

Конкурс «Лидеры Югры»

Номинация: Поддержка технологического развития автономного округа.

Проект «Общедоступные креативные пространства для молодежи в малых городах Югры на примере города Югорска»

Автор: Товт Янина Владимировна

yanina_tovt@mail.ru

+7 922 799 65 78

2023 г.

План

Введение.

1. Актуальность и социальная значимость;
2. Инновационность, уникальность проекта;
3. Масштаб реализации проекта;
4. Логическая связность и реализуемость проекта, соответствие мероприятий проекта его целям, задачам и ожидаемым результатам ;
5. Собственный вклад и дополнительные ресурсы, привлекаемые на реализацию проекта, перспективы его дальнейшего развития;
6. Соотношение планируемых расходов на реализацию проекта и его ожидаемых результатов, измеримость и достижимость таких результатов;
7. Рационалистичность, практическая значимость;
8. Перспектива развития и потенциал проекта;
9. Реалистичность бюджета проекта.

Дополнительная информация о проекте.

Введение.

В 2022 году молодая многодетная семья инженеров из г. Югорска предложила на конкурс идей "Лига будущего" от ФАДМ "Росмолодежь" создавать в малых городах общедоступные молодежные пространства, обеспеченные высокотехнологичным оборудованием для создания инженерно-технических и креативных проектов. Идея попала в топ - 100 по России и получила высокую поддержку на уровне Министерства цифрового развития, Губернатора Югры и Главы города Югорска. На Форуме уральской молодежи "УТРО" в этом же году проект был поддержан грантом Губернатора Югры для молодежи в размере 289 т.р. и закуплено стартовое оборудование - ноутбук и 3D принтер.

Идея, заложенная в основу проекта – создание условий для самореализации молодёжи в инженерно-техническом творчестве отвечает современным вызовам развития муниципалитета. Вопрос повышения инженерно-технических компетенций молодёжи в возрасте от 14 до 35 лет актуален как для определяющихся в профессии старшеклассников и студентов Югорского политехнического колледжа, так и для молодых специалистов одного из крупнейших газотранспортных предприятий страны, базирующегося в Югорске – ООО «Газпром трансгаз Югорск». Реализация проекта должна поспособствовать появлению новых точек роста и в предпринимательской среде. В городе работают предприниматели в технической, строительной сферах и сфере IT.

Семья Товт зарегистрировала автономную некоммерческую организацию Центр развития технологий и креативных индустрий "Фабрика изобретений" в апреле 2023 года. За 4 месяца мы провели более 25 мероприятий для инициативных жителей Югорска по социальному проектированию, новым технологиям, использованию нейросетей, арендовали и отремонтировали помещение, изготовили мебель и готовим Центр к открытию.

"Фабрика изобретений" - это креативное пространство инженерно-техническое пространство для самореализации в инженерно-технологической и креативной области молодежи в городе Югорск Ханты-Мансийского автономного округа - Югры.

Югорск - это небольшой северный город на юге Ханты-Мансийского автономного округа - Югры, где суровые длинные зимы и своя региональная специфика. Градообразующим предприятием в Югорске - Газпром Трансгаз Югорск

Цель проекта заключается в создании условий для повышения инженерно-технических и креативных компетенций молодежи в возрасте от 14 до 35 лет, включая старшеклассников, студентов и молодых специалистов.

Основная **миссия** заключается в том, чтобы предоставить молодежи свободный доступ к высокотехнологичному оборудованию и ресурсам для инженерного творчества и исследований. АНО "Фабрика изобретений" обеспечит общедоступность пространства с оборудованием для инженерно-технического и цифрового творчества, включая мастерские, где участники смогут осваивать навыки работы с различным оборудованием и программным обеспечением, создавать 3D-модели, паять, работать с лазерным ЧПУ станком и многим другим. Кроме того, команда АНО обеспечит событийную, консультационную и обучающую поддержку для популяризации цифрового творчества.

Разработаны следующие мероприятия: Форум разработчиков цифровых продуктов(<https://disk.yandex.ru/i/TrQnWthfetQAhA>), Обучающие программы по дополненной и виртуальной реальности(<https://disk.yandex.ru/d/HglFFPEugfFREQ>), графическому дизайну, аддитивным технологиям.

Разработан календарный план мероприятий (<https://disk.yandex.ru/i/Rs6VyFkW4e6LaQ>) - мастер-классов, лекций и бизнес-завтраков с предпринимателями.

В рамках настоящего проекта планируется оснастить 15 общедоступных мест, предназначенных для создания цифровых и программных продуктов, в том числе 1 - с использованием средств дополненной и виртуальной реальности (AR/VR). Запрос на создание таких общедоступных мест мы получили от молодежи города, увлекающейся программированием, AR/VR технологиями и не имеющих возможности использовать высокотехнологичное оборудование на базе колледжа, школы или Кванториума в свободном доступе.

Дополнительные документы по проекту: <https://disk.yandex.ru/d/HglFFPEugfFREQ>

1. Актуальность и социальная значимость проекта

Исследование проблемного поля. Какие проблемы решит реализация проекта:

1. Отсутствие точек соприкосновения и обмена опытом между различными группами молодежи, связанными с инженерно-техническим направлением. Проект создаст условия для взаимодействия и общения между школьниками, студентами, предпринимателями и представителями муниципальной властей.
2. Отсутствие событий и мероприятий, направленных на развитие инженерно-технического и цифрового творчества среди молодежи от 14 до 35 лет. Проект предлагает регулярное проведение мероприятий, позволяющих молодым людям развивать свои навыки и компетенции в инженерно-технической сфере.
3. Утечка талантливой молодежи в другие города и регионы из-за отсутствия возможностей для самореализации в инженерно-технической сфере. Проект создаст условия, способствующие удержанию в Югорске молодых специалистов в городе и развитию инженерного сообщества.

По итогам исследований команды проекта (<https://disk.yandex.ru/i/vf1CYCTXqx0dqw>, <https://disk.yandex.ru/i/Hxi7bJhwkoJdfQ>) и инициативного запроса от молодежного объединения "Молодежь Югорска" (<https://disk.yandex.ru/i/umtO25fj3QpPvg>), под которым подписался 51 молодой человек, была сформулирована **проблема**: «Отсутствие места для молодежи, где можно получить в пользование высокотехнологичное оборудование для реализации своих инженерно-технических и креативных проектов, отсутствие совместных мероприятий научно-технической и креативной направленности для молодежи в возрасте от 14 до 35 лет в городе Югорске, способствующих формированию сообщества.»

Решение: создание пространства, оборудованного для создания цифровых и инженерно-технических проектов, в том числе с использованием технологий дополненной и виртуальной реальности. Пространство будет наполнено яркими событиями, лекциями и мастер-классами (<https://disk.yandex.ru/i/umtO25fj3QpPvg>) объединит школьников, студентов, предпринимателей, предприятия и муниципальные власти для решения общих городских проблем и направит инженерно-технический потенциал молодежи на благо родного города. В результате участия в проекте не менее 350 молодых людей освоят навыки работы с высокотехнологичным оборудованием и научатся создавать цифровые и креативные

продукты, а также усилят свои личные качества, необходимые проектным лидерам и их командам. Не менее 50 участников проекта примут участие в ключевом мероприятии - Форуме разработчиков, где создадут концепцию цифрового продукта, решающего социальные проблемы югорчан и реализуют проектные инициативы, направленные на содействие решению социальных проблем в городе.

2. Инновационность, уникальность проекта.

Проект "Фабрика изобретений" имеет несколько инновационных и уникальных аспектов:

1. Создание общедоступных молодежных пространств: Проект предлагает создание общедоступных молодежных пространств, оборудованных высокотехнологичным оборудованием. Это уникальная идея, которая позволяет молодежи свободно использовать современные технологии и инструменты для своего творчества и исследований.
2. Сочетание инженерного и креативного подхода: Проект объединяет инженерно-технические и креативные компетенции. Это позволяет молодым людям развивать не только технические навыки, но и креативное мышление, что является важным в современном мире.
3. Поддержка молодежи на различных уровнях: Проект предоставляет поддержку молодежи различных возрастных групп - от школьников и студентов до молодых специалистов. Это позволяет обеспечить непрерывное развитие и поддержку молодежи в их профессиональном росте.
4. Привлечение экспертов и предпринимателей: Проект предлагает проведение мероприятий, мастер-классов и лекций, в которых участвуют предприниматели и эксперты в области цифровых технологий. Это дает молодежи возможность взаимодействовать с профессионалами и получать ценные знания и опыт.
5. Фокус на AR/VR технологиях: Проект предлагает создание общедоступных мест для разработки цифровых и программных продуктов, включая AR/VR технологии. Это является инновационным направлением, которое позволяет молодежи работать с передовыми технологиями в сфере виртуальной и дополненной реальности.

Все эти аспекты делают проект "Фабрика изобретений" инновационным и уникальным, предоставляя молодежи возможности для развития своих навыков и творчества в сфере инженерии и цифровых технологий.

3. Масштаб реализации проекта.

Проект, находясь в стадии минимального жизнеспособного продукта, проходит апробацию в городе Югорске. У "Фабрика изобретений" есть задача увеличить масштаб и расширить свою деятельность на малые города Югры. Это может быть достигнуто путем создания аналогичных общедоступных молодежных пространств и обеспечения доступа к высокотехнологичному оборудованию и программному обеспечению в малых городах.

Масштабирование проекта на малые города Югры может быть осуществлено путем установки дополнительных мест для создания цифровых и программных продуктов в этих городах, работы с партнерами из числа НКО, ВУЗов, ССУЗов и органов власти. Это позволит молодежи из малых городов иметь доступ к современным технологиям и инструментам для развития своих навыков и творчества.

Говоря о масштабе, важно отметить и целевые группы проекта.

- участники городских молодежных объединений и движений ("Молодежь Югорска", Российского движения детей и молодежи "Движение Первых") проявившие интерес к проекту (51 человек)

обучающиеся 8-11 классов школ города Югорска, планирующие поступать на инженерно-технические и креативные специальности или увлекающиеся инженерно-техническим, цифровым творчеством;

- студенты «Югорского политехнического колледжа», Кафедры «Энергетика», обучающиеся по техническим специальностям;

- молодые предприниматели, в том числе технологические, а так же молодые люди, которые задумываются об организации бизнеса в области инженерно-технологических и цифровых решений;

- работающая молодежь - молодые специалисты, увлеченные техническим и цифровым творчеством (Общество «Газпром Трансгаз Югорск», педагоги дополнительного образования детского технопарка «Кванториум», МБОУ «Лицея им. Г.Ф. Атякшева», МБОУ «Гимназия», МБОУ СОШ NoNo 2, 5, 6, «Югорский политехнический колледж», МАУ «Гелиос» и другие предприятия);

4. Логическая связность и реализуемость проекта, соответствие мероприятий проекта его целям, задачам и ожидаемым результатам

Проект "Фабрика изобретений" обладает логической связностью и реализуемостью, а также соответствует своим целям, задачам и ожидаемым результатам. Вот почему:

1. Логическая связность: Проект имеет логическую связность, так как все его мероприятия и компоненты направлены на достижение общей цели - поддержки и развития молодежи в области инженерии, программирования и цифровых технологий. Молодежные пространства, оборудование, мероприятия, мастер-классы и лекции, а также взаимодействие с экспертами и предпринимателями - все это является логическими и последовательными шагами для достижения цели проекта.

2. Реализуемость: Проект "Фабрика изобретений" является реализуемым, так как он основан на уже существующих технологиях и концепциях. Создание общедоступных молодежных

пространств требует финансирования и оборудования, что является достижимыми целями. Проведение мероприятий и привлечение экспертов также является реализуемым, при условии подготовки и планирования.

3. Соответствие целям, задачам и ожидаемым результатам: Все мероприятия и компоненты проекта направлены на достижение его целей, задач и ожидаемых результатов. Цель проекта - поддержка и развитие молодежи в области инженерии и цифровых технологий. Мероприятия, такие как создание молодежных пространств, обеспечение доступа к оборудованию, проведение мастер-классов и лекций, взаимодействие с экспертами и предпринимателями - все это направлено на достижение этой цели. Ожидаемые результаты проекта включают увеличение навыков и компетенций молодежи, стимулирование инноваций и творчества, а также развитие молодежного предпринимательства.

Таким образом, проект "Фабрика изобретений" обладает логической связностью, реализуемостью и соответствует своим целям, задачам и ожидаемым результатам.

5. Собственный вклад и дополнительные ресурсы

В 2022 году проект получил грантовую поддержку в размере 289 000 рублей, партнерская информационная поддержка, предоставление помещений для проведения мероприятий - оценивается не менее чем в 800 000 рублей.

Собственный вклад подробно рассмотрен в смете проекта и составляет на сегодняшний день более 2 000 000 рублей, а запланировано всего около 11 000 000 рублей.

Вот несколько аспектов, которые мы учитываем:

1. **Собственный вклад:** Проект существует в основном за счет собственного финансового и организационного вклада. Это включает финансирование из собственных средств, использование собственных ресурсов и участие в организации мероприятий и деятельности проекта. Вклад в виде трудовых ресурсов и профессиональных навыков.
2. **Дополнительные ресурсы:** Помимо грантовых средств и партнерской поддержки, рассматриваем привлечение дополнительных ресурсов в форме спонсорской поддержки от местных предприятий, организаций и фондов, а также в форме волонтерской помощи и сотрудничества с другими молодежными и образовательными организациями.
3. **Грантовые средства:** Грантовые средства в размере 289 000 рублей использованы для закупки стартового оборудования.
4. **Партнерская поддержка:** Партнерская поддержка от организаций, предприятий и учебных заведений включает предоставление оборудования и ресурсов, а также экспертное сопровождение и совместную организацию мероприятий.
5. **Перспективы развития:** С учетом грантовых средств и партнерской поддержки, проект "Фабрика изобретений" может иметь перспективы дальнейшего развития. Это может включать расширение масштаба проекта на другие малые города Югры, создание дополнительных молодежных пространств и оборудования, развитие новых программ и мероприятий, а также укрепление партнерских отношений и привлечение дополнительных ресурсов для поддержки проекта.
6. **Успех дальнейшего развития проекта** будет зависеть от эффективного использования средств, мобилизации дополнительных ресурсов и поддержки партнеров. Также важно

следить за оценкой и мониторингом результатов проекта, чтобы убедиться в достижении поставленных целей и ожидаемых результатов.

6. Соотношение планируемых расходов на реализацию проекта и его ожидаемых результатов, измеримость и достижимость таких результатов.

Соотношение планируемых расходов на реализацию проекта и его ожидаемых результатов оценено на основе следующих факторов:

1. Планируемые расходы: Затраты в размере 11 000 000 рублей на реализацию проекта "Фабрика изобретений" оценены и обоснованы в смете проекта. Это включает в себя расходы на оборудование, аренду помещений, организацию мероприятий, оплату труда, рекламу и другие расходы. Эти расходы были сбалансированы и соответствуют ожидаемым результатам проекта.

2. Ожидаемые результаты: Ожидается, что проект привлечет не менее 350 молодых людей города Югорска в инженерно-техническое и креативное творчество, предпринимательство. Это будет достигнуто через мероприятия, такие как мастер-классы, лекции, тренинги и другие образовательные программы.

Ожидается, что проект поможет увеличить навыки и компетенции молодежи в области инженерии и цифровых технологий, стимулировать творчество и инновации, а также развивать молодежное предпринимательство.

Количественные результаты

количество мероприятий, проведённых в рамках проекта (за период 12 месяцев) не менее 40

количество человек, которым оказаны услуги в сфере образования, просвещения

- не менее 350

количество человек, которым оказаны услуги в иных сферах некоммерческой деятельности - не менее 50

Качественные результаты

Молодежь города Югорска в возрасте 14 - 35 получит новую возможность и пространство для творчества, самореализации в инженерно-техническом направлении и креативных индустриях; • Горожане получают новые инженерно-технологические и цифровые решения, которые улучшат комфорт проживания в городе. • Администрация города Югорска: реализация проекта поспособствует появлению новых технологических решений для повышения комфорта и уровня жизни, событие сможет в будущем привлекать гостей и туристов в город, а так же поспособствует налаживанию связи между администрацией, бизнесом и талантливыми молодыми людьми, создаст новые точки роста в предпринимательской среде города в технической, строительной сферах и сфере IT. Предприятия города Югорска: получают инженерно-технические решения и заинтересованные кадры, направленные на качественные улучшения на предприятиях.

3. Измеримость результатов: Результаты проекта могут быть измерены и оценены на основе следующих показателей: количество и участие молодежи в мероприятиях, уровень удовлетворенности участников, количество созданных инновационных проектов или успешно запущенных стартапов. Измеримость результатов позволит оценить достижение заданных целей и эффективность проекта.

7. Рационалистичность, практическая значимость

Рационалистичность проекта "Фабрика изобретений" проявляется в его логическом обосновании, эффективном использовании ресурсов, целесообразности и рациональности действий, а также оценке эффективности. Эти аспекты помогают обеспечить эффективность и успех проекта, а также максимальное использование доступных ресурсов.

Проект "Фабрика изобретений" имеет следующую практическую значимость:

1. Развитие навыков и компетенций: Проект предлагает образовательные программы, мастер-классы и тренинги, которые помогут молодежи развить навыки и компетенции в области

инженерии и цифровых технологий. Это позволит им приобрести практические навыки, которые могут быть применены в реальной жизни и будущей карьере.

2. Стимулирование творчества и инноваций: Проект "Фабрика изобретений" создает среду, которая способствует развитию творческого мышления и инноваций у молодежи. Участники проекта будут мотивированы и вдохновлены предлагать новые идеи, создавать инновационные проекты и решать сложные задачи. Это может привести к появлению новых продуктов, услуг и технологий, которые будут иметь практическую значимость для общества.

3. Развитие предпринимательского духа: Проект "Фабрика изобретений" также направлен на развитие предпринимательских навыков и менталитета у молодежи. Участники проекта будут иметь возможность познакомиться с основами предпринимательства, создания стартапов и коммерциализации своих идей. Это может помочь им в будущем создать собственные успешные бизнесы и способствовать экономическому развитию региона.

4. Повышение образовательного уровня: Проект "Фабрика изобретений" предлагает образовательные программы и мероприятия, которые дополняют и обогащают формальное образование молодежи. Участники проекта будут иметь возможность получить новые знания и опыт, расширить свои горизонты и развиваться как личности. Это может повысить образовательный уровень молодежи и их конкурентоспособность на рынке труда.

Таким образом, проект "Фабрика изобретений" имеет практическую значимость в развитии навыков и компетенций, стимулировании творчества и инноваций, развитии предпринимательского духа и повышении образовательного уровня молодежи. Он предлагает реальные возможности для молодежи развиваться и вносить практическую пользу для общества.

12. Как будет организовано информационное сопровождение проекта

Проведение обучающих мастерских в пространстве будет анонсироваться через доступные для нас каналы: городская Администрация - сайты и паблики в Вк, Вайбере, Телеграм Администрации (согласно постановления <https://disk.yandex.ru/i/y81H9f1lAV9GXg>), страница Вконтакте АНО "Фабрика изобретений" (https://vk.com/fabrika_izobreteniy), страницы Вконтакте членов команды(https://vk.com/yanina_tovt, <https://vk.com/ivan.tovt>), предполагается вести прямые трансляции из рабочих зон и зоны обучения для повышения интереса к мероприятиям инженерно-технического направления и цифрового творчества, проводить баттлы, мастерские и интеллектуальные игры для всех жителей города. В паблике Фабрики изобретений ВКонтакте будет распространяться не только обучающая и просветительская повестка, но и информация об участниках, их проектах и успехах, информация от партнеров, наставников и членов комьюнити о видах поддержки для резидентов Фабрики изобретений.

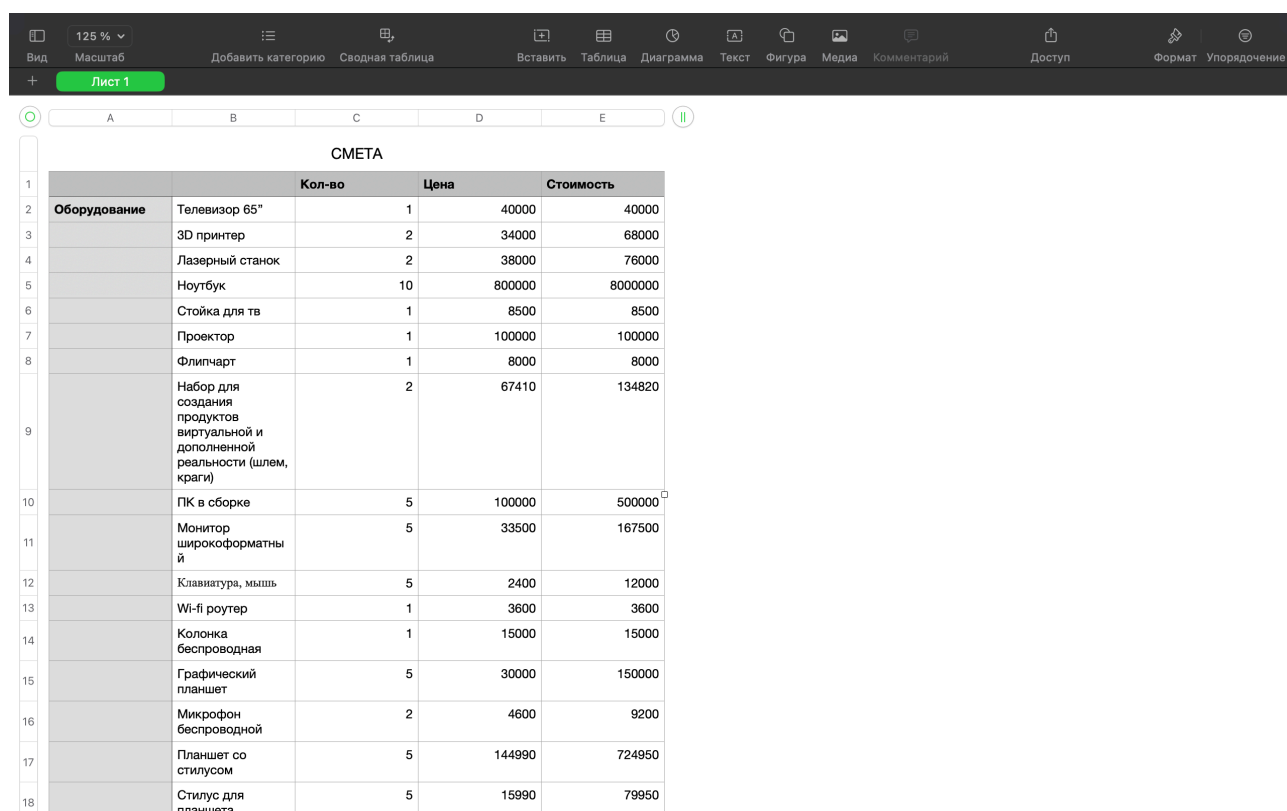
8. Перспектива развития и потенциал проекта.

Дальнейшее развитие проекта Проект является модульным и масштабируемым на региональный, а затем на федеральный уровень. АНО "Фабрика изобретений" считает своей миссией - содействовать укреплению технологического суверенитета страны и Югры, малых городов Югры путем развития создаваемого проекта. Масштабирование и развитие предполагается путем добавления новых направлений и вовлечения крупных федеральных и региональных партнеров. Оборудование и другие средства, приобретенные в результате реализации проекта сформируют материально-техническую базу некоммерческой организации и продолжат работать на развитие проекта и достижение поставленных целей и сформулированных задач. Решение проблемы отсутствия пространств для молодежи мы видим комплексно. Предлагаем ознакомиться с картой нашего видения дальнейшей работы по проекту: https://miro.com/app/board/uXjVMYU3tqw=?share_link_id=981064500984

Источники ресурсного обеспечения проекта в дальнейшем

Привлечение жителей к развитию пространства, оказание услуг с использованием оборудования, создание цифровых продуктов, предполагается система резидентства и фандрайзинг, собственные средства АНО, создание платных мероприятий и программ для обеспечения развития проекта.

9. Бюджет.



СМЕТА					
		Кол-во	Цена	Стоимость	
1					
2	Оборудование	Телевизор 65"	1	40000	40000
3		3D принтер	2	34000	68000
4		Лазерный станок	2	38000	76000
5		Ноутбук	10	800000	8000000
6		Стойка для тв	1	8500	8500
7		Проектор	1	100000	100000
8		Флигчарт	1	8000	8000
9		Набор для создания продуктов виртуальной и дополненной реальности (шлем, краги)	2	67410	134820
10		ПК в сборке	5	100000	500000
11		Монитор широкоформатный	5	33500	167500
12		Клавиатура, мышь	5	2400	12000
13		Wi-fi роутер	1	3600	3600
14		Колонка беспроводная	1	15000	15000
15		Графический планшет	5	30000	150000
16		Микрофон беспроводной	2	4600	9200
17		Планшет со стилусом	5	144990	724950
18		Стилус для планшета	5	15990	79950

СМЕТА					
		Кол-во	Цена	Стоимость	
18		Стилус для планшета	5	15990	79950
19		Микрофон - петличка	1	4500	4500
20		Кабель HDMI — HDMI (15 м)	3	650	1950
21		МФУ лазерный	1	30000	30000
22		Кабель HDMI-mini — HDMI (3 м)	5	2500	12500
23		Колонки для ПК	5	1500	7500
24		Презентер	1	2500	2500
25		Флешка type-c - usb	5	2500	12500
26		Флеш-карта для 3d принтера	2	3500	7000
27		Портативный жесткий диск	2	6500	13000
28		Фото-видеокамера	1	80000	80000
29		Удлинитель сетевые	5	1230	6150
30		Наушники с микрофоном	15	3000	45000
31		Хаб портов	2	4500	9000
32	Мебель	Стол для ПК	5	3500	17500
33		Кресло-мешок	5	4000	20000
34		Стол трапеция	8	3500	28000
35		Стул складной	12	1500	18000
36		Стеллаж	3	2600	7800

СМЕТА					
		Кол-во	Цена	Стоимость	
37		Стул офисный	5	7500	37500
38		Стул барный	3	2600	7800
39		Столешница 4 м	1	6000	6000
40		Вешалка для одежды	1	3000	3000
41		Этажерка мобильная	5	2500	12500
42	Расходные материалы	Пластик для печати на 1 год/кг	40	2500	100000
43		Магнитный стол для 3d принтера	10	1300	13000
44		Материал для лазерной резки (оргстекло, фанера и др) на год, листы	100		0
45		Бумага для флип-чарта	30	360	10800
46		Одноразовая посуда	300		0
47		Вода	100	500	50000
48		Дополнительный набор картриджей для МФУ	1	1100	1100
49		Бумага	20	500	10000
50		Аптечка	1	489	489
51		Огнетушитель	1	2400	2400
52		Канцелярские товары (ручки, маркеры, степлер		30000	0
53		Сизы (для работы с	300	900	270000



	Кол-во	Цена	Стоимость
Ответушитель	1	2400	2400
Канцелярские товары (ручки, маркеры, степлер)		30000	0
Слэзы (для работы с оборудованием)	300	900	270000
Прочее			
Настольные игры	10	3500	35000
Кулер	1	7000	7000
Беспроводной интернет, Ростелеком	12	2700	32400
Холодильник	1	16790	16790
Мусорная корзина	1	610	610
Аренда помещения			
42-50 кв м	12	22500	270000
Администратор			
			3122809

Аренда помещения 22 500,00 12 мес. 270 000,00 270 000,00 0,00

Приобретение, аренда специализированного оборудования, инвентаря и сопутствующие расходы

Ноутбук для создания цифровых продуктов

Комментарий: Ноутбуки играют важную роль в реализации проекта, предоставляя участникам инструменты для обучения, разработки, совместной работы и управления проектами. Они помогут повысить эффективность и качество работы участников, а также способствуют развитию их инженерно-технических навыков и компетенций: Обучение и самообразование, Проектирование и моделирование: Ноутбуки позволят участникам создавать и редактировать 3D-модели, используя специализированные программы для проектирования, такие как Компас 3D. Программирование и разработка ПО. Дизайн. Тестирование созданных цифровых продуктов. Ноутбуки 15.6" Ноутбук ASUS TUF Gaming F15 FX506HF-HN017 для работы и обучения обладают минимальными характеристиками для работы с программным обеспечением САПР (компас 3D), а так же графическими редакторами для обработки фотго, видео. Это эконом-сегмент, которого будет достаточно для обеспечения работы. <https://www.dns-shop.ru/product/a462af0ed9c4ed20/156-noutbuk-asus-tuf-gaming-f15-fx506hf-hn017-cernyj/>

Персональный компьютер для разработки проектов дополненной и виртуальной реальности

Комментарий: ПК играет ключевую роль в разработке и создании контента AR и VR. Он обеспечивает участникам проекта необходимые инструменты и среды разработки для создания и оптимизации интерактивных и реалистичных приложений виртуальной и дополненной реальности. Будет использован в проекте для разработки проектов дополненной и виртуальной реальности (AR и VR) следующим образом: Создание и разработка контента: ПК обладает достаточной вычислительной мощностью для создания и разработки контента AR и VR. Для создания трехмерных моделей, анимаций, текстур и других элементов, необходимых для создания интерактивного и реалистичного контента AR и VR. Разработка приложений: ПК позволяет программировать и разрабатывать специализированные приложения и программное обеспечение для работы с технологиями AR и VR. Взаимодействие со сенсорными устройствами. ПК индивидуальной сборки собран с учетом требований ПО <https://www.dns-shop.ru/custompc/user-pc/configuration/5f79c9fda89722b0/>

Система виртуальной реальности

Комментарий: Использование систем виртуальной реальности участниками мастерской "Фабрика изобретений" поможет повысить свои инженерно-технические навыки, разработать и проверить свои идеи, а также привлечь внимание к своим проектам. Обучение и тренировки: Системы виртуальной реальности могут быть использованы для создания обучающих симуляций и тренировок, которые помогут участникам проекта освоить сложные инженерные задачи. Прототипирование и моделирование: Системы виртуальной реальности могут быть использованы для создания виртуальных прототипов и моделей, которые помогут участникам проекта визуализировать и проверить свои идеи. Визуализация и демонстрация проектов: Это позволит представить свои идеи и концепции в увлекательной и доступной форме, привлекая внимание партнеров, спонсоров и потенциальных заказчиков. Популярная система виртуальной реальности, автономна, имеет много функций: <https://www.dns-shop.ru/product/5fd76980e7a6ed20/sistema-virtualnoj-realnosti-oculus-quest-2-belyj/>

Система виртуальной реальности HTC VIVE Pro 2 HMD

Комментарий: Системы виртуальной реальности будут использованы в проекте "Фабрика изобретений" для решения таких задач: Обучение и тренировки. Прототипирование и моделирование. Визуализация и демонстрация проектов. Планируется приобрести популярную стационарную систему виртуальной реальности, которая отличается высоким качеством изображения, простотой разработки, отличной поддержкой производителя - HTC

VIVE Pro 2 HMD. <https://www.dns-shop.ru/product/86c98eefce69d763/sistema-virtualnoj-realnosti-htc-vive-pro-2-hmd-cernyj/>

Телевизор 51 999,00 1 шт. 51 999,00 0,00 51 999,00

Комментарий: В проекте "Фабрика изобретений", телевизор будет использоваться для: Обучения и обмена информацией. Телевизор может быть использован для просмотра обучающих видеоматериалов, лекций или мастер-классов, которые помогут участникам проекта получить новые знания и навыки. Также, телевизор будет использован для обмена информацией и коммуникации с другими участниками проекта или специалистами, путем проведения видеоконференций или просмотра онлайн-вебинаров. Презентация проектов и идей: Телевизор будет использован для проведения презентаций и демонстрации проектов и идей, разработанных участниками. С помощью телевизора можно показать презентационные материалы, видеоролики или визуализации проектов на большом экране для более удобного просмотра и внимания аудитории. Организация мероприятий и трансляция научно-технических событий. 65" (163 см) Телевизор LED TCL 65C735 <https://www.dns-shop.ru/product/d35080358e10a99b/65-163-sm-televizor-led-tcl-65c735-cernyj/>

МФУ для печати раздаточного и обучающего материала

Комментарий: струйное мфу для печати раздаточного и обучающего материала МФУ струйное Canon PIXMA G3420, <https://www.dns-shop.ru/product/4f268fd8393fed20/mfu-strujnoe-canon-pixma-g3420/>

Флипчарт

Комментарий: Флипчарт - мобильная доска, будет использована в проекте "Фабрика изобретений" для: Проектирования и мозговых штурмов, визуализации и записи идей, концепций и проектов. Это поможет видеть и анализировать свои мысли и работать над их усовершенствованием. Планирование и организация проекта: создавать расписание, разбить проект на подзадачи, нанести ключевые сроки и важные вехи. Это позволит всем участникам видеть и понимать текущий статус проекта и необходимые действия для его успешного завершения. Обучение и презентации: Флипчарт может служить для проведения обучающих сессий, лекций и презентаций. Планируется приобрести надежную и распространенную модель на колесиках для долгой службы - Доска-флипчарт BRAUBERG 235527 - <https://www.dns-shop.ru/product/30842bb8d36e1b80/doska-flipcart-brauberg-235527/>

5. Разработка и поддержка сайтов, информационных систем и иные аналогичные расходы

Создание сайта для повышения информационной открытости пространства и повышения удобства записи на мероприятия

Комментарий: Сайт необходим для повышения информационной открытости пространства и повышения удобства записи на мероприятия Мастерской, популяризации инженерно-технического и креативного творчества участников проекта

Дополнительная информация о проекте.

Публикации в СМИ

<https://yugorsk.bezformata.com/listnews/proekt-yanini-i-ivana-tovt/106960067/?ysclid=lkk8wj6qqa895055624> <https://t.me/yugorskhmao/11824> <https://news.myseldon.com/ru/news/index/270372596> <http://muzeumugorsk.ru/novosti/sobytiya-muzeya-istorii-i-etnografii/item/2762-nejroseti-kak-iskusstvo-master-klass-v-muzee-istorii-i-etnografii> https://ugra-tv.ru/news/society/initsiativa_molodykh_yugorchane_s_nestandartnymi_proektami_voshli_v_top_100/?ysclid=lkk8ztiln1950252555 https://ugra-news.ru/article/yugorskaya_liga_budushchego/?ysclid=lkk90m0hbp248332834 <https://strategmag.ru/semia-lychshaia-komanda/> <http://council.gov.ru/events/news/137963/> <https://dzen.ru/video/watch/62ff5ed0cbac705b8562a106> <https://ugra.mk.ru/social/2023/05/12/vremya-dlya-volonterstva-est-vsegda-schitaet-yugorchanka-yanina-tovt.html> https://dzen.ru/b/YxGcQzzbqCi_Nmqg

Календарный план проекта

1. Подготовительный этап. Заказ и доставка оборудования.

01.11.2023 - 31.01.2024

Закуплено оборудование, средства и расходные материалы для реализации проекта

2. Подготовительный этап Подготовка методической базы, адаптация программ с учетом инфраструктурой карты закупленного оборудования для целевой аудитории - подготовка инструкций для резидентов "Фабрики изобретений"

01.11.2023 - 29.02.2024

Подготовлена методическая база, адаптирована программа и календарный план, с учетом инфраструктурой карты закупленного оборудования для целевой аудитории, подготовлены инструкции по использованию оборудования для участников проекта "Фабрики изобретений"

3. Организационный этап

Установка и настройка оборудования

01.01.2024 - 15.02.2024. Установлено и настроено оборудование для функционирования 6 мест общедоступного пространства для создания цифровых продуктов молодежью Югорска,
4 Проведение мероприятий

Проведение комплекса мероприятий согласно календарного плана ([https:// disk.yandex.ru/i/Rs6VyFkW4e6LaQ](https://disk.yandex.ru/i/Rs6VyFkW4e6LaQ)) и обучающих программ (https://disk.yandex.ru/i/_10MZrIvhPWaQw) и ключевого события - Форума разработчиков цифровых продуктов ([https:// /disk.yandex.ru/i/TrQnWthfetQAhA](https://disk.yandex.ru/i/TrQnWthfetQAhA)) для молодых людей города Югорска по адресу г. Югорск, ул. железнодорожная, 53А, оф. 218.

19.02.2024 - 20.06.2024

В мероприятиях приняло участие не менее 350 человек из числа целевой аудитории. Охват информированием в социальных сетях и иных источниках - не менее 15000 просмотров.

5. Аналитический. Формирование аналитического и финансового отчетов. Обобщение опыта для тиражирования практики.

15.05.2024 - 30.06.2024

Сформирован аналитический и финансовый отчет. Обобщен опыт для тиражирования практики проекта.