

## ДИЗАЙН УЧЕБНОГО ОПЫТА КАК ОСНОВА ФОРМИРОВАНИЯ КОНЦЕПЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО EVENT-ПРОЕКТА

Жужулин А. С. (Университет ИТМО)

Научный руководитель – к.э.н., доцент Соловьева Д. В. (Университет ИТМО)

**Введение.** Образовательный event-проект, являющийся частным случаем образовательной услуги, является одним из популярных видов мероприятий, создающих особый опыт участия для аудиторий, желающих приобрести новые знания. Также данный тип event-проектов проводится бизнесом для продвижения — путем создания уникального опыта для лояльных к бренду потребителей. Выступая как способ продвижения или как самостоятельная услуга, благодаря образовательной части данные мероприятия являются частным случаем образовательных услуг, где одной из целей посещения становится получение знаний. Таким образом, проектируя event-проекты на основе маркетинговых исследований, при создании концепции мероприятия, необходимо учитывать ведущую роль образовательного контента и привлекать методики из сферы образования. Использование такой методики, повышающей практическую применимость полученных знаний, как дизайн учебного опыта (педагогический дизайн). Тренд на его использование исследователи считают «новой волной» в проектировании образования, а среди отличительных особенностей выделяют ориентацию на проектирование пользовательского опыта и схожесть методики с управлением проектами [1].

**Основная часть.** Проектируя инновационную образовательную услугу в форме event-проекта с маркетинговым подходом, нельзя не обратиться к педагогическим практикам при создании обучающего контента. Исследователями выявлено, что основой для обучения в событийной форме являются: изучение потребностей, закрепление поведения, диагностика знаний, определение мотивации, обсуждение потребностей и ожиданий, уточнение условий осуществления проекта [2]. В данном случае педагогический дизайн рассматривает создание события как работу с заданными заранее аудиторией и контекстом осуществления услуги.

Создание образовательного события с маркетинговой точки зрения предполагает проектный подход по разработке услуги, где важными становятся:

- исследование потребностей и поведения аудитории;
- определение целей организатора (заказчика) event-проекта;
- проектирование event-проекта, включая контекст его проведения.

Для такого типа образовательной услуги, как event-проект, характерны короткий период проведения и цикличность. Для таких услуг, предполагающих скорость реализации, гибкость и сотрудничество между участниками, наиболее подходит AGILE Instructional Design — частный случай Agile-методик проектирования учебного опыта [3].

Представим авторскую интерпретацию методики для создания и воплощения концепции образовательного event-проекта.

**1. Align (согласовать).** Определить цели организатора event-проекта, выбрать тематику обучения в соответствии с целями организатора и трендами отрасли. Сформировать тему проекта, соответствующую бренду организатора.

**2. Get Set (настроиться).** Выбрать провайдера обучения (эксперта в теме проекта). Исследовать поведение и цели аудитории проекта. Составить рабочую группу из ЛПР заказчика, маркетолога проекта, event-менеджера, методиста и провайдера обучения. Спроектировать: бренд event-проекта, соответствующий бренду организатора, методику обучения и сценарий event-проекта, согласовать контент и его подачу аудитории с провайдером обучения.

**3. Iterate (итерация).** Провести event-проект в соответствии со сценарием, подходящим под поведение и иные характеристики целевой аудитории. В этап проведения заложить способы вовлечения участников и сбора обратной связи.

**4. Leverage (использовать).** Собрать воедино обратную связь по мероприятию, донести ее до всех участников процесса.

**5. Evaluate (оценить).** Подготовить выводы по обратной связи, внести изменения в образовательную услугу. Учесть их при проектировании следующего образовательного event-проекта.

Наиболее важными в процессе концептуализации будущего event-проекта становятся первый и второй этапы. Определяя тему, бренд события и способ подачи обучающего контента, необходимо учитывать поведение целевой аудитории. Участники могут продемонстрировать преобладающий интерес: к теме мероприятия, к событию или организатору (бренду), к самому процессу участия (механикам участия). По результатам исследования аудитории возможно определить, на что обращать наибольшее внимание рабочей группе при составлении концепции — когнитивный, эмоциональный или активный опыт участия.

Результат процесса проектирования — концепция event-проекта, состоящая из:

**1. Темы образовательного event-проекта и способа ее подачи.** Выбирается на этапе согласования организатором, дорабатывается провайдером обучения.

**2. Бренд-платформы мероприятия.** Формируется на этапе настройки на основе бренда организатора и бренда провайдера обучения путем поиска общих элементов. Если цель и тема event-проекта нуждаются в отстройке от бренда организатора, бренд-платформа разрабатывается с нуля.

**3. Сценария event-проекта.** Создается рабочей группой на основе изучения аудитории. Сценарий соответствует запросам и поведению аудитории и позиционирует наиболее важный для нее элемент проекта: контент, взаимодействие с брендом или самореализацию.

**Выводы.** Исследование научных и практических источников по дизайну учебного опыта позволяет использовать этот подход к созданию event-проектов на основе маркетинговых исследований — как для разрабатываемых организацией самостоятельно, так и выполняемых провайдером обучения для сторонней организации.

Подход AGILE Instructional Design, используемый в проектировании учебного опыта, предлагается для использования при проектировании концепции event-проекта благодаря его применимости для образовательных услуг в формате коротких итераций. В работе представлена авторская интерпретация подхода для проектирования концепции образовательных event-проектов, состав рабочей группы проекта и результаты, на которые необходимо ориентироваться при создании концепции.

#### **Список использованных источников:**

1. Phommanee, W., Plangson, B., & Siripipattanakul, S. A systematic review of changing conceptual to practice in learning experience design: Text mining and bibliometric analysis // Contemporary Educational Technology. 2023. Vol. 15, №4, pp 453. <https://doi.org/10.30935/cedtech/13480> (дата обращения: 07.02.2024).

2. Прохорова М.П., Ваганова О.И. Технология образовательного события в Российской и зарубежной образовательной практике // Вестник Мининского университета. 2019. №4 (29).

3. Agile Learning: The Complete Guide [Электронный ресурс] // Cognota: [сайт]. URL: <https://cognota.com/agile-learning-complete-guide/> (дата обращения: 07.02.2024).