

## Проектное предложение

Тип проекта	<i>Прикладной</i>
Название проекта	Логический квест
Подразделение инициатор проекта	Школа философии ФГН
Руководитель проекта	<i>Селиверстов Владимир Валерьевич</i>
Заказчик проекта / востребованность проекта	Логический квест будет использоваться в ходе занятий по курсам "Логика" и "Логика и критической мышление"
Основная проектная идея / описание решаемой проблемы	Идея заключается в создании интерактивного задания по логике, Для реализации проекта может потребоваться написание программы или подготовки мобильного приложения. Кроме этого, необходимо будет разработать графический дизайн карт с заданиями.
Цель проекта	Цель проекта заключается в создании карточной логической квест-игры. За основу берётся игровая механика карточных квестов Unlock и Exit. В квесте будут представлены задачи по силлогистике и классической логике высказываний.
Планируемые результаты проекта, специальные или функциональные требования к результату	Готовый дизайн карт и приложение для логического квеста
Требования к участникам с указанием ролей в проектной команде при групповых проектах	Первая группа участников отвечает за создание логических задач для квеста. Вторая группа- за встраивание этих задач в механику квеста. Третья группа - за дизайн карт Четвёртая группа - за создание приложения для введения кода.
Количество вакантных мест на проекте	7

Проектное задание	<p>1) разработать логические задачи по силлогистике и классической логике высказываний</p> <p>2) на основе этих задач разработать цепочку взаимосвязанных заданий в формате квеста</p> <p>3) разработать дизайн карточек</p> <p>4) разработать приложения для введения кода</p>
Критерии отбора студентов	Оценка 8 баллов и выше по курсу «Логика» или «Логика и критическое мышление».
Сроки и график реализации проекта	13 мая 2023 - 30 июня 2023
Трудоемкость (часы в неделю) на одного участника	14
Количество кредитов	4
Форма итогового контроля	Творческий экзамен: презентация логического квеста
Формат представления результатов, который подлежит оцениванию	Экзамен
Образовательные результаты проекта	<ul style="list-style-type: none"> <li>- опыт разработки методических материалов для курса по логике</li> <li>- опыт разработки дизайн-макетов</li> </ul>
Критерии оценивания результатов проекта с указанием всех требований и параметров	30% работа на встречах по проекту + 70% творческий экзамен
Возможность пересдач при получении неудовлетворительной оценки	Да
Рекомендуемые образовательные программы	История, культурология, социология, филология, философия, программная инженерия, прикладная математика и информатика, дизайн, медиакоммуникации
Территория	Старая Басманная ул., 21/4с1

Дополнительные материалы:

1) Обучающий сценарий Unlock (правила игры) <https://www.youtube.com/watch?v=Zsu-Z6o9woZc>

- 2) Прохождение одного из демо-сценариев (на 30 минут) [https://www.youtube.com/watch?v=3uBx\\_ObSPIA](https://www.youtube.com/watch?v=3uBx_ObSPIA)
- 3) Перевод карт всех доступных на русском демо-сценариев. <https://tesera.ru/game/943970/files/>

