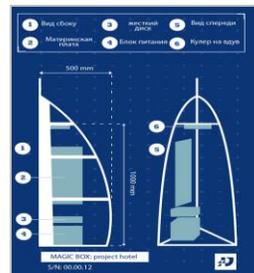
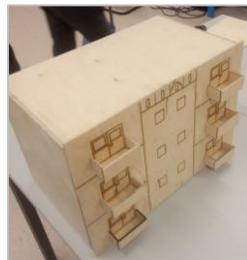
Описание проекта

Проект предполагает разработку нового форм-фактора системного блока персонального компьютера как имиджевого визуального инструмента или дизайнерского объекта презентационного пространства.

Проблема

Новый форм-фактор персонального компьютера позволит создать атмосферное взаимодействие с пользователями на новом технологическом уровне, а также креативно представлять компанию на выставках и в публичных зонах.

Техническое решение



Характеристики продукта

Команда № 1:  
- Куб 30x30x30 см;  
- Дизайн в стиле популярной пиксельной игры Minecraft;  
- Интерактивный корпус системного блока (с открывающимися верхними крышками) для возможной демонстрации компонентов системного блока и его сборки;  
- Светодиодная подсветка с имитацией горения свечи.

Команда № 3:  
- Блок 20x36x42 см;  
- Жесткая конструкция с фиксированным креплением комплектующих;  
- Балкончики с функционалом для офисных мелочей;  
- Светодиодная подсветка окон.

Команда № 2:  
- Рюкзак 20x30x40 см;  
- Жесткая конструкция с фиксированным креплением комплектующих;  
- Предполагаемый чехол от пыли и влаги;  
- Возможность длительного ношения с равномерным распределением нагрузки;  
- Свободные руки при переноске.

Команда № 4:  
- Изогнутая форма 20x36x42 см;  
- Жесткая конструкция с фиксированным креплением комплектующих;  
- Полупрозрачная стена с возможностью просмотра внутренних компонентов.

«Magic Box - Тыква»

«Magic Box - Рюкзак»

«Magic Box - Панелька»

«Magic Box - Отель ПАРУС»

Основные эффекты проекта

- Привлечение внимание детской аудитории на презентациях, выставках, образовательных мероприятиях;
- Специализированное профессиональное решение для технических или иных служб для работы в полевых условиях (при систематическом или планомерных осмотрах объектов с целью мониторинга их состояния, проверки работы оборудования или его ремонта);
- Для привлечение внимания потенциальных клиентов на презентациях и выставках;
- Имиджевый объект публичной зоны офисных помещений.

**Команда проекта:**

Белова К.  
Зайкова Е.  
Овчинникова Е.  
Рахронова А.  
Рекунов М.  
Ронжина А.  
Тингаева С.

**Заказчик**

РГППУ

**Руководитель проекта**

**Харина Галина Валерьяновна**,  
доцент Кафедры математических и  
естественно-научных дисциплин

**Описание проекта**

Проект предполагает отбор проб водопроводной воды; количественное определение загрязняющих веществ; сравнение полученных результатов с нормативными значениями, оценка экологического состояния воды по районам города. Составление Экологической карты качества воды в городе.

**Проблема**

Критическая экологическая ситуация в г. Екатеринбурге, сложившаяся в результате мощного техногенного воздействия, требует постоянного контроля качества среды обитания человека, в том числе, и питьевой воды.

**Техническое решение**

Определение показателей качества (жесткость, рН, окисляемость, содержание нитратов и тяжелых металлов- свинца и меди) в отобранных пробах воды методами химического и физико-химического анализа.  
Изучение и сравнение полученных данных с нормативными значениями определяемых показателей. Составление интерактивной карты качества водопроводной воды в городе.

**Характеристики продукта**

Интерактивная карта качества питьевой воды из источников централизованного водоснабжения города Екатеринбурга, составленная по шести показателям

**Основные эффекты проекта**

Информация, заложенная в интерактивной карте, позволит сформировать представление о качестве питьевой воды из-под крана в разных районах Екатеринбурга и составить рекомендации для потребителей об употреблении такой воды.



## Тема проекта

# ЭНЕРГОСБЕРЕГАЮЩИЙ ПРОЕКТ ПО ТЕХНОЛОГИИ SMART GRID



РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ

## Команда «Smart Grid»:

Брыляков К.  
Ильин Н.  
Лаптев И.  
Нехорошков Д.

Ткач А.  
Фролов Д.  
Хайбуллаев В.  
Дементьева М.

## Заказчик

РГППУ, образовательные организации Свердловской области

## Руководитель проекта

**Коновалов Илья Дмитриевич**,  
ассистент Кафедры энергетики и транспорта

## Описание проекта

Проект представляет собой исследование расхода потребления электрической энергии и модернизацию сети электроснабжения в помещениях университета с помощью внедрения технологий SMART GRID.

## Проблема

В связи с нововведением по разработке программы энергосбережения на 2024-2026 годы возникает потребность в создании мероприятий по энергосбережению и повышению энергетической эффективности государственных организаций.

## Техническое решение

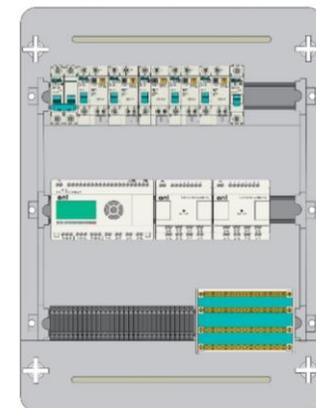
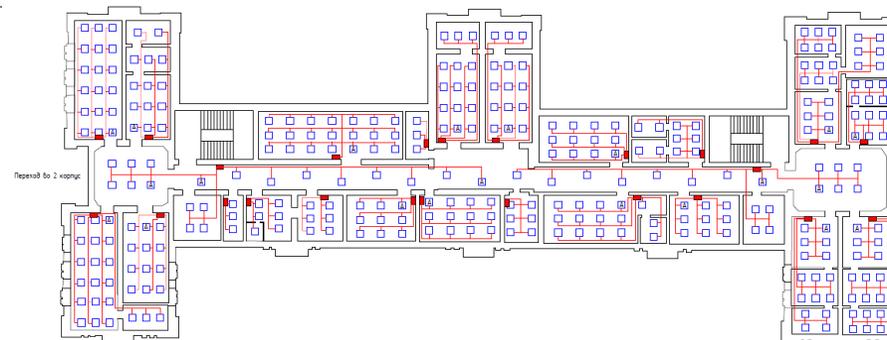
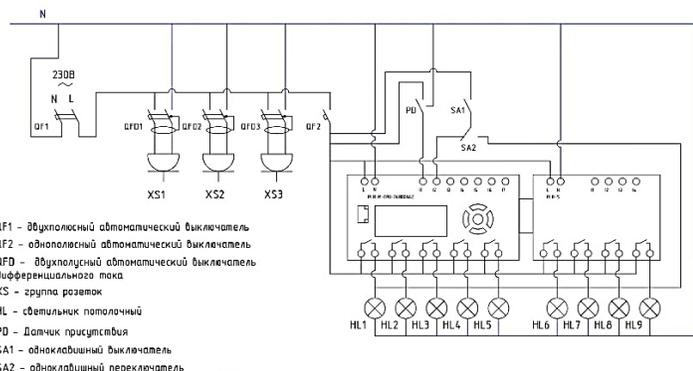
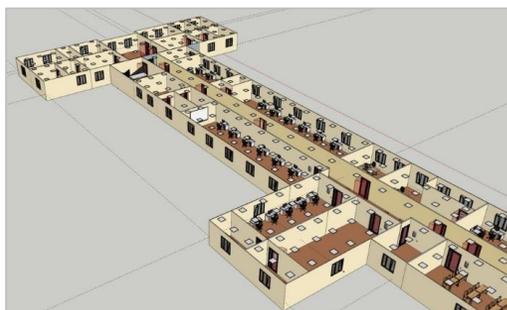
Разработаны: 3D-модель этажа с расположением розеток, светильников и электрических щитов; рабочая документация, включающая в себя схемы расположения электрооборудования, принципиальную схему подключения освещения и спецификацию с подобранным оборудованием.

## Характеристик и продукта

- Применение светодиодных ламп;
- Создание точечного освещения;
- Автоматическое включение и выключение освещения;
- Внедрение логических контроллеров.

## Основные эффекты проекта

- Снижение расхода электроэнергии по сравнению со стандартными/текущими показателями.
- Снижение финансовых затрат на энергообеспечение объектов на 180 тыс. руб/год.



Команда № 1

Якубчик Д.  
Солоп О.  
Перминова П.  
Сидорова А.  
Егорова П.  
Прохорова П.  
Тюпина А.  
Тюрина А.  
Ильясова В.

Команда № 2

Жвакина Д.  
Савиных Е.  
Тарыца Д.,  
Смердива В.  
Мулюкова А.  
Домбровская Н.  
Бабилова Д.

Команда № 3

Амосова Н.  
Козин Г.  
Нурокова Н.  
Коновалова Я.  
Надымова И.  
Рожкова В.  
Черепанова В.  
Андросов А.  
Зайцев И.

Команда № 4

Демакова Е.  
Мячев А.  
Межина Е.  
Корытников В.  
Миронова М.  
Борисова А.  
Башкирцева Е.

Заказчик

РГППУ, образовательные организации  
Свердловской области

Руководитель  
проекта

**Уткин Анатолий Валерьевич**,  
д-р пед. наук, профессор Кафедры  
профессиональной педагогики и  
психологии

Описание  
проекта

Проект направлен на создание позитивного имиджа РГППУ как образовательной организации и рекламное продвижение образовательных услуг с помощью тизеров (коротких видеороликов 2-3 мин.)

Проблема

Современные PR-направления не обеспечивают образовательной рекламой, направленной на формирование имиджа и бренда образовательной организации, эмоционально-образным восприятием информации, которая приводит к убеждению партнеров и стимулированию к совершенствованию образовательной деятельности

Техническое  
решение

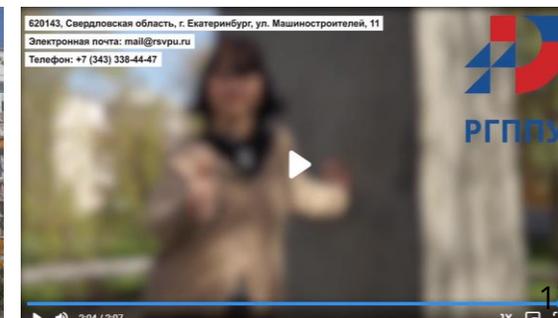
Разработаны концепции и написаны 4 сценария тизеров.  
Отснят концептуально узнаваемый материал. Подобраны шрифты и музыкальное оформление к каждому тизеру.  
Смонтировано 4 тизера, иллюстрирующих потенциальным абитуриентам особенности РГППУ на рынке образовательных услуг.

Характеристики  
продукта

- Направленность тизеров - социальные сети;
- Целевая аудитория – потенциальные абитуриенты РГППУ;
- Локальное использование - в приемной компании 2024/2025 гг.;
- Масштабное использование – при проведении крупных имиджевых мероприятий РГППУ.

Основные  
эффекты  
проекта

Изменение имиджа образовательных организаций г. Екатеринбурга и образовательных организаций-лидеров системы образования Свердловской области.



**Команда № 1**

Щербакова Е.  
Свидерская Ю.  
Аверкиева И.  
Торицына К.  
Протопопова В.  
Иванищева А.  
Харина А.  
Пискус К.  
Аскарова А.  
Калугина К.  
Кальсина Е.

**Команда № 2**

Широносова А.  
Демченко А.  
Аристова Е.  
Захаренко В.  
Назарова Ю.  
Тарасова А.  
Ласькова М.  
Якуб Е.  
Панова А.  
Быкова А.  
Семина А.  
Осипова А.

**Команда № 3**

Баженова О.  
Мясникова С.  
Тверитина С.  
Трифонова О.  
Вельгина В.

**Команда № 4**

Бунина Е.  
Белопащенко К.  
Дозморова Д.  
Лукманова В.  
Бутакова С.  
Зеленева А.  
Филатов Г.  
Попова О.  
Темлякова А.

**Заказчик**

РГППУ, образовательные организации Свердловской области

**Руководитель проекта**

**Шаров Антон Александрович**, старший преподаватель Кафедры психологии образования и профессионального развития

**Описание проекта**

Проект представляет собой создание визуального профориентационного теста на основе визуальных стимулов с помощью технологии «Айтрекинга» с разработкой рекомендаций по направлению будущей подготовки. Основания для профориентации: данные об актуальности укрупненных экономических групп профессий в Свердловской области (Команда № 1); методологический подход Д. Голланда (Команда № 2); методологический подход Е.А. Климова (Команда № 3); методологический подход Е.А. Климова (Команда № 4).

**Проблема**

Существующие инструменты для профессионального самоопределения личности (профориентационные тесты) устарели и не отвечают запросам современного мира.

**Техническое решение**

Разработана профориентационная система-онлайн бот на платформе Telegram. Для программирования и размещения использовалась платформа <https://smartbotpro.ru/>. Для разработки визуальных стимулов использовалась генерация MidJourney, Dall-E3, Kandinsky, YandexART.

**Характеристики продукта**

- Чат-бот на платформе Telegram;
- 40-50 вопросов (визуальных картин с дихотомическим выбором стимулов);
- Рекомендации для поступления (с акцентом на программы РГППУ).



**Основные эффекты проекта**

Снижение доли отчислившихся студентов РГППУ после 1 курса.

Команда:  
«Мишка Славик»/  
«Slavik the bear»

## Заказчик

РГППУ; миграционные центры; подготовительные факультеты ВУЗов Екатеринбурга, реализующие программы по РКИ.

## Руководитель проекта

**Кузнецова Лидия Евгеньевна**, старший преподаватель Кафедры английской филологии и профессиональной коммуникации на иностранных языках

## Описание проекта

Интерактивная методическая платформа с образовательными и культурологическими материалами для изучения РКИ и культуры Урала для более успешной социализации иностранных студентов.

## Проблема

Проект решает проблему недостаточности имеющихся знаний по русскому языку и имеющихся для его изучения условий у иностранных студентов, приезжающих на обучение в РГППУ и на Урал, что ведет к медленной адаптации и невысоким учебным показателям.

## Техническое решение

Создание интерактивной платформы на базе конструктора сайтов «Tilda» с возможностью внешних переходов, «кликабельных ссылок» и прохождения тестов.  
Создание телеграмм-бота для ответов на основные потенциальные вопросы пользователей.

## Характеристики продукта

- Комбинация изучения РКИ и культуры Урала;
- Интерактивность;
- Доступность;
- Привлекательный дизайн и узнаваемый персонаж;
- Возможность самостоятельной работы.

## Основные эффекты проекта

- По итогам анализа контрольно-измерительных материалов студентов по отчету из приложения более 70 процентов от числа активных пользователей повысят свой уровень русского языка на 2 ступени или выше.
- Более 70 процентов от общего числа пользователей из числа студентов РГППУ успешно сдадут академическую сессию в РГППУ на языке РФ.



Art

Teaching materials

Tasks

Feedback



Slavik

@Slavik\_teacherBot

SEND MESSAGE

OPEN IN WEB