Заголовок:

Лабораторию киберспорта и геймификации образования открыли в ГУАП

Анонс:

29 марта в ГУАП открыли новую лабораторию Инженерной школы, где будет происходить подготовка киберспортсменов, организация киберспортивных соревнований, изучение и совершенствование образовательных методик с использованием игровых механик и современных достижений в геймдизайне.

Текст:

Перед тем, как открыть лабораторию, сотрудники университета и приглашенные спикеры – представители компаний-партнеров – провели круглый стол "Киберспорт и образование". Начала встречу ректор Юлия Антохина:

– Лаборатория киберспорта и геймификации образования Инженерной школы ГУАП – уникальное пространство для получения профильных навыков через игровой процесс. Считаю, что это отличный инструмент освоения компетенций при помощи формата, который близок и интересен молодежи. Открывая такое образовательное пространство, постараемся привлечь внимание студентов и погрузить их в среду разработки компьютерных игр, придать научную составляющую, – сказала ректор ГУАП.

Обучение с внедрением игровых методик – новейшая технология, тренд, который задает эпоха цифровизации. Директор Инженерной школы ГУАП Сергей Солёный рассказал о том, что киберспорт сегодня заложен в программу "Приоритет 2030" и затрагивает два стратегических проекта ГУАП – "Инженерная школа 2.0" и "Цифровой университет".

– Недостаточно ввести в образовательный процесс новые дисциплины, нужно заложить новую парадигму мышления и восприятия у студентов. С этой целью и создана лаборатория Киберспорта и геймификации образования, – прокомментировал Сергей.

В ходе круглого стола представители компаний-партнеров рассказали о перспективах сотрудничества и проектах, которые возможно реализовать на базе лаборатории.

Никита Мошкалов, генеральный директор компании ООО «Калейдоскоп», рассказал о разноплановом сотрудничестве с ГУАП, проводимых мероприятиях – хакатонах, выставках, тестированиях. По словам участника круглого стола, большинство студентов начинают интересоваться процессом разработки в процессе игры. Любой программный продукт, по его словам, имеет определённый набор целей, задач, критерии оценки и измеримые результаты. Именно этому компания готова обучать студентов ГУАП при помощи реальных кейсов в формате форумов и летних стажировок.

Директор инновационных технологий ООО «УНИКУММОТОРС» Алексей Трофимов представил разработки тренажеров, которые полностью имитируют гоночную аппаратуру. По его словам, предприятие нуждается в талантливых и замотивированных студентах, которые готовы продвигать современное оборудование. Рынок развивается, возникает потребность в узкоспециализированных тренажерах для грузовых автомобилей, управления трамваем или электропоездом, судоходных средств, мотоциклов. Специалисты предприятия готовы взаимодействовать со студентами ГУАП, развивать их идеи по разработке имитационных платформ.

Андрей Ольховик, менеджер Департамента Образования в АНО «Агентство развития компьютерного и иных видов спорта», рассказал об одном из видов цифрового-физического спорта – Phygital. Представитель команды организаторов Международного турнира «Игры будущего» представил новый проект, который объединяет классический и киберспорт по 16 инновационным дисциплинам. Пять челленджей позволят поддержать фиджитал-направление, популяризировать его в России таким образом, чтобы спортсмены могли успешно реализовывать свой потенциал в физическом плане и на кибер-арене.

– Мы открываем большое количество возможностей для студенческой аудитории. Одно из таких – обучение новым направлениям. Речь идет не только о рhygital-дисциплинах, но и о профессиональном образовании. Одновременно мы можем готовить студентов по двум направлениям. Компания заинтересована в том, чтобы проводить образовательные мероприятия всероссийского масштаба. Предлагаем волонтерские программы для студенческой аудитории, молодых специалистов. Рад видеть стремление образовательных организаций участвовать в продвижении киберспорта. Цифровое развитие обязывает нас быть интегрированными в новейшие достижения человечества. Желаю ГУАП успешного функционирования лаборатории, активной совместной деятельности, – поделился Андрей Ольховик, менеджер Департамента Образования в АНО «Агентство развития компьютерного и иных видов спорта».

По словам заведующего лаборатории киберспорта и геймификации образования ГУАП Владимира Коломойцева, сборная команда вуза по киберспорту существует с 2015 года и уже имеет значительные победы. Теперь сборной университета предоставлена возможность тренироваться в лаборатории с интерактивной доской, где тренер может показывать все механики, отрабатывать игры, которые уже были проведены командой. Для этого в лаборатории предоставлено 13 рабочих мест, где можно провести полноценный турнир и внедрить игру в образовательную деятельность. В следующем учебном году в ГУАП запускается курс по киберспорту, где студенты смогут использовать киберспорт в том числе с точки зрения развития профессиональных компетенций по специальности "Мехатроника", в дальнейшем применяя эти компетенции уже к другим специальностям университета. Также в лаборатории будут вестись стрим-трансляции с приглашением преподавателей ГУАП для экспертной оценки. По мнению заведующего лаборатории, при помощи игры можно ускорить процесс адаптации инженеров к реальным задачам.

Также в рамках открытия в лаборатории 29 марта прошел первый турнир по дисциплине Rocket League.