

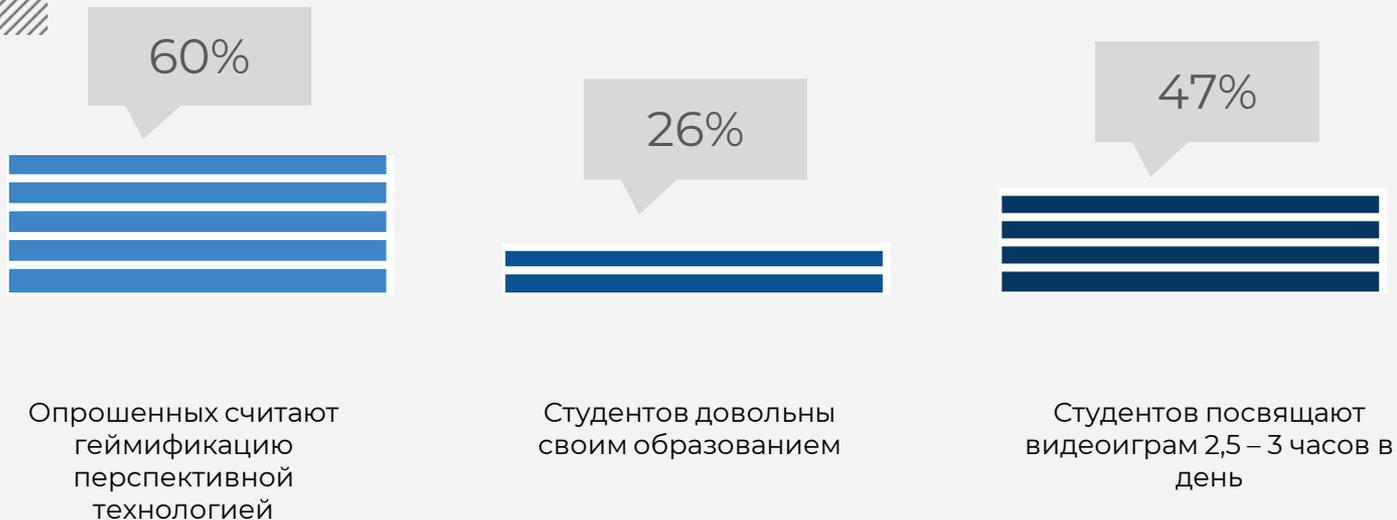


# Интерактивный курс

# MINECRAFT

Истомина Ольга  
Хомякова Таисия  
Анастасия Горюнова  
Борушко Елена  
Хомуд Ясмينا

# По результатам исследования



# 3 основные преимущества нашего IT решения

Курс интегрирован в систему электронного обучения Moodle

Предполагает большую практико-ориентированность

Повышенная эффективность за счет геймификации



# Количество активных игроков растет с каждым годом



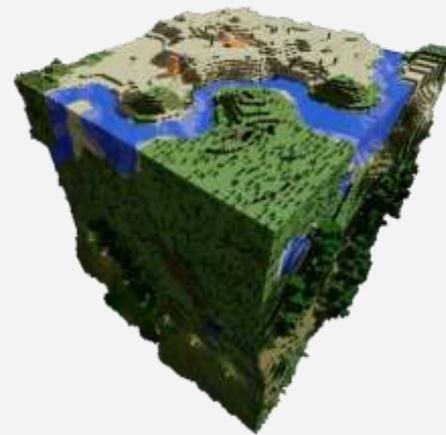
5 миллионов игроков



7 миллионов игроков



9 миллионов игроков



Россия держится в топ-3 стран-лидеров по количеству игроков



Россия входит в топ-5 стран по количеству серверов



В России играют в Майнкрафт более 12 миллионов человек

# Майнкрафт в образовании применяют уже в 115 странах мира

Более 400 школ США, Индии и скандинавских стран активно применяют Майнкрафт и другие игры в обучении

В Швеции ввели обязательные уроки в игре



# Как работает наше решение

## Разрабатываем задания

Список новых стилизованных лабораторный и практических работ



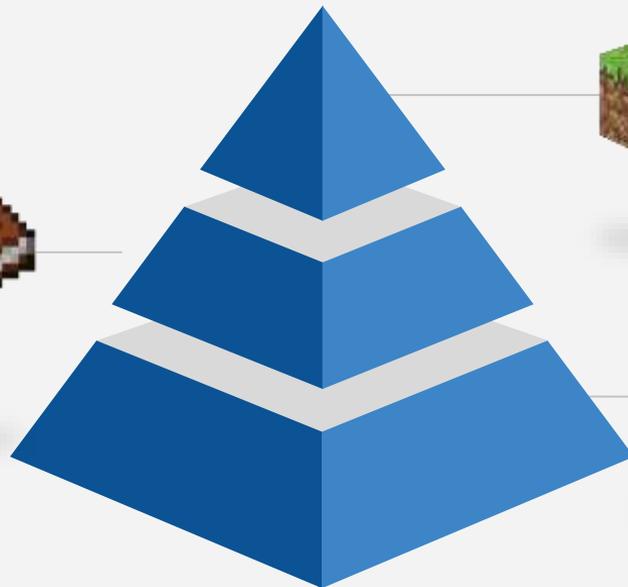
## Разрабатываем собственный лаунчер

Который будет модифицирован учебными модификациями (модами).

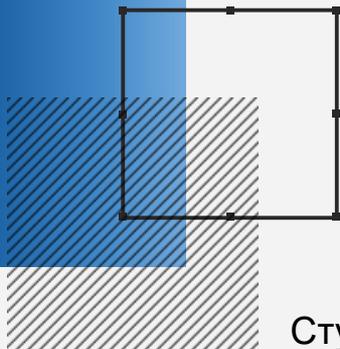


## Интеграция в платформу

Программа автоматически переносит прогресс прользователя на Moodle]



## 2 ключевых стейкхолдера



Студенты

-  Новые учебные пособия на «простом» языке
-  Возможность обучаться играя
-  Применение знаний на практике

Преподаватели

-  Уменьшение преподавательской нагрузки
-  Возможность автоматизации контроля выполнения заданий
-  Возможность подготовить учащихся к цифровой эпохе



# Бизнес модель

**B2C**

Курс может быть продан напрямую конечным потребителям через онлайн платформы.

**B2B**

Курс может быть предложен организациям занимающимся онлайн образованием в качестве основной или дополнительной обр-ой программы

**B2G**

Курс может быть предложен государственным учреждениям в качестве обр-ой программы для университетов

**Рекламные интеграции**

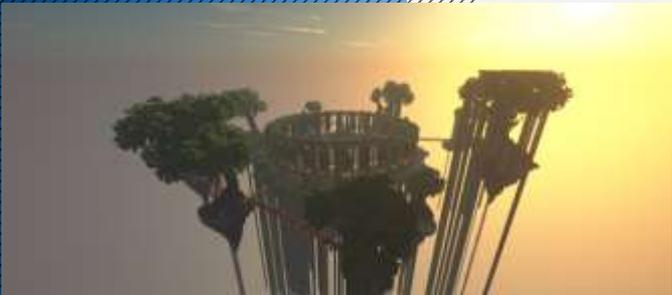
С приобретением «имени» будет возможность получать заказы от рекламодателей

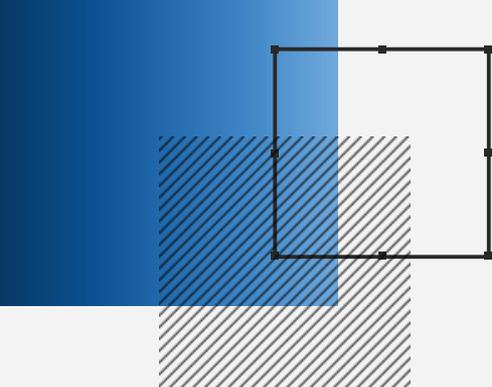
## Текущие результаты

Уже создано 11 миров

Более 200 модификаций  
применимых к обучающему  
процессу

Разработано 108 плагинов





# Команда, которая работала над проектом



Хомякова  
Таисия  
Дизайнер  
презентаций



Горюнова  
Анастасия  
Маркетолог



Хаммуд  
Ясмينا  
Копирайтер

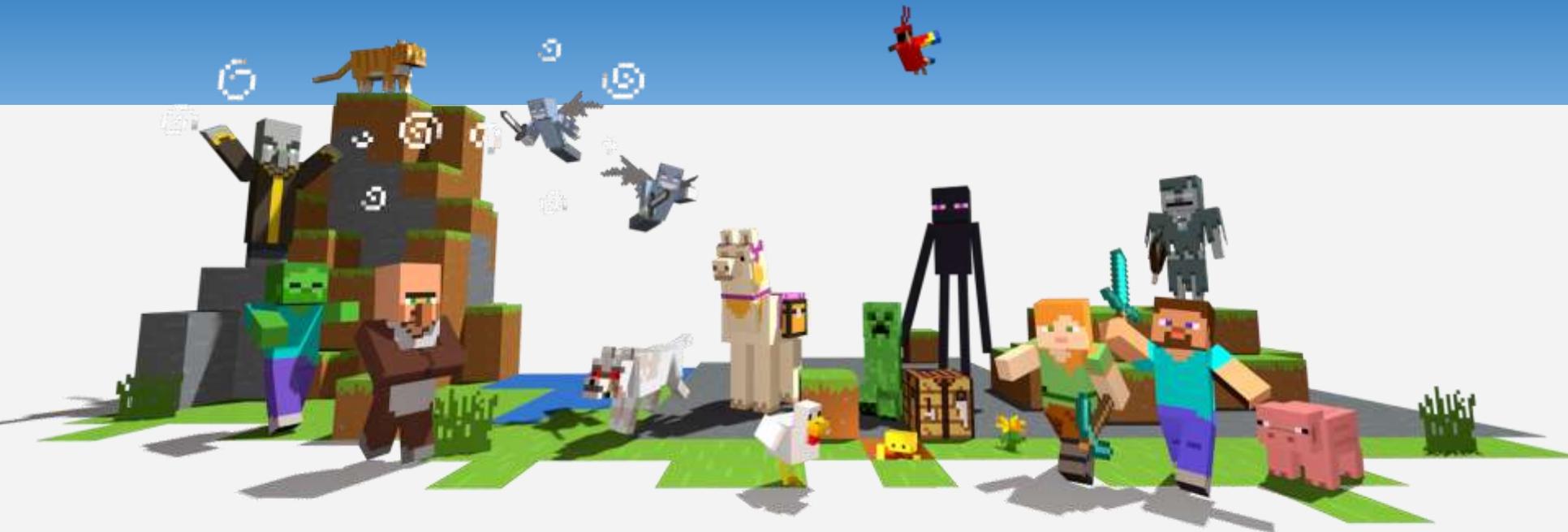


Борушко  
Елена  
Экономист



Истомина  
Ольга  
Спикер,  
тимлид

Давайте сделаем образование интересным с помощью игровых технологий



Связаться  
с нами



[Sevastopol.it@rea.ru](mailto:Sevastopol.it@rea.ru)



+7 (978) 608-49-17