Паспорт проекта "Создание мастер-классов в игровой форме для помощи в работе молодых специалистов образовательных организаций через настольной карточной игры"

1. Какую и чью проблему решает проект?

Проект решает проблему недостаточной практической подготовки молодых специалистов образовательных организаций, которые сталкиваются с реальными ситуациями в работе.

2. Потенциальные потребительские сегменты?

Потенциальные потребительские сегменты включают молодых учителей, воспитателей, методистов и других специалистов образовательных организаций, а также учебные заведения, которые готовят таких специалистов.

3. Какой продукт будет продаваться?

Продукт – настольная карточная игра, которая имитирует различные ситуации, с которыми могут столкнуться молодые специалисты в своей работе. Игра включает в себя мастер-классы, которые помогут освоить навыки и стратегии решения таких ситуаций.

4. Основные конкуренты?

Основными конкурентами могут быть другие образовательные игры, тренинги и курсы, направленные на развитие профессиональных навыков молодых специалистов образовательных организаций.

5. Ценностное предложение?

Ценностное предложение заключается в том, что игра позволяет молодым специалистам получить практический опыт и навыки решения проблемных ситуаций в игровой форме, что делает обучение более увлекательным и эффективным.

6. Обоснование реализуемости (устойчивости) бизнеса?

Реализуемость бизнеса обоснована высоким спросом на практические методы обучения и развития профессиональных навыков молодых специалистов. Кроме того, игра может быть адаптирована для различных областей образования, что расширяет рынок сбыта.

7. Основные технические параметры, включая обоснование соответствия идеи/задела тематическому направлению?

Технические параметры включают разработку игровых механик, создание карточек с ситуациями и заданиями, а также создание мастер-классов, которые будут интегрированы в игру. Соответствие идеи тематическому направлению обеспечивается тем, что игра нацелена на развитие профессиональных навыков молодых специалистов образовательных организаций.

8. Какая часть проблемы решается?

Проект решает проблему недостаточной практической подготовки молодых специалистов, предлагая им игровую платформу для развития навыков и стратегий решения реальных ситуаций в работе.

9. «Держатель» проблемы, его мотивации и возможности решения проблемы с использованием продукции?

«Держателем» проблемы являются молодые специалисты образовательных организаций, которые стремятся к профессиональному росту и развитию. Использование продукции проекта позволит им получить практический опыт и навыки, что в свою очередь повысит их эффективность на рабочем месте.

10. Каким способом будет решена проблема?

Проблема будет решаться путем разработки и внедрения настольной карточной игры, которая включает в себя мастер-классы и имитацию различных ситуаций, с которыми могут столкнуться молодые специалисты в своей работе. Игра будет продаваться образовательным организациям и молодым специалистам напрямую.