ПУЛЬС ИНТЕНСИВА №3

БУДЬ В ЦИФРЕ 25.25

Жизнь проекта после интенсива «Будь в цифре 25.25»

После окончания интенсива «Будь в цифре 25.25» не рекомендую вам складывать ваш проект в портфель, или ставить на полку. Есть масса возможностей реализовать проект и нужно ими воспользоваться. Реализация проекта всегда упирается в финансирование. Одним из инструментов позволяющим получить финансирование является грант. Грант – это вид безвозмездной субсидии, который предоставляется юридическим или физическим лицом другому юридическому или физическому лицу (как правило, на конкурсной основе) для выполнения конкретных проектов (образовательных, научных, социальных).

Есть различные виды грантов:

1) Грант как пожертвование.
2) Научный грант.
3) Благотворительный грант.
4) Государственные гранты.
5) Президентские гранты.
6) Бюджетная субсидия.

И вы непременно должны воспользоваться всеми возможностями для продвижения своего проекта.

Если ваш проекты относится к социальным, то есть возможность подать заявку в Фонд президентских грантов или Росмолодежь, если в ходе реализации ваша идея превращается в продукт, который можно запустить в производство, то вам в Фонд содействия развития малых форм предприятий в научно-технической сфере. Если вы сделали научное открытие, то вам в Российский научный фонд или Российский фонд фундаментальных исследований.

Информацию о конкурсах грантов и стипендий можно искать на площадках аккумулирующих информацию, одной из таких площадок является сайт rsci.ru. Консультации, о том в какой фонд вам лучше идти со своим проектом, вы можете получить в Управлении научно-исследовательской и инновационной деятельности кабинет 316.

Желаю всем удачи! Пусть каждый проект, который взял свое начало на интенсиве «Будь в цифре 25.25», будет с грантом!

С уважением, Наталия Михайловна Касаткина,
руководитель проектной деятельности
интенсива «Будь в цифре 25.25»,
начальник управления научно-исследовательской
и инновационной деятельности

Итоги с 9.12 по 15.12 #конкурсбудьвцифре!
Поздравляем самых активных!

Екатерина Офицерова	1 команда	7
Ирина Ремизова	1 команда	7
Маша Закурдаева	1 команда	4
Татьяна Пицур	10 команда	4
Сергей Дурманов	10 команда	3
Алена Баринова	8 команда	3

Общекомандный итог	1 команда	19
	10 команда	9

Блиц опрос*

Какие перспективы вы видете для проекта, который разрабатывает команда?

На мой взгляд, ребята «нашли» то что реально нужно и может принести пользу учительскому сообществу. В век цифровых технологий все профессиональные сообщества стремятся к объединению и консолидации с целью профессионального роста, решения совместных задач, а также возможности принятия оперативных и своевременных решений находясь в эпицентре огромных информационных потоков.

Шилякова Юлия Ивановна

Перспективы проектов: Классификаторы изображений - один из методов реализации машинного зрения, сейчас эта технология начинает широко использоваться в производстве, занятия в рамках интенсива - это первый опыт использования и преподавания нейросетей в университете.

Голубков Алексей Владимирович

Самый яркий / запоминающийся / сложный / интересный / забавный момент в проектной работе

Для ребят самое интересное это командообразование, мини игры. Для меня как наставника это создание условий по генерации идей и описании продукта. Плюс включение каждого в работу.

Нагимова Наталья Ивановна

На стадии обсуждения темы проекта была удивлена кругом «болевых точек», которые не ограничивались лишь личными проблемами, а выходили на уровень региона и страны. Считаю, что это прекрасно!

Ленгесова Наталья Анатольевна

Ваши впечатления от интенсива?

Впечатления от интенсива - интенсив позволяет абсолютно в новой форме организовать взаимодействие проектной группы и проектного наставника с использованием полезных сервисов, во многом упрощающих взаимодействие .

Солтис Виталий Владимирович

Работа с ребятами хоть порой и сложная, но много даёт для саморазвития наставника, для формирования новых компетенция, особенно в IT сфере.

Березова Наталья Александровна

Впечатления самые положительные. Это прекрасный способ выявить талантливых и целеустремленных первокурсников. Дать им возможность в первом же семестре проявить себя.

Цыганов Андрей Владимирович

Как вы помогаете команде участников разрабатывать проект?

С командой общаемся на равных. Стараюсь критично рассматривать идеи, задаю вопросы. Иногда – помогаю советами (или, по крайней мере, надеюсь на то, что помогаю).

Соловьев Алексей Вячеславович

** Текст приводится в авторской редакции, пунктуация и синтаксис сохранены*

Интенсив в цифрах

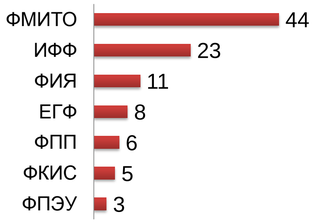
количество проектов
10

фидбэк по проектной деятельности
38

количество встреч команд с наставниками
47

количество мероприятий всего
125

количество студентов по факультетам на интенсиве



ИНТЕНСИВНО В «ИНТЕНСИВЕ»

Над чем работают участники интенсива с проектными наставниками

Одна из проблем, которую пытаются решить в своем проекте участники под руководством А.В. Цыганова и А.В. Голубкова, это классификация трехмерных объектов. Нейронные сети, обученные с использованием технологии 3D-моделирования, смогут решать задачи в различных областях жизнедеятельности человека: например, искать изображения по ключевым словам, корректно распознавать и сортировать объекты в роботизированном производстве.

Целых три команды (работающие под руководством В.В. Солтиса, А.В. Соловьева, Н.И. Нагимовой) занялись решением проблемы предоставления школьникам - будущим абитуриентам информации о профессиях и специальностях, которые они могут получить в регионе и, в том числе, в нашем вузе. Воплощает решение этой проблемы каждая команда по-своему, при помощи различных технологий (HADI, MVP, BD и др.) и в разных формах (сайт, навигатор, приложение, агрегатор и т.п.)

А вы знаете, что такое краудсорсинг? Это современная технология, позволяющая найти идеи и решения для целого ряда проблем и задач любой сложности путем привлечения на онлайн-ресурсе огромного количества людей самых разных возрастов и профессий. В результате обработки и оценки пула идей, появившихся в ходе коллективного обсуждения, отбираются участники концептов с самым высоким потенциалом реализации. Над задачей эффективного использования этой технологии для создания удобной и безопасной информационной среды взаимодействия между учителями работает команда, наставником которой является Ю.И. Шилякова.

Команда, совместно со своим наставником Н.А. Березовой, работает над задачей создания удобного информационного ресурса для абитуриентов и студентов нашего вуза, когда в одном месте и всегда «под рукой» будут собраны расписание, карта, афиша мероприятий и многое другое.

Команда под руководством Н.А. Ленгесовой посчитала наиболее актуальной проблему предоставления дополнительных услуг в образовании, когда школьнику требуется помощь в освоении основных образовательных программ, подготовке к проверочным и экзаменационным работам, олимпиадам. По задумке команды, проект предоставляет студентам возможность проходить дополнительную педагогическую практику, а школам – решать проблему вакантных учительских ставок.

Приобщить детей к миру цифровой электроники планирует в своем проекте команда со своим наставником В.И. Цыфаркиным. Участники работают над созданием конструктора, благодаря которому каждый ребенок сможет изучить азы цифровой электроники – базис цифрового инженерного мышления.

Разработкой здоровьесберегающих (технически безопасных, сделанных из практичных и мягких материалов) игровых развивающих средств, которые помогают развивать речь, логику, воображение и мелкую детей дошкольного возраста, заняты участники команды (наставник С.Н. Шайланов).

МЫ В СЕТИ

СТРАНИЦА ИНТЕНСИВА НА САЙТЕ УНИВЕРСИТЕТА

ГРУППА ВКОНТАКТЕ

УлГПУ