

1. Название кейса

Разработка и изготовление оригинальной деревянной игры для чилл-тайма на крупных мероприятиях БрГУ

2. Паспорт кейса

Организация-заказчик: ФГБОУ ВО «Братский государственный университет» (БрГУ), в лице специалиста по работе с молодёжью.

Курирующее подразделение:

Технические консультации: Факультет транспортных систем и лесного комплекса (ФТСиЛК), Кафедра «Машиностроение и транспорт» (МиТ), заведующий кафедрой, назначает ответственных за школьников/студентов (инструктаж, наставничество). График доступа к оборудованию согласовывается на этапе изготовления.

Направление: дизайн, инженерия, работа с молодёжью.

Рекомендуемая секция: «Технические проекты».

Участники: обучающиеся 7–11 классов; допускается участие студентов 1–2 курсов.

Формат: команда из 3–5 человек или индивидуальный проект.

Уровень сложности: средний.

Место выполнения: учебные мастерские и лаборатории кафедры МиТ БрГУ.

Продолжительность: с 27 октября 2026 года по 26 марта 2027 года.

Допустимое количество команд: не ограничено (кейс рассчитан на широкое участие).

3. Организация и контекст

БрГУ ежегодно проводит крупные молодёжные мероприятия: Ярмарку проектов и итоговую конференцию ШРД, Посвящение в студенты, День знаний, День молодёжи и другие. На этих событиях собирается от 50 до 300 человек.

Организаторы отмечают, что в паузах между официальными блоками участники предоставлены сами себе, часто «сидят в телефонах». У Студенческого совета БрГУ уже есть деревянные настольные игры для заполнения времени в паузах: «Галактика», «Кварто» и «Вышибалы» — они хорошо показали себя на мероприятиях. Студентам зашёл формат коротких игр на 2–5 минут.

Кафедра «Машиностроение и транспорт» (ФТСиЛК) не первый год участвует в ШРД и располагает оборудованием для изготовления деревянного реквизита: станки с ЧПУ (токарный, фрезерный, лазерный), а также компьютеры с САПР. Кафедра готова предоставить школьникам/студентам доступ к оборудованию под присмотром наставника и материалы.

4. Проблемная ситуация

Место: холлы, рекреации и аудитории на мероприятиях БрГУ.

Время: учебный год (мероприятия: ШРД, Посвящение в студенты, День знаний, День молодёжи и т.д.).

Проявление проблемы:

в перерывах участники не вовлечены в общую активность;

существующий игровой фонд Студенческого совета мал (3 игры) и не брендирован;

нет оригинальных игр, разработанных специально для мероприятий БрГУ;

организаторы «заполняют паузы» речами, что снижает динамику.

Затронутые стороны: участники (школьники, студенты), организаторы, Студенческий совет.

Подтверждающие данные: наблюдения организаторов; успешный опыт с имеющимися деревянными играми; обратная связь участников.

Последствия: снижение вовлечённости, потеря времени в паузах, отсутствие узнаваемого игрового фонда вуза.

5. Исходные данные

Участникам предоставляются:

перечень оборудования кафедры МиТ (станки с ЧПУ: токарный, фрезерный, лазерный; САПР) — список;

перечень доступных материалов (предоставляет кафедра) — список;

требования безопасности при работе школьников/студентов на оборудовании — выдержка;

фотографии и описания существующих игр Студенческого совета («Галактика», «Кварто», «Вышибалы») с размерами и материалами — приложение.

Ограничение: все данные являются учебными и используются только в рамках Конкурса.

6. Цель кейса

К 26 марта 2027 года разработать, спроектировать и изготовить одну оригинальную деревянную игру для чилл-тайма, пригодную для использования в перерывах на мероприятиях БрГУ, с брендированием университета. Формат — короткие партии на 2–5 минут.

7. Задачи участников

изучить форматы мероприятий БрГУ и существующий игровой фонд Студенческого совета;

проанализировать аналоги, выделить удачные и неудачные решения;

сформулировать концепцию игры: цель, правила, продолжительность, пространство;

разработать эскизы и чертежи реквизита (с использованием САПР кафедры);

проработать брендирование: логотип или название БрГУ, способ нанесения (рекомендуется выжигание);

согласовать с куратором от кафедры перечень операций на станках с ЧПУ;

изготовить игру под присмотром наставника;

по желанию — нанести авторские данные (имя, класс/группа, школа);
провести тестовые испытания в своей образовательной организации;
подготовить правила, методические рекомендации и презентацию.

8. Ожидаемый продукт

Обязательные результаты:

одна готовая игра (реквизит + правила);
описание игры: цель, правила, возраст, продолжительность, необходимое пространство;
эскизы и чертежи;
брендинг: логотип или название БрГУ (выжигание на крышке/корпусе);
протокол тестовых испытаний;
отчёт;
презентация.

Дополнительный результат:

по желанию изготовителя — авторские данные на игре;
видео-демонстрация;
методические рекомендации для организаторов мероприятий БрГУ.

9. Обязательные требования и критерии приёмки

одна игра для чилл-тайма;
оригинальная (не копия существующих);
брендинг БрГУ (логотип или название, устойчивое к использованию);
по желанию автора — указание его данных;
безопасность для школьников и участников мероприятий;
партия — 2–5 минут;
транспортабельность и воспроизводимость;
правила понятны без дополнительного объяснения (проверка на фокус-группе);
чертежи воспроизводимы;
отчёт и презентация — по требованиям Положения.

10. Ограничения и допущения

бюджет минимальный: материалы предоставляет кафедра МиТ;
опасные операции на станках — только с наставником;
работа на станках с ЧПУ — после инструктажа;
запрещены острые кромки, тяжёлые элементы, электрооборудование под напряжением;

дизайн и проектирование обсуждаются с заказчиком на всех этапах;
тестирование — самостоятельно в своей образовательной организации.

11. Ресурсы

Предоставляет заказчик (БрГУ):

описание мероприятий;
консультации по форматам;
фотографии и описания существующих игр.

Предоставляет кафедра МиТ:

станки с ЧПУ (токарный, фрезерный, лазерный);
компьютеры с САПР;
материалы;
консультации наставника;
график доступа к оборудованию (согласуется на этапе изготовления).

Участники используют:

оборудование кафедры под присмотром;
бесплатные/учебные версии редакторов;
открытые источники по игровым механикам.

12. Этапы и контрольные точки

Дата	Этап
9 октября 2026	Представление кейса на Ярмарке проектов
до 23 октября 2026	Регистрация, уточнение задачи
до 18 декабря 2026	Концепция игры и эскизы
до 19 февраля 2027	Чертежи и план изготовления
до 19 марта 2027	Изготовление и тестовые испытания
до 26 марта 2027	Сдача итоговых материалов
16 апреля 2027	Публичная защита

13. Сопровождение

Технический консультант от кафедры МиТ: заведующий кафедрой, назначает ответственных за школьников/студентов (инструктаж, наставничество).

Куратор от заказчика: специалист по работе с молодёжью БрГУ.

Консультации: один раз в две недели, очно или дистанционно, до 45 минут.

График доступа к оборудованию согласуется на этапе изготовления.

Особенность: дизайн и проектирование обсуждаются с заказчиком на всех этапах.

Руководитель от образовательной организации координирует работу и контролирует безопасность.

14. Безопасность и доступ

работа на станках с ЧПУ — после инструктажа и в присутствии наставника;

опасные операции — только с сопровождением;

запрещены открытый огонь, напряжение, острые инструменты без защиты;

игровые элементы — с безопасными кромками и устойчивой конструкцией;

съёмка — в согласованных зонах;

возраст: 7–11 классы, с согласия законных представителей.

15. Конфиденциальность и данные

используются учебные и обезличенные данные;

внутренние документы кафедры не публикуются;

загрузка файлов в открытые хранилища и ИИ-сервисы без разрешения запрещена; результаты тестирования публикуются обезличенно.

16. Использование результата

Готовый комплект передаётся БрГУ и Студенческому совету. Новая игра дополняет существующий фонд и может использоваться на Посвящении, Дне знаний, Дне молодёжи. Брендирование обеспечивает узнаваемость университета. Указание авторских данных (по желанию) делает игру персонально значимой и мотивирует следующих участников.

Лучшие решения войдут в постоянный игровой фонд университета.

17. Экспертиза со стороны работодателя

Рекомендуется участие:

специалиста по работе с молодёжью;

заведующего кафедрой МиТ;

специалиста по охране труда.

Особое внимание:

оригинальность игры;

безопасность реквизита;

понятность правил;

качество брендирования (читаемость, устойчивость);

воспроизводимость другими командами;

мотивационный эффект для следующих участников.

18. Приложения к кейсу

Фото_и_описания_существующих_игр

Проверка качества кейса

- ☒ Проблема связана с реальной деятельностью организации.
- ☒ Указаны возраст, формат, число участников.
- ☒ Есть исходные данные.
- ☒ Цель и продукт проверяемы.
- ☒ Критерии измеримы.
- ☒ Объём выполним.
- ☒ Названы ресурсы, ограничения, безопасность.
- ☒ Определены контрольные точки.
- ☒ Нет конфиденциальных данных.
- ☒ Есть сценарий использования.