# Проект межвузовского мероприятия

|  |  |
| --- | --- |
| Аспект проекта | Описание |
| Наименование проекта | Межвузовский социальный Game Jam "Играя — объединяемся" |
| Цель проекта | Создать пространство для межвузовского взаимодействия студентов через совместную разработку игр и интерактивных проектов, которые поднимают социально значимые темы и способствуют сплочению молодежи. |
| Задачи проекта | - Сплотить студентов различных вузов через творческое сотрудничество. - Вовлечь студентов разных специальностей — дизайнеров, сценаристов, социологов, педагогов, художников и других — в создание игр и интерактивных решений. - Вовлечь студентов в социальные проблемы через совместное творчество.  - Провести конференцию/собрание с целью выявления основных векторов развития проекта - Сформировать межвузовское сообщество молодых создателей игр и интерактивных медиа.  - Продумать основные механизмы работа онлайн платформы  - Создать саму онлайн платформу  - Протестировать платформу/исправить ошибки и недочеты  - Пиар проекта в социальных сетях среди университетов  - Поиск партнеров и инвесторов  - |
| Дата начала реализации | 1 октября 2025 года |
| Дата окончания реализации | 5 октября 2025 года |
| Статус (масштаб) | Межвузовский, региональный |
| География проекта | Россия, региональные университеты — участие очно и онлайн |
| Формат проведения | Гибридный формат: - Очная часть: креативный хакатон в одном из вузов-организаторов. - Онлайн-участие: через платформы Discord и Miro для удаленных команд. |
| Описание проекта | Game Jam "Играя — объединяемся" — это межвузовское мероприятие, где студенты разных направлений за 48 часов создают игры и интерактивные проекты на социальные темы. Участники работают в смешанных командах, включая программистов, художников, сценаристов, педагогов, дизайнеров и других, чтобы совместно разрабатывать игровые решения, затрагивающие важные общественные вопросы: инклюзия, экология, права человека и многое другое. |
| Актуальность проекта | Игры и интерактивные медиа — это мощные инструменты коммуникации, которые позволяют доступно и эффективно рассказывать о сложных проблемах. Привлечение студентов разных специальностей помогает создать многоуровневые проекты и интегрировать разнообразные подходы к решению социальных задач. |
| Ожидаемые результаты | - Создание 10–15 игровых и интерактивных проектов на социальную тематику. - Укрепление межвузовского сотрудничества и формирование новых профессиональных связей. - Повышение социальной ответственности среди студенческой молодежи. - Создание платформы для междисциплинарного творчества студентов. |
| Количество участников | 150–200 человек |
| Категории участников | - Студенты вузов (программисты, дизайнеры, художники, сценаристы, социологи, педагоги, маркетологи и другие) - Наставники и эксперты из игровой индустрии и социальных организаций |
| Оригинальность и инновации | - Мультидисциплинарный подход: участие студентов самых разных специальностей. - Коллаборативная модель: межвузовские команды, объединяющие людей с разными компетенциями. - Интерактивная платформа: использование современных инструментов для онлайн-сотрудничества и публикации проектов (Miro, Itch.io, Discord). - Фокус на социальные изменения: проекты направлены на решение реальных социальных проблем через творчество. |
| Партнеры и организации | - Федеральное агентство по делам молодежи - Региональные управления образования - Ассоциации разработчиков игр - Социальные и благотворительные организации (например, "Волонтеры России") - Технологические компании (для предоставления менторов и оборудования) |
| Команда проекта | -Бида Кристина Васильевна (СПбфРТА имени В.Б. Бобкова)  -Яблочников Алексей Алексеевич (СПБГЭТУ "ЛЭТИ")  -Алейников Иван Дмитриевич (РЕАВИз)  -Власов Алексей Андреевич (ФИН университет при правительстве РФ)  -Гацилюк Вадим Андреевич (ФИН университет при правительстве РФ)  -Евтюхин Вячеслав Алексеевич (ФИН университет при правительстве РФ)  -Львович Глеб (МБИ) |
| Социальная эффективность | - Объединение студентов разных вузов и специальностей для совместного решения социальных проблем. - Повышение социальной осведомленности и вовлеченности молодежи. - Развитие у студентов навыков креативности, командной работы и критического мышления. |
| Презентация проекта | (Здесь можно прикрепить файлы: презентацию, афиши, смету и т.д.) |