Студенты Политеха проектируют Петербург будущего

В рамках Петербургского Международного инновационного форума Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого проводит деловую проектную сессию «Петербург – 2.0.-4.0.».

В течение трех дней, с 7 по 9 октября, на территории Экспофорума площадью в 2 тысячи квадратных метров, Политехнический университет проводит деловую игру для студентов «Питер 2.0-4.0», серию образовательных мероприятий (лекции, экспертные панели, мастер-классы) и отдельные соревнования по решению конкретных задач в формате краудсорсинга (Краудсорсинг – это мобилизация ресурсов людей посредством информационных технологий с целью решения задач, стоящих перед бизнесом, государством и обществом в целом. – Примеч. Авт.).

Основными целями мероприятия являются знакомство участников образовательного и управленческого секторов с инновационными технологиями конструирования образа будущего посредством работы проектными методами и формирование у участников образа будущего нашего региона.

В рамках деловой игры командам, состоящим из студентов различных направлений подготовки, было предложено осуществить редевелопмент территорий Санкт-Петербурга, обеспечивающий их успешное развитие к 2040 году. С этой целью Комитетом по промышленной политике и инновациям, Комитетом по строительству и некоторыми предприятиями Санкт-Петербурга были предложены реальные территориальные комплексы (анклавы).

«Хотелось бы, чтобы игра не прошла вхолостую и чтобы хотя бы идеи самых успешных проектов были приняты к рассмотрению вышестоящих комиссий. На мой взгляд, организаторам удалось добиться поставленных целей, а именно – сформировать у участников интерес к инновационной деятельности и показать, что каждый из нас может внести свой вклад в развитие города», – поделился впечатлениями участник игры, студент 6 курса Института энергетики и транспортных систем СПбПУ Всеволод Зенич.

Как и в жизни, для реализации планов необходимы ресурсы. Участники команд могли заработать условные единицы на развитие своего проекта, выполняя задания различного уровня сложности. Например, запрограммировать робота, поразить условные цели с помощью квадрокоптера, разработать стратегию бренда и многое другое.

В мастер-классах, лекциях и экспертных панелях, которые проходили одновременно с деловой игрой, могли принимать участие как члены команд, так и зрители-болельщики. За участие в мастер-классах присуждались призовые баллы, которые потом прибавлялись в копилку командам.

Проректор по перспективным проектам СПбПУ А.И. Боровков ознакомился со всеми площадками игры и пожелал студентам заниматься любимым и при этом высокооплачиваемым делом: «Для этого необходимо хорошее образование, которое, безусловно, дает Политех, также необходимо как можно раньше попасть в команду энтузиастов и профессионалов. Чтобы каждый день вы проводили в команде, которая бы развивала вас и которую бы развивали вы сами».

Материал подготовлен Медиа-центром СПбПУ

Дата публикации: 2015.10.08

>>Перейти к новости

>>Перейти ко всем новостям