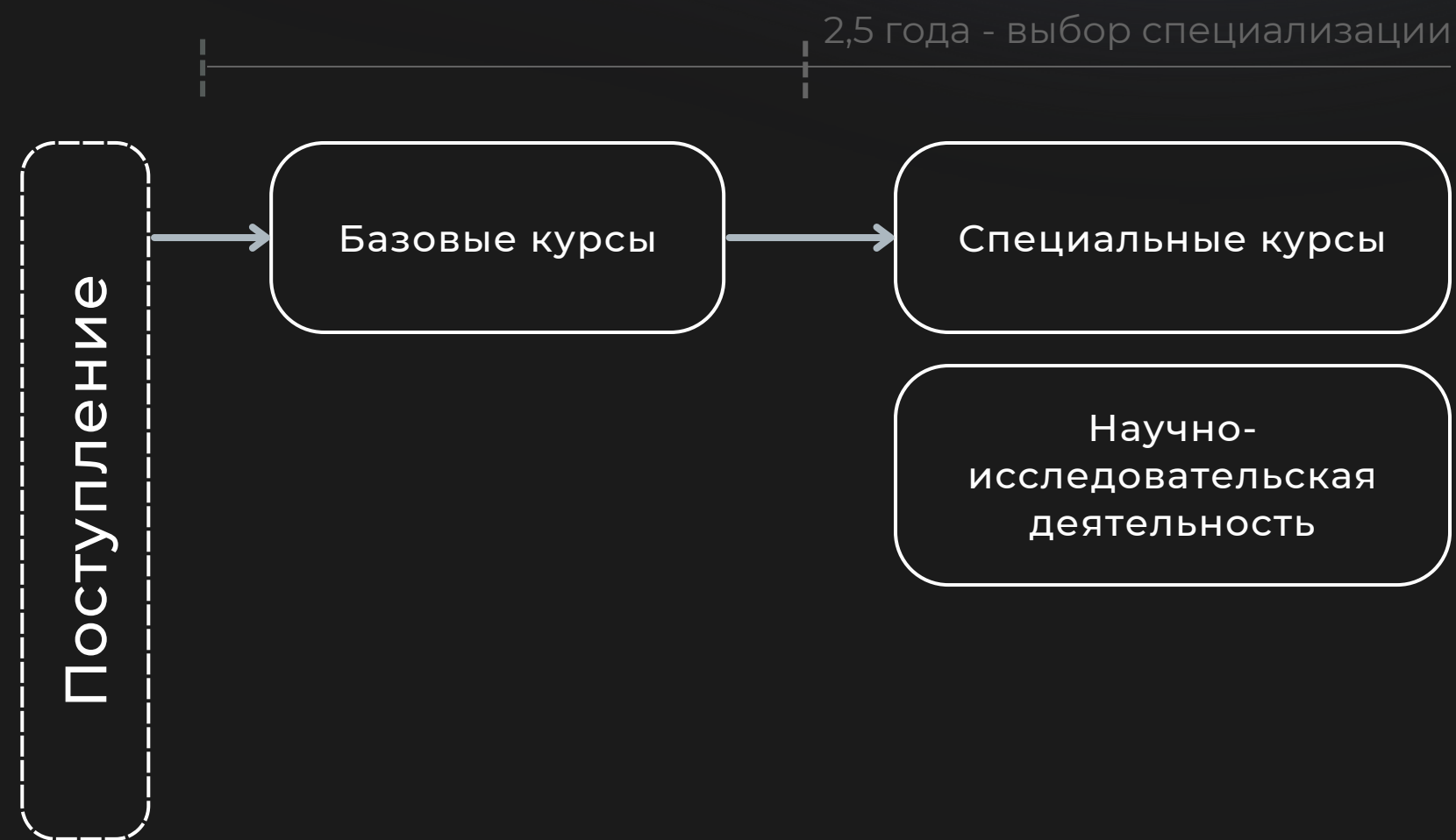


Проектный Парк ФТФ



Проектный Парк ФТФ

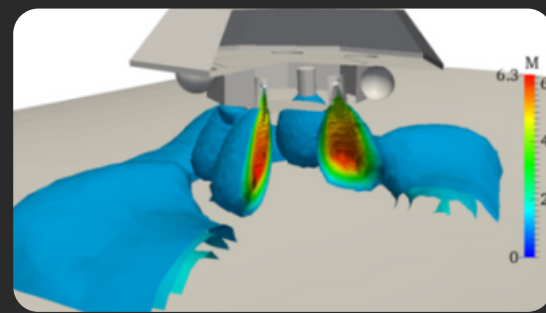
Контекст



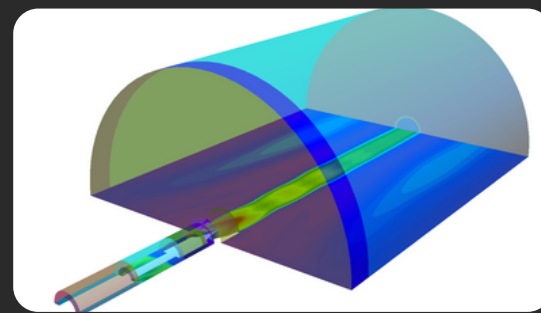
Примеры проектов



Металлическая 3D-печать с фидстоком



Моделирование посадки КА "Экзо-Марс"



ПО для расчета полного цикла работы РДТТ

Научно-исследовательская деятельность

Проекты - преимущественно прикладные с фокусом на научную составляющую. Включает элементы проектной деятельности:
- 20%-35% студентов участвуют в выполнении НИР и ОКР в процессе обучения



- 15%-25% студентов работают (трудоустроены) в лабораториях/ отделах в процессе обучения

30%-40% студентов трудоустроены в предприятиях - партнёрах, Остальные - преимущественно малые и средние компании, стартапы (IT, IoT...)

Проектный Парк ФТФ

Контекст



Какие роли?



Руководитель команды
Отвечает за реализацию проекта
Выбирается студентами



Студенческая команда



Наставник
Помогает со всеми вопросами по проекту



Консультанты
Помогают с реализацией

Проектный Парк ФТФ

- Фокус на коммерциализацию.

"План минимум":

-хотим чтобы у студентов появился опыт руководства/работы над реальными проектами в процессе обучения

"План максимум":

-хотим чтобы студенты запускали стартапы и создавали собственные технологические компании

- Работа над проектами начинается с первого курса

- Форма контроля - зачет

- Требование к проекту - наличие технической составляющей

Проектный Парк ФТФ

Упрощенная схема работы



Метрики

"Вовлеченность":
модифицированный тест Gallup Q12
(индивидуально и на команду)

"Продуктивность":
-сумма коэффициентов сложности
выполненных задач / сумму
коэффициентов сложности
запланированных задач
(индивидуально и на команду)

"Коэффициент удержания":
-процент студентов выполнивших хотя бы
одну задачу в рамках спринта
(на команду)

Требования для зачета

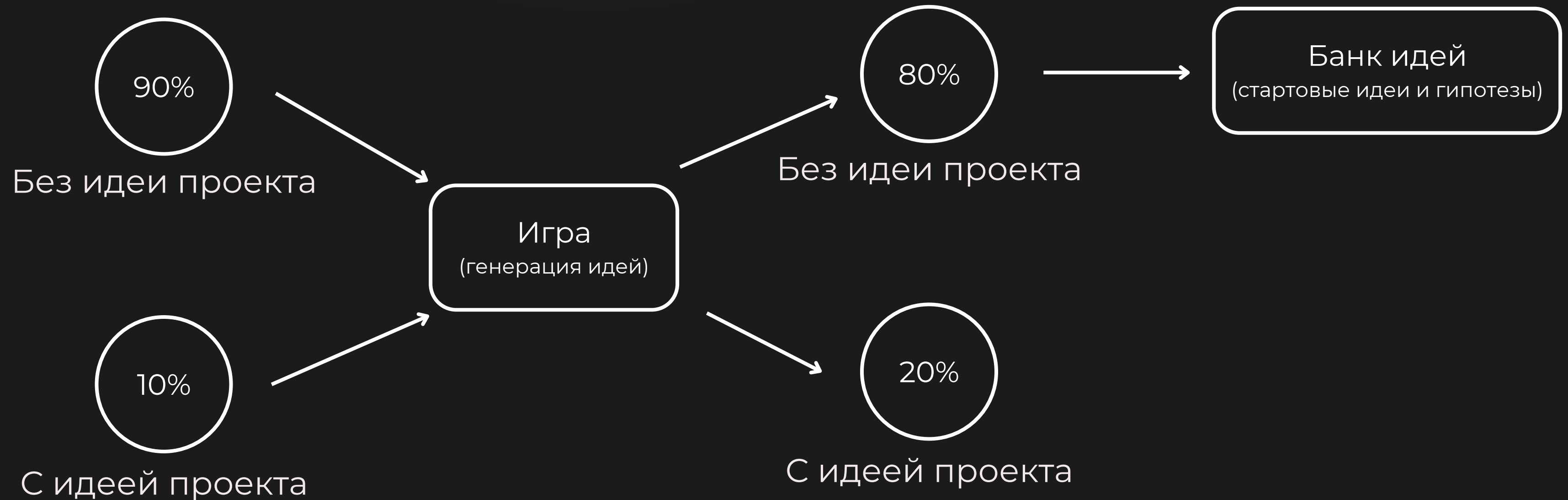
Бизнес-модель
Прототип
Сертификат о прохождении
стороннего акселератора,
интенсива

Требования стартап как диплом

Внешние инвестиции
Первые продажи

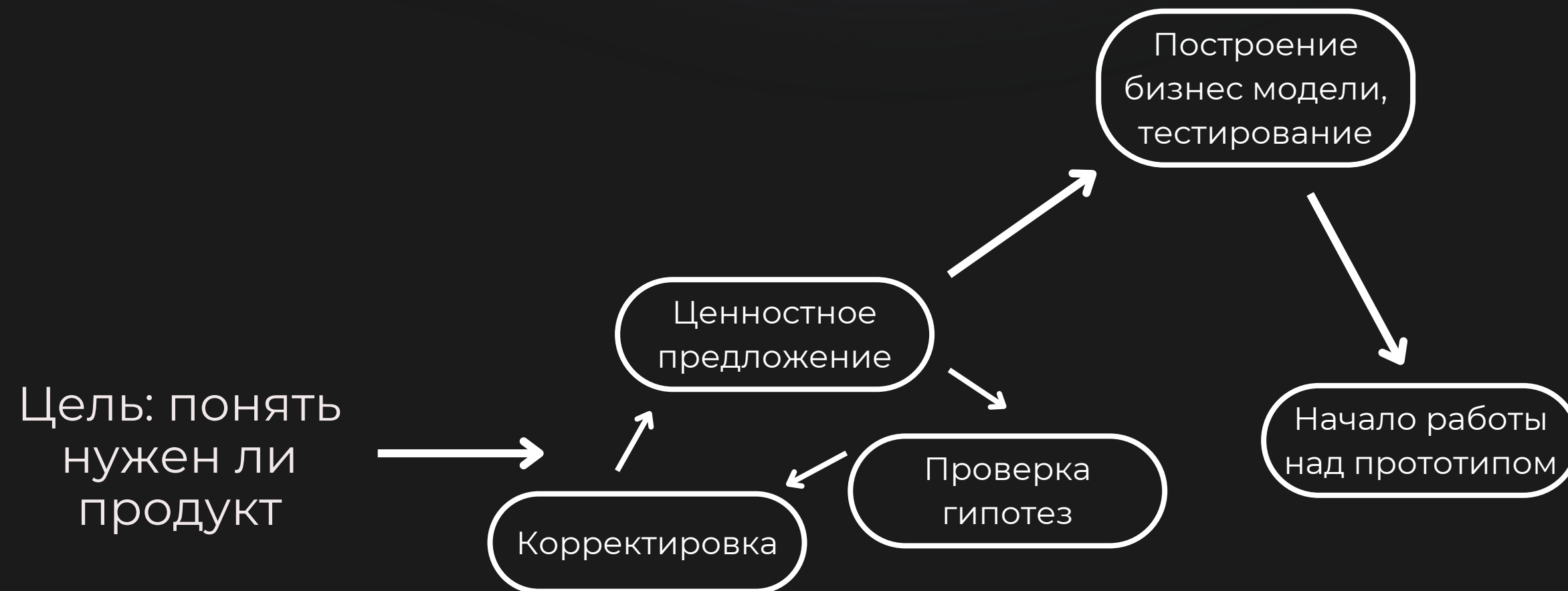
Проектный Парк ФТФ

Точка входа



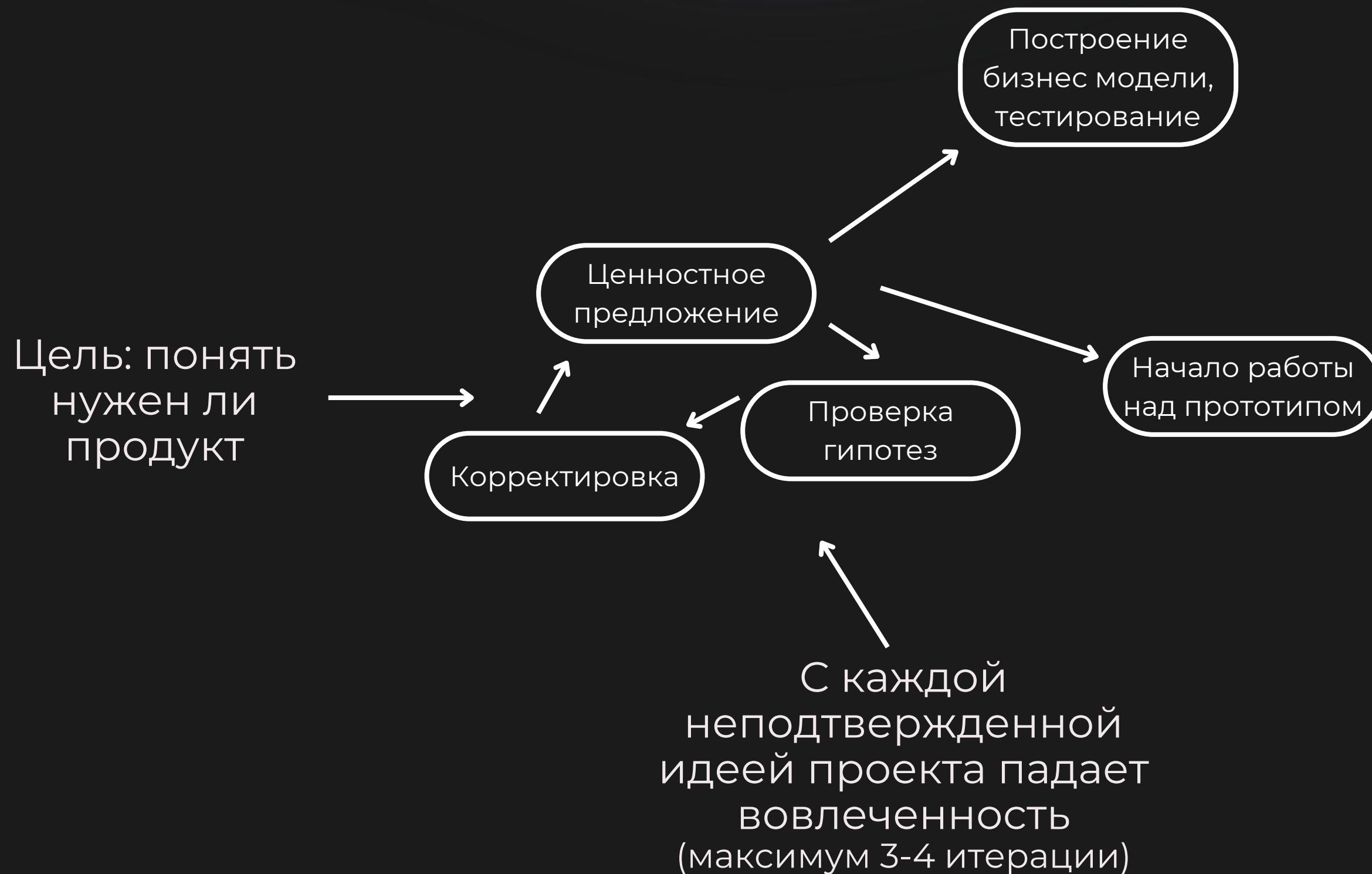
Проектный Парк ФТФ

Старт работы - продуктовая часть



Проектный Парк ФТФ

Старт работы - продуктовая часть

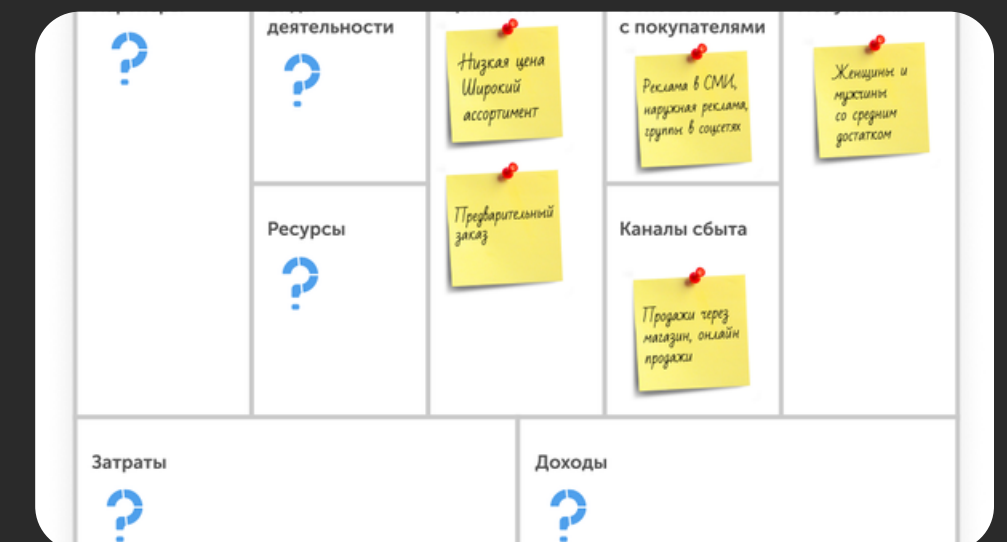


Несоответствие ожиданий

Думал что буду собирать роботов



А в итоге клею стикеры



Проектный Парк ФТФ

Базовые механики

Для продуктовой части:
1-2 цикла в неделю

Для технической части:
2-8 циклов



Проектный Парк ФТФ

Базовые механики

Для продуктовой части:
1-2 цикла в неделю

Для технической части:
2-8 циклов



Две крайности образовательных запросов

Слишком простой запрос
(наставнику не интересно)

Слишком сложный запрос
(не может удовлетворить)

Отрабатывают технические кураторы
(студенты старших курсов, прошедшие базовое обучение)

Отрабатывают эксперты

Эффект - сокращение запросов отработанных наставником на 30-60%

Поиск скрытых запросов
(Есть явный дефицит, но команда считает что все нормально)

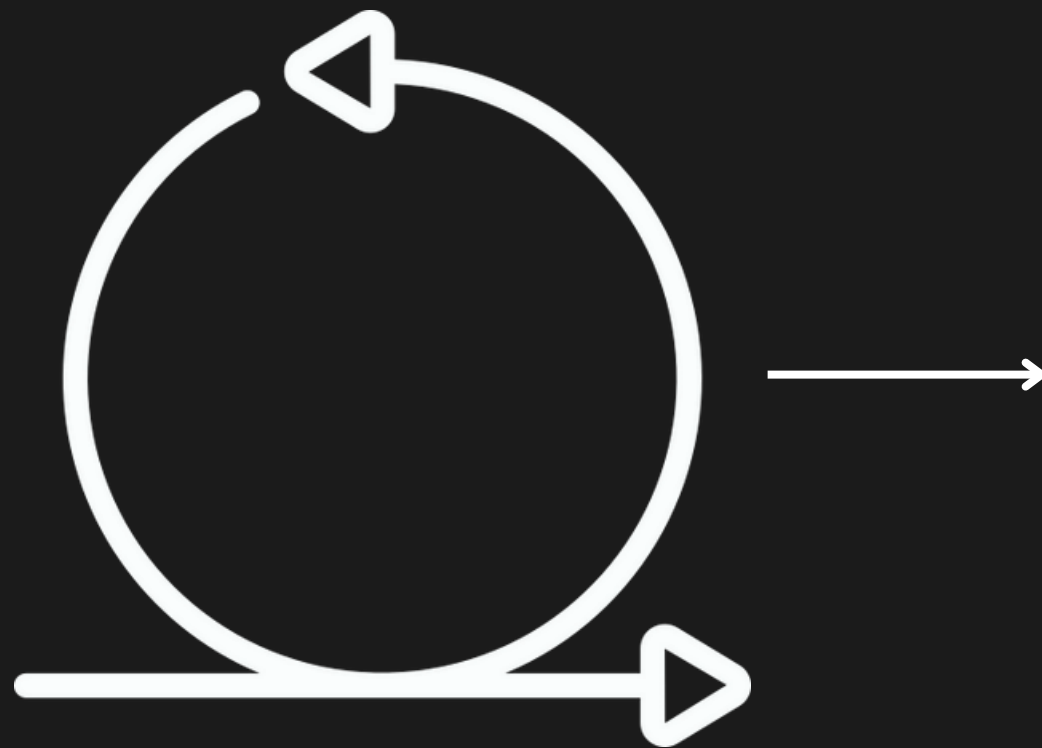
↓

Эффект - влияние на метрику "Продуктивность"

Проектный Парк ФТФ

Базовые механики - удержание в рабочем цикле

Работа строиться спринтами

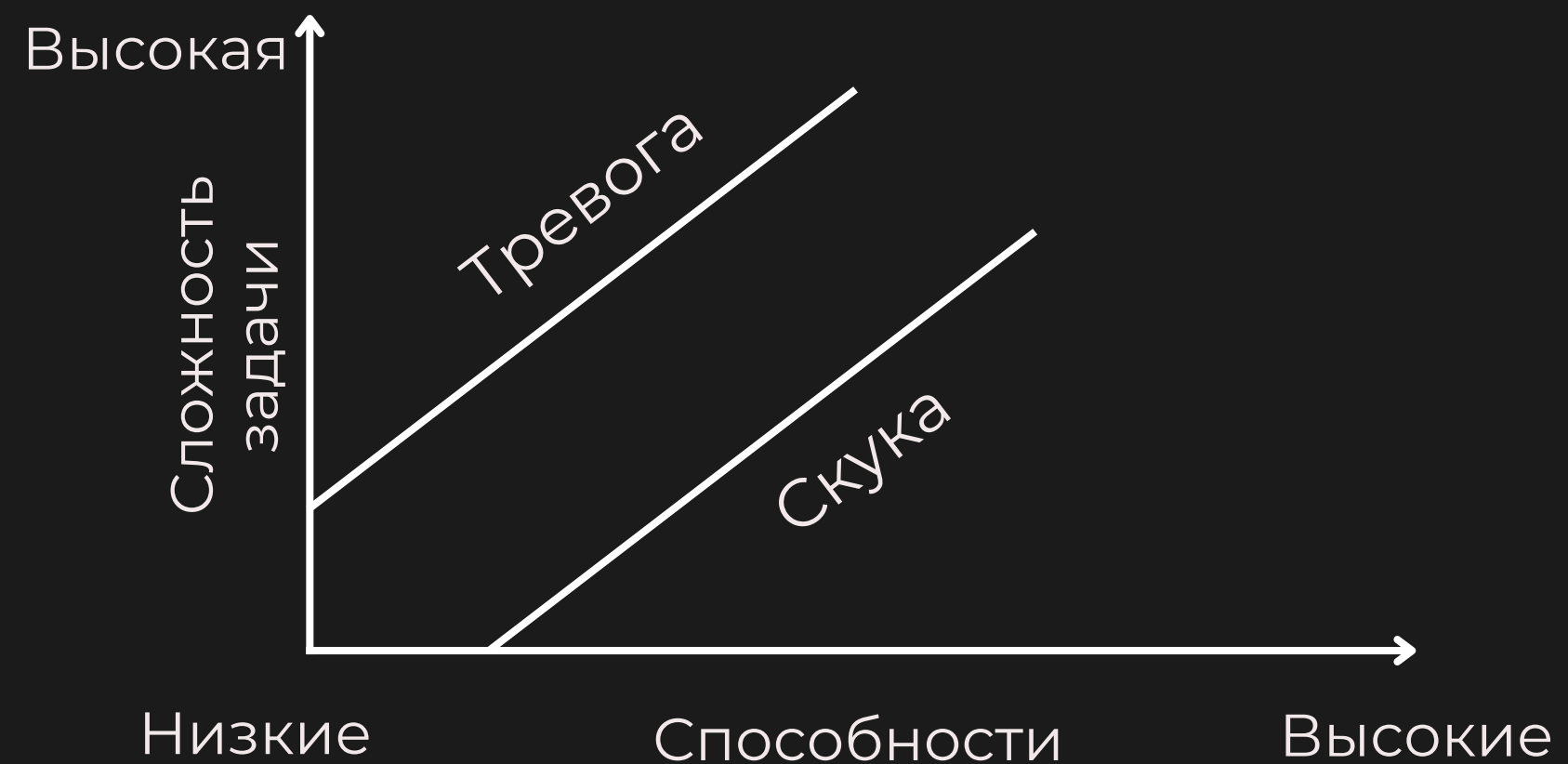


Продолжительность - выбирается командой и наставником, но не более 7 дней

Задачи наставника:

1. Помощь с постановкой задач
2. Помощь с декомпозицией задач

Цель: Метрика "Вовлеченность"



Проектный Парк ФТФ

Игровые техники - Геймификация

Не используем техники
PBL: points, badges,
leaderboard!
(очки, значки, рейтинги)



Троянский конь без
греческих солдат
(смещаем фокус ценности)

Используем техники:

Наставничество (№ 61)

Магнитные крышки (№ 68)

Доступ к рубежам (№ 19)

Рок-звезда (№ 92)

Удача новичка (№ 23)

Неуловимая возможность (№ 86)

Внезапная награда (№ 30)

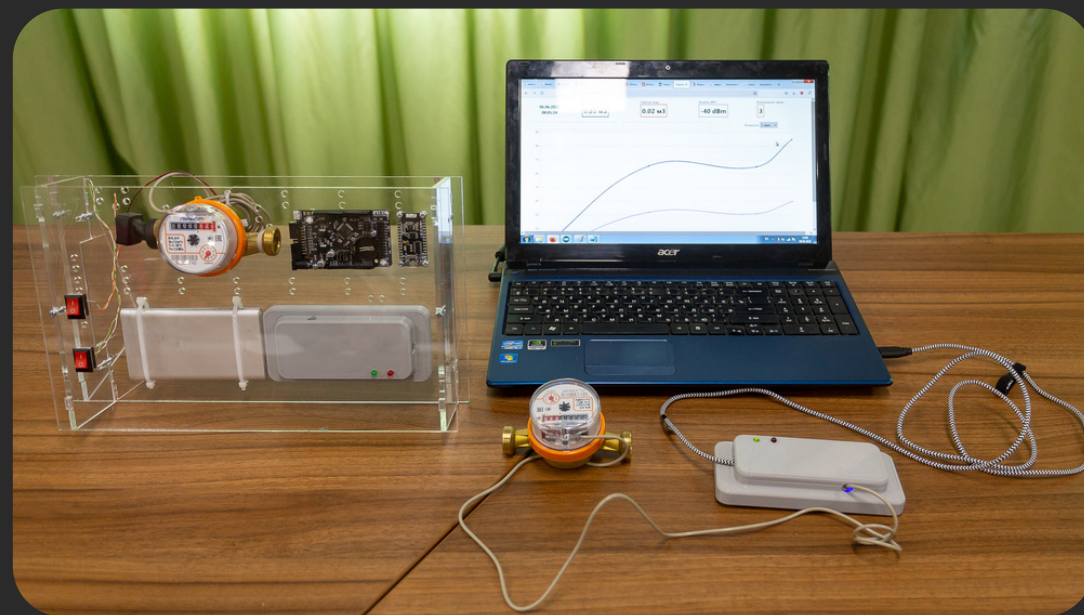
Иллюзия выбора (№ 89)

* Классификация по Ю-Кай Чоу

Проектный Парк ФТФ

Примеры проектов

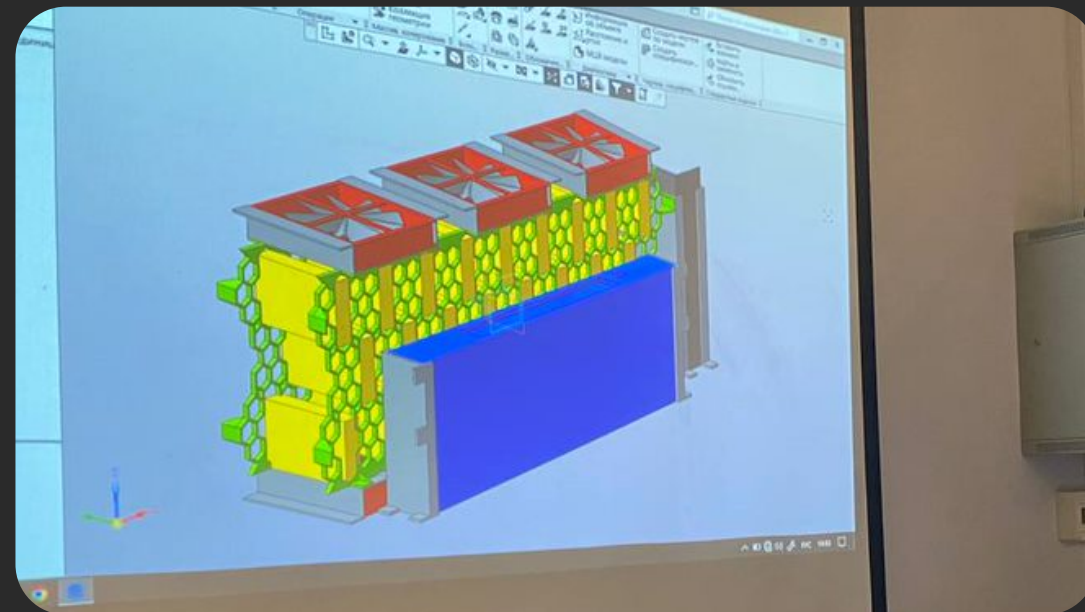
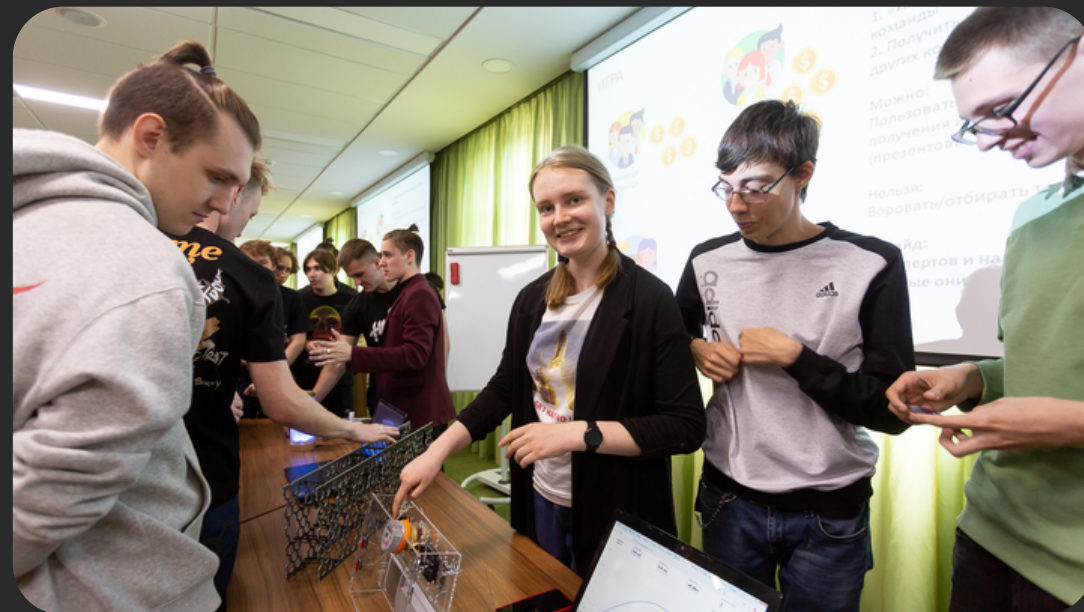
Умные водосчетчики



Учебный суперкомпьютер на базе архитектуры ARM



БПЛА для засева лесов



Проектный Парк ФТФ

