



Проект «Интерактивный кампус»

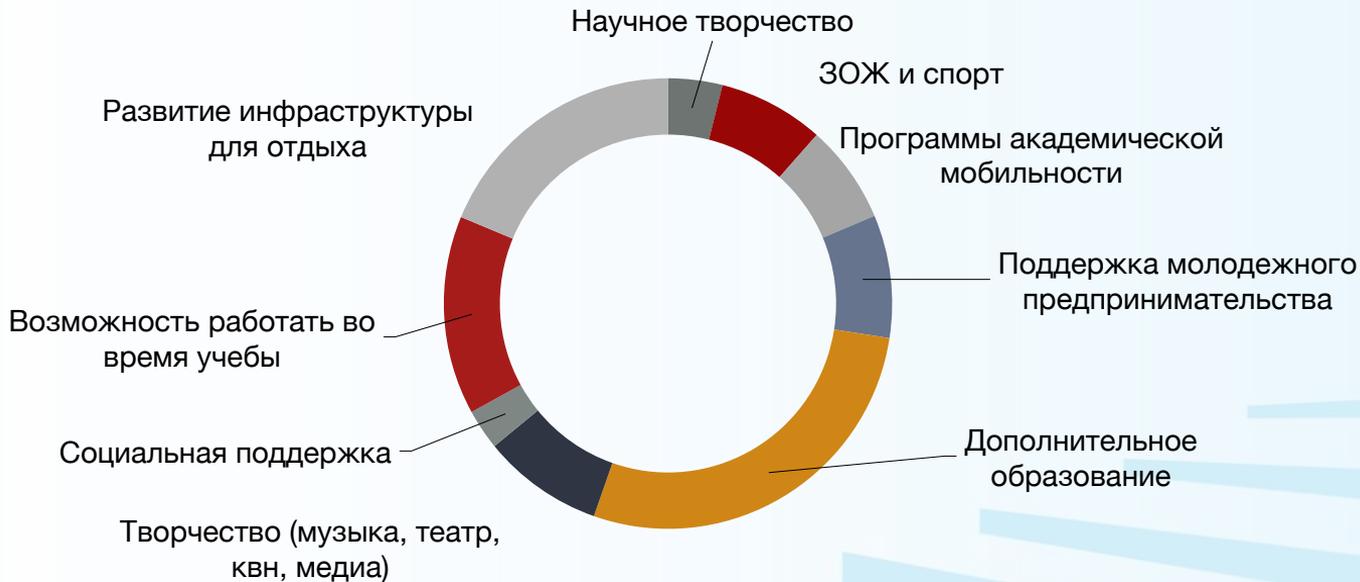
Белгород, 2022





Что хочет молодежь?

Самореализации – профессиональной, финансовой, личностной, творческой





Использование инфраструктуры вуза

- для региональных, городских и других широких общественных мероприятий,
- для спортивных мероприятий — городских, партнерских, межрегиональных, всероссийских,
- для проведения олимпиад школьников и студентов.

Участие в проектах партнеров

- сотрудничество с органами власти по проведению совместных мероприятий,
- участие вуза в проектах по развитию городской среды,
- участие студентов и преподавателей в культурно-массовых мероприятиях, конкурсах, фестивалях.

Волонтерство и добровольчество

- работа волонтерского Центра БГТУ им. В..Г. Шухова

Просветительство, образование и культура

- создание контента для онлайн образования,
- работа со школьниками в районах Белгородской области
- концерты, фестивали, игры КВН





Открываем двери

- Студенческий дворец культуры с концертным залом на 1100 мест,
- Стадион,
- Два бассейна,
- Спортивные площадки и залы,
- Бизнес-инкубатор,
- Центр молодежного инновационного творчества,
- Центр инноваций и дизайна,
- Студенческий здравпункт,
- База отдыха





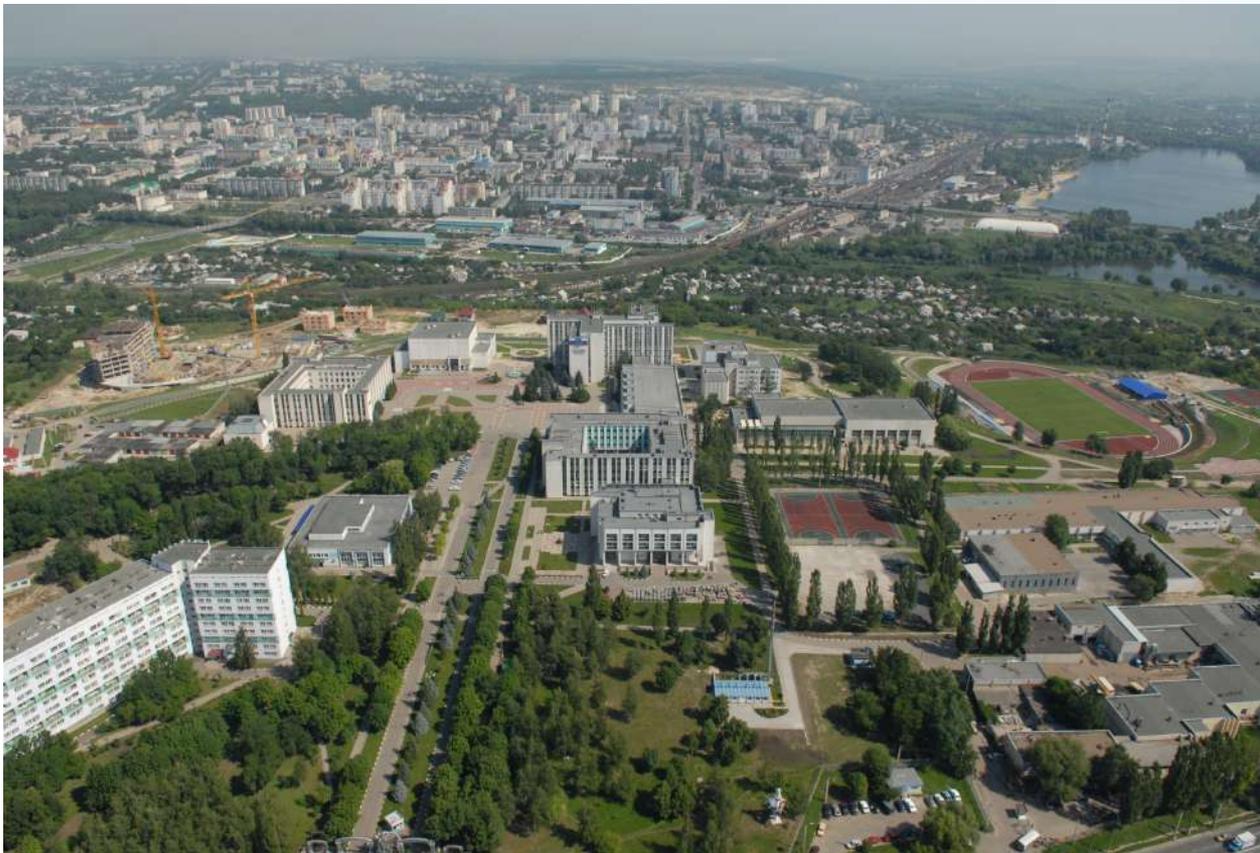
Проект «Интерактивный кампус»

В рамках реализации третьей миссии университета





Площадки проекта «Интерактивный кампус»



Уличная площадка для кинопоказов;

Площадка для музыкальных мероприятий на ступенях СДК, где организуются выступления духового оркестра и молодежных музыкальных групп;

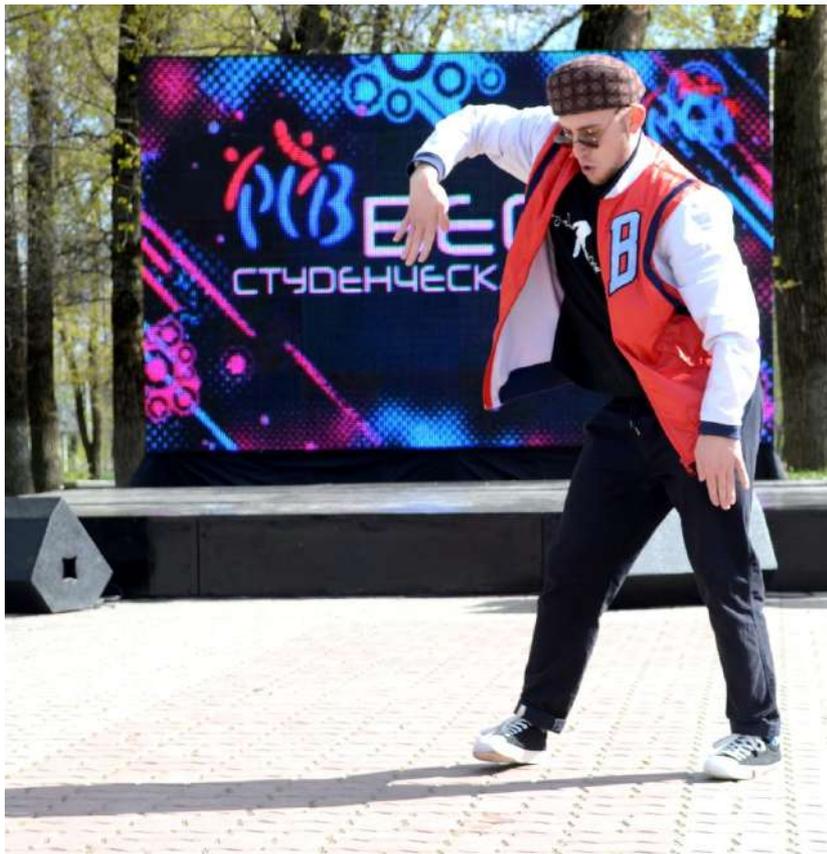
Творческая беседка, где проводятся поэтические чтения и конкурсы;

Смотровая площадка для массовых акций, где уже было реализовано несколько флешмобов и планируется проведение школы танцев на открытом воздухе;

Площадки для проведения автоспортивных мероприятий.



Площадки проекта «Интерактивный кампус»



Уличная площадка для кинопоказов
(пока только «под мероприятия»)



Площадки проекта «Интерактивный кампус»

Площадка для музыкальных мероприятий на ступенях СДК





Площадки проекта «Интерактивный кампус»

Творческая беседа, где проводятся поэтические чтения и конкурсы





Площадки проекта «Интерактивный кампус»



Смотровая площадка для массовых акций. Здесь уже прошло несколько флешмобов, а в перспективе планируется проведение школы танцев на открытом воздухе.





Площадки проекта «Интерактивный кампус»

Площадка для проведения
автоспортивных мероприятий



Мероприятия проекта «Интерактивный кампус»

Праздничные гуляния «Победный май», посвященные Дню победы в Великой Отечественной войне

ТРАДИЦИОННЫЕ



Мероприятия проекта «Интерактивный кампус»

ТРАДИЦИОННЫЕ



Студенческая Пасха и День православной молодежи



Мероприятия проекта «Интерактивный кампус»

городской праздник как
кульминация фестиваля «Русь
заповедная»

ТРАДИЦИОННЫЕ



Мероприятия проекта «Интерактивный кампус»

СПОРТИВНЫЕ



- Всероссийская летняя универсиада;
- Всероссийский фестиваль ГТО для школьников;
- спартакиада пенсионеров Белгородской области;
- спартакиада для лиц с ограниченными возможностями здоровья;
- детские спортивные турниры и праздники.

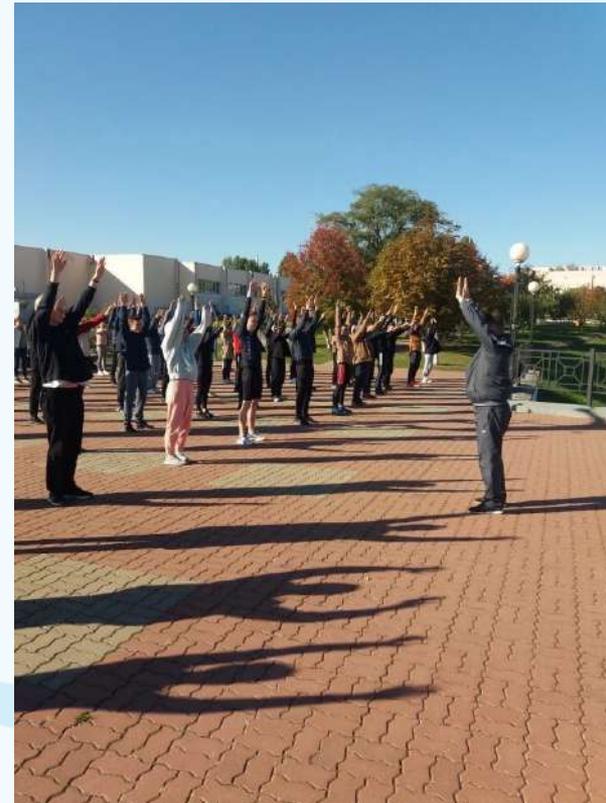




Мероприятия проекта «Интерактивный кампус»

«Зарядка с чемпионом»

СПОРТИВНЫЕ



Мероприятия проекта «Интерактивный кампус»



- Общедоступный каток;
- Спартакиада зимних видов спорта.





Мероприятия проекта «Интерактивный кампус»

Выступления студенческих коллективов



КУЛЬТУРНЫЕ



Мероприятия проекта «Интерактивный кампус»

КУЛЬТУРНЫЕ



Выступления звёзд



Мероприятия проекта «Интерактивный кампус»

КУЛЬТУРНЫЕ



Театрализованные
представления





Мероприятия проекта «Интерактивный кампус»

КУЛЬТУРНЫЕ



Выставки



Мероприятия проекта «Интерактивный кампус»

Квесты и квизы





Проект «Шуховские среды»

В рамках реализации третьей миссии университета





Совместный проект с белгородской филармонией

«Шуховские среды»





Каждую среду в формате Open Air





Проект «Открытый лекторий»

В рамках реализации третьей миссии университета по программе
«Приоритет 2030»



Проект «Открытый лекторий»



Создание современного пространства для совместной и индивидуальной работы, проведения видеоконференций.

ЦЕЛИ ПРОЕКТА

Популяризация высшего образования,
Позиционирование БГТУ им. В.Г. Шухова как ведущего технического вуза региона,
Создание площадки для проведения открытых лекций визионеров российского и международного уровня.





Задачи проекта

1.

Реконструировать диско-зал СДК в трансформируемое много-функциональное пространство

Проект реконструкции

Закупка оборудования и материалов

Ремонтные работы

2.

План лекций, список лекторов

3.

План рекламной кампании

4.

Запуск проекта



Условия работы:

- Оформление на работу согласно ТК
- Собственная мебель
- Транспортировка
- Оплата для сотрудников Естественных и технических наук
- Подарочными сертификатами на День Рождения
- Бесплатными фирменными товарами
- Корпоративные обучение



Проект «Студенческий коворкинг»

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА



Создание современного пространства для совместной и индивидуальной работы студентов.

ПРОБЛЕМАТИКА

В университете мало мест для самостоятельных занятий



Финансирование «Студенческий коворкинг 1»

Оборудование

Для лектория:

Интерактивная панель со стойкой 580 000 рублей.

Для коворкинга:

Стол-трансформер 1600x80 (с регулируемой высотой) 40 000 р.

Столлы рабочие 15000 x 10 шт = 150 000 рублей.

Стол угловой для администратора 15 000 рублей.

Компьютеры 5 для общего пользования и один для администратора 60 000 x6 = 300 000 рублей.

Сетевой принтер МФУ 45 000 рублей.

Стулья рабочие 6 000 x 21 = 126 000 рублей.

Сетевое оборудование 100 000 рублей.

Итого оборудование для коворкинга: 776 000 рублей

ActivPanel Titanium

Улучшенная интерактивность

Преподаватели и студенты могут работать одновременно с 20 точками касания, включая маркер, прикосновения и стирание ладонью. Интеллектуальная технология отклонения ладони распознает, когда пользователь просто пишет на экране от касания рукой. Различает упор ладонью от стирания ладонью.

Дублирование экрана

Управляемое многопользовательское дублирование экрана в ActivPanel Titanium позволяет учителям и ученикам взаимодействовать из любого места в классе, подключая портативные мобильные устройства.

Датчики приближения

ActivPanel Titanium автоматически просыпается и вновь готов к работе, когда кто-то входит в комнату. Учителя могут быстро начать работу с прикосновения пальца в любом месте на панели.

Объемный звук

Студенты, которые лучше слышат, учатся лучше. Передние колонки ActivPanel Titanium с улучшенными басами наполняют аудиторию полным спектром звука и превосходной точностью воспроизведения.

Wi-Fi® и Bluetooth®

Большая гибкость, необходимая для разнообразных сетевых потребностей, и еще большая мобильность в классе. Bluetooth позволяет легко подключаться к аксессуарам и оборудованию на базе STEAM, таким как роботы и лабораторные датчики.

Все в одном и готов к работе

ActivPanel Titanium обладает скоростью, безопасностью и надежностью встроенной операционной системы Android 8.4 Гб ОЗУ, 64 Гб дискового пространства и 1Gbps LAN



Удобная панель управления

ActivPanel Titanium, разработанный для учителей, имеет эргономичную угловую консоль управления. Учителя теперь имеют быстрый и легкий доступ к унифицированному меню, регуляторам громкости, выбору источника и многому другому.



Проект «Студенческий коворкинг 2»

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Общественное пространство студенческого кампуса обеспечивает контекст как для обучения, так и для социальных взаимодействий, привлечения и вовлечения не только студентов и сотрудников университета, но и потенциальных абитуриентов, а также жителей близлежащих районов города.



ПРОБЛЕМАТИКА



Наличие доступного, комфортного и привлекательного кампусного пространства способствует созданию общегородской социально-культурной среды, где непрерывно происходит образовательный, экономический, межнационального обмен и, как следствие, повышению общественного имиджа Университета



Проект «Студенческий коворкинг 2»

ЦЕЛИ ПРОЕКТА smart стандарт



ПЛЕЙСМЕЙКИНГ архитектурно-пространственной среды общественного кампусного пространства;
ОБЕСПЕЧЕНИЕ условий для одновременного пребывания на выбранной локации не менее 130 пользователей из числа целевой аудитории;
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ современных инновационных аналогов и информационного моделирования;
ПРИВЛЕЧЕНИЕ ресурсного потенциала кампусного пространства для достижения общественной эффективности;
ОБЕСПЕЧЕНИЕ периода начала эксплуатации объекта не более 14 дней после реализации разработанных проектных решений.



Проект «Студенческий коворкинг 2»

Бюджет проекта

№ п/п	Наименование блока работ/ оборудования/материалов	Общая сумма, тыс. руб.
1.	Земляные работы	294,00
2.	Заложение фундаментов площадки	504,00
3.	Стоимость работ по установке площадки	318,00
5.	Материалы несущих конструкций	1223,00
7.	Деревянные скамейки	140,00
8.	Деревянный стол	180,00
9.	Материал для монтажа	396,00
10.	Отделочные материалы	914,00
11.	Аренда оборудования	252,00
ИТОГО		3903,00

Проект «Универсальная open-air зона на территории кампуса БГТУ им. В.Г. Шухова» занял 3 место в программе 'Идеальный коворкинг' в рамках Всероссийского конкурса "Твой ход", который проходит сейчас на президентской платформе «Россия - страна возможностей».

Разработчик - команда кафедры архитектурных конструкций (победитель внутривузовского конкурса "Кубок инноваторов").



СОЦИАЛЬНЫЕ ПАРТНЕРЫ: Белгородский государственный академический театр им. М.С. Щепкина; Белгородская государственная филармония; ГБОУ ВО «Белгородский государственный институт искусств и культуры»; МУК «Пушкинская библиотека-музей» (г. Белгород); МКУК «Историко-театральный музей им. М.С. Щепкина» (Белгородская область, Яковлевский район, с. Алексеевка); ЦБС г. Белгорода; МБУК Городской центр народного творчества «Сокол», г. Белгород; МБУК «Центр Досуга»; МБУК «Дом офицеров», г. Белгород; МБОУ «Гимназия №3», г. Белгород;

ВОЛОНТЕРСТВО И ДОБРОВОЛЬЧЕСТВО:
Ассоциация волонтерских центров России, Общероссийская ассоциация «зелёных» вузов России, Всероссийская Общественная организация волонтеров-экологов «Делай»

ОРГАНЫ ВЛАСТИ:
Управления молодежной политики администраций города Белгорода и Белгородской области, областной Центр молодежных инициатив, Управление физической культуры и спорта; Департамент цифрового развития Белгородской области, Управления культуры администраций города и области

ОБЩЕСТВЕННЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ:
Спортивно-патриотический клуб «Белогор», Творческий союз художников России, АНО «Молодежный театр «Новая сцена 2» Общественный совет при управлении культуры администрации Белгородской области, Совет ветеранов Белгородской области, БРО РДШ



Основные результаты реализации

Наш вклад в достижение национальных целей

НАЦИОНАЛЬНЫЕ ЦЕЛИ

- сохранение населения, здоровье и благополучие людей;



Увеличение доли студентов, систематически занимающихся физической культурой и спортом, до 70%,
Привлечение к ЗОЖ студентов, сотрудников и жителей города - увеличение спортивных мероприятий на 30%

- возможности для самореализации и развития талантов;



Выявление, поддержка и развитие способностей и талантов у студенческой молодежи,
Проведение патриотических фестивалей,
Увеличение доли студентов, вовлеченных в волонтерскую и добровольческую работу на 40%,
Увеличение числа посещений культурных мероприятий на 30%,
Дополнительное образование для школьников из дальних районов и людей старшего возраста

- комфортная и безопасная среда для жизни;



Улучшение жилищных условий студентов и сотрудников - строительство нового общежития
Не менее 50% выпускников БГТУ остаются жить и работать по специальности в регионе

- достойный, эффективный труд и успешное предпринимательство;



Диплом как старт

- цифровая трансформация



Проект «Цифровые волонтеры» для всего региона,
Цифровая грамотность выпускников - 100%,
Цифровизация коммуникации с целевыми группами через мобильное приложение, боты, мессенджеры и социальные сети.



Спасибо за внимание!



Avilova_irina@mail.ru



+7 910 322 00-88