

Направление:

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ



АГЕНТСТВО
СТРАТЕГИЧЕСКИХ
ИНИЦИАТИВ

Инновационный инженерный класс «Компьютерно-игровой комплекс «LigroGame»



Описание компании (суть проекта)

Основная цель проекта – проектирование, апробация и внедрение конвергентного STEAM-образования детей на основе отечественного образовательного решения – компьютерно-игрового комплекса «LigroGame» в организационно-педагогических условиях образовательных учреждений и в условиях сетевого взаимодействия организации – разработчика решения и образовательных учреждений – партнеров проекта.

Данный комплекс является образовательным решением для ранних форм естественно-математического и технического образования детей на 3D-технологиях: 3D-моделирование, 3D-печать и виртуальные технологии, комплекс предназначен для дошкольных образовательных организаций, общеобразовательных школ и учебных заведений дополнительного образования.



Основатель

Алена Молоднякова

Контакты



Свердловская область,
г. Нижний Тагил



e-mail: molodnalena@yandex.ru



+7 (909) 018 22 15

Что требуется

Формирование устойчивой модели работы проекта – основная задача в рамках акселератора.

Компания – инициатор проекта

ООО «АВСПАНТЕРА».

Проблема, которую решает проект

В условиях динамично развивающейся цифровизации всех сфер профессиональной деятельности человека особенно актуальными становятся наукоемкие и инженерные специальности, которые должны качественно обеспечивать новыми технологиями и продуктами высокий уровень развития технологичного уклада современной экономики.

Современные формы инженерной деятельности и других специальностей на основе 3D-проектирования оперируют понятиями, которые основаны на математических способностях и объемно-пространственном мышлении специалиста.

В реалиях образования имеется существенный дефицит отечественного программного обеспечения и методик по развитию научно-технического и естественно-математического образования в раннем возрасте на основе цифровых 3D-технологий.

Проект решает проблему комплексного оснащения образовательных учреждений учебным цифровым наполнением для ранних форм естественно-математического и научно-технического образования детей на 3D-технологиях.

Цель проекта

- Увеличить количество продаж комплекса до 10 единиц в месяц к 1–2 кварталу 2022 г.
- Организация и проведение не менее 5 мероприятий для популяризации данного образовательного решения на региональном, федеральном и международном уровнях в течение 2021–2022 гг.
- Публикации в тематических изданиях (не менее 5) пособия к программе естественнонаучной и технической направленностей «Играем и моделируем в LigroGame» в течение 2021–2022 гг.

Продукт проекта

Комплексное решение инновационного инженерного класса «Компьютерно-игровой комплекс «LigroGame» для ранних форм научно-технического и естественно-математического образования детей» включает программу ЭВМ «электронная среда для 3D-моделирования LigroGame» и оригинальные учебно-методические и дидактические пособия по обучению детей дошкольного возраста и начальной школы инженерно-техническому творчеству и 3D-моделированию на геометрических понятиях.

Компьютерные 3D-модели LigroGame могут быть реализованы в 3D-печати или использоваться как объекты AR/VR в виртуальных проектах.

Конкурентные преимущества

В качестве исходных аналогов программного обеспечения рассматривалась версия онлайн-платформы/редактора по созданию 3D-моделей Tinkercad. Данное ПО используется в сфере промышленного дизайна и технического образования по 3D-моделированию.

Преимущества программного обеспечения ЭВМ «LigroGame»:

- программа устанавливается посредством дистрибутива и работает автономно на ПК;
- является безопасным информационным продуктом для образовательных учреждений;
- интерфейсы и возможности блоков команд ориентированы на данную возрастную категорию – имеют интуитивно понятный визуальный ряд символов, «детский дизайн», ориентирующие функции команд.

Уникальность, особенности проекта/решения

Комплексность проекта, позволяющая «упаковать» учебный класс, включает программу обучения – это авторская методика компьютерного 3D-моделирования в программе ЭВМ LigroGame на геометрических понятиях, позволяющая обучать детей дошкольного возраста, оригинальный дизайн дидактических пособий и интерфейса программы и др.

Стадия реализации

Первые продажи.

Бизнес-модель проекта

Модель B2B для поставщиков учебного оборудования, партнерское предложение с ценой на 15–25% ниже розничных.

Модель B2C – через порталы закупок, прямые продажи конечным пользователям – образовательным учреждениям.

Стоимость решения «Компьютерно-игровой комплекс LigroGame» – от 70 тыс. руб.

Форма оплаты – безналичная. Покупатель производит оплату товара в размере 100% (или 55% – авансовый платеж от суммы договора) в течение 30 календарных дней со дня подписания договора на поставку товара, сопровождающих документов.