

Проектное предложение

Тип проекта	<i>Прикладной</i>
Название проекта	<i>Логический квест</i>
Подразделение инициатор проекта	<i>Школа философии, ФГН</i>
Руководитель проекта	<i>Селиверстов В.В.</i>
Подробное описание содержания проектной работы	<p><i>Цель проекта заключается в создании карточной логической квест-игры, которая будет использоваться в ходе занятий по курсам "Логика" и "Логика и критической мышление". За основу берётся игровая механика карточных квестов Unlock и Exit. В квесте будут представлены задачи по силлогистике и классической логике высказываний.</i></p> <p><i>Для реализации проекта может потребоваться написание программы или подготовки мобильного приложения. Кроме этого, необходимо будет разработать графический дизайн карт с заданиями.</i></p>
Сроки записи на проект	<i>До 5 декабря 2018</i>
Сроки реализации проекта	<i>10 декабря 2018 – 20 мая 2019</i>
Количество кредитов	<i>3</i>

Трудоемкость (часы в неделю)	2
Количество вакантных мест на проекте	7
Критерии отбора студентов (применяются в случае большого количества заявок на проект)	<i>Оценка 8 баллов и выше по курсу «Логика» или «Логика и критическое мышление».</i>
Рекомендуемые образовательные программы	<i>История, культурология, социология, филология, философия, программная инженерия, прикладная математика и информатика</i>
Территория	<i>Старая Басманная ул., 21/4с1</i>

Дополнительные материалы:

1) Обучающий сценарий Unlock (правила игры)

<https://www.youtube.com/watch?v=ZsuZ6o9woZc>

2) Прохождение одного из демо-сценариев (на 30 минут)

https://www.youtube.com/watch?v=3uBx_ObSPIA

3) Перевод карт всех доступных на русском демо-сценариев.

<https://tesera.ru/game/943970/files/>