

Политехники разработали проект по геймификации школьного обучения

В Политехническом университете прошёл VI открытый молодёжный конкурс предпринимательских идей The Blue Ocean Open Polytech Entrepreneurship Competition 2026 — конкурс разработки проектов и стартапов, создающих свободные от конкуренции рынки по стратегии Голубого океана. По результатам победителем стала команда «Орео» с проектом «Образовательная игра „Бег на 5“».



В команду вошли студенты четвёртого курса направления «Менеджмент» ИПМЭиТ Виктория Чукурова, Кристина Визе, Кирилл Толстоноженко и Анастасия Чернова.

Разработка посвящена геймификации обучения школьников. Её основная задача — помогать ребятам легче усваивать знания, полученные на уроках. За игровую сессию с решением различных задач ученик получает оценку. По словам членов команды, эта разработка поможет объединить учебный процесс и отдых современных детей.

Проект предлагает готовое решение, которое может быть интегрировано

в образовательный процесс уже через 12-18 месяцев. По мнению разработчиков игра «Бег на 5» способна заменить традиционные домашние задания по некоторым предметам и стать официальным инструментом для государственных и частных школ, домашнего обучения и дополнительного образования.



Внедрение образовательной игры в учебный процесс позволит повысить удержание внимания детей, увеличить скорость проверки заданий, снизить стресс у учеников и восполнить пробелы в знаниях.

Проект легко масштабируется на все регионы России, а также страны СНГ, благодаря технологической интеграции с такими федеральными системами, как «Дневник.ру» и «Сетевой Город».

Игра «Бег на 5» может синхронизироваться с дневником ученика. Лимит попыток: 10 пробежек в день. Также новизна проекта заключается в том, что это гибридный игровой жанр: раннер (концентрация) и строительный симулятор (долгосрочная мотивация).

Общая концепция игры «Бег на 5»

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ



Жанр: Runner + Builder

Сочетание активного преодоления препятствий на трассе с развитием собственного пространства — острова «Мир Знаний».



Целевая аудитория: 5-9 классы

Механики игры и сложность заданий адаптированы под возрастные особенности учеников среднего звена.



Поддерживаемые предметы

Математика, информатика, русский язык, история, биология.

СТРУКТУРА И ЦИКЛ ИГРЫ



Личный персонаж и остров «Мир Знаний»

У каждого игрока есть база, которую можно развивать и украшать, используя заработанные в забегах ресурсы.



Мета-слой игры

Пространство хаба, куда игрок неизбежно возвращается после каждой игровой сессии для улучшения характеристик.

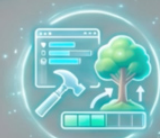
Цикличность геймплея



Пробежка
(решение задач)



Возвращение на остров
(отдых и анализ)



Развитие и прокачка
(трата ресурсов)

При разработке команда использовала инструменты Голубого океана: стратегическую канву As-Is и стратегическую канву To-Be, матрицу ERRC, анализ трёх уровней неклиентов, карту покупательской полезности. Всё это ребята изучили на занятиях с доцентами ВШПМ Анастасием Климиным и Антоном Шабаном. В работе над проектом студенты использовали такие технологии, как нейросеть Nano Banana 2 для визуализации идеи и Veo 3 для создания видеоряда.

Конечно, существуют аналоги программы, например образовательные платформы «Учи.ру», «ЯКласс» и различные игры-викторины. Но они менее интересные и оторваны от реальной школьной программы.

На данный момент проект завершён, и дальнейших задач перед коллективом не стоит. При этом разработанная концепция может стать основой для последующей реализации при наличии заинтересованной команды или заказчика.

Дата публикации: 2026.08.12

>>Перейти к новости

>>Перейти ко всем новостям