

1. Проект «Умный кампус»:
Система навигации и бронирования
 - Проблема: Сложность ориентации в корпусах университета и нерациональное использование аудиторий для самостоятельной работы.
 - Цель: разработать интерактивную карту или приложение для поиска свободных коворкингов и аудиторий в режиме реального времени.
 - Результат: Прототип мобильного приложения или чат-бота с функцией бронирования мест.
2. Проект «EcoPoint»: система сбора и переработки отходов в вузе
 - Проблема: Большое количество пластикового и бумажного мусора в учебных корпусах.
 - Цель: внедрить систему раздельного сбора мусора с элементами геймификации и поощрения студентов.
 - Результат: План размещения контейнеров, система мотивации (баллы/бонусы) и расчет экономической эффективности переработки.
3. Проект «AI-Тьютор»: Индивидуальный помощник в обучении
 - Проблема: Студенты часто теряются в обилии учебных материалов и дедлайнов.
 - Цель: Использование нейросетей для анализа программы обучения и подбора дополнительных материалов под конкретного студента.
 - Результат: Обученная модель ИИ-агента или структура базы знаний, интегрированная с расписанием.
4. Проект «Soft Skills Lab»: Платформа для развития гибких навыков
 - Проблема: Недостаток практических навыков коммуникации, лидерства и тайм-менеджмента у выпускников.
 - Цель: создать серию воркшопов или онлайн-курс, основанный на игровых механиках (Edutainment).
 - Результат: Программа курса, методические материалы и система оценки прогресса (через ассессмент).
5. Проект «Доступная среда»: Карта инклюзивности города/вуза
 - Проблема: Трудности передвижения и обучения для людей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).
 - Цель: Аудит территории и создание цифрового маршрутизатора, учитывающего наличие пандусов, лифтов и ширину проемов.
 - Результат: Интерактивная карта с рейтингом доступности локаций.
6. Проект «Career Start»: Агрегатор стажировок для студентов без опыта
 - Проблема: Крупные сайты вакансий ориентированы на соискателей с опытом, студентам трудно найти первую практику.
 - Цель: создать платформу для прямой связи между профильными кафедрами и локальными компаниями-партнерами.
 - Результат: Работающий лендинг с базой вакансий-стажировок и конструктором резюме для новичков.
7. Проект «Student Market»: Платформа для обмена и перепродажи вещей

- Проблема: Накопление ненужных учебников, техники и мебели у студентов в общежитиях, особенно при выпуске.
 - Цель: создать безопасную внутреннюю площадку для шеринга и купли-продажи внутри университетского сообщества.
 - Результат: Веб-сервис или приложение с системой верификации через студенческий билет.
8. Проект «Mental Health Support»: Система психологической поддержки
- Проблема: Высокий уровень выгорания и стресса у студентов во время сессии.
 - Цель: Организация службы анонимной помощи «равный-равному» или создание приложения для мониторинга эмоционального состояния.
 - Результат: Регламент работы службы, база контактов специалистов и прототип приложения для самопомощи.
9. Проект «Urban Renovation»: Проект по благоустройству «карманного парка»
- Проблема: Наличие заброшенных или пустующих зон рядом с университетом или в спальных районах.
 - Цель: разработать архитектурно-ландшафтный проект зоны отдыха с минимальными затратами (тактический урбанизм).
 - Результат: 3D-визуализация проекта, смета и план реализации.
10. Проект «Digital Senior»: Цифровая грамотность для пожилых людей
- Проблема: Цифровой разрыв между поколениями, трудности пожилых людей в использовании госуслуг и банковских приложений.
 - Цель: Организация волонтерского центра по обучению пенсионеров базовым цифровым навыкам.
 - Результат: Программа обучения, серия обучающих видеороликов или методических пособий в картинках.