Практика EdtechPark

## Про EdtechPark

EdtechPark (Парк образовательных технологий) — центр корпоративного предпринимательства, участники которого конструируют образовательные проекты, используя сервисы и технологии Educhain.

В 2021 г. открылась Школа Техноэкономики, которая готовит техноэкономистов на базе Точки кипения АСИ в МИСиС, конструкторов нового экономического уклада по модели ЦКП. EdtechPark использует наработки ЦКП, но поскольку образовательные проекты являются подмножеством всех возможных предпринимательских проектов и используют ограниченный и более того уже известный набор схем, то к участникам не предъявляется требования глубокого понимания институционализма. Соответственно, EdtechPark является предпринимательским ПТУ, где быстро, дешево и массово выпускаются предприниматели, способные создать с нуля несложный, но генерирующий с момента запуска добавленную стоимость, проект в сфере образования.

### Edtech — Образовательные технологии

Существуют множество определений Edtech (Образовательные технологии), мы возьмем за основу технологии в Институциональной картине мира, а потом конкретизируем в образовательную сферу. Итак, в технология.

Человеческая деятельность, понимаемая как:

– коллективная (общественная);

– производительная, состоящая из функциональных актов производства, и/или распределения, и/или обмена;

– реализующая рациональную функциональную идею;

– осуществляемая над материальными предметами с использованием материальных устройств.

т.е. говоря по простому, технология — это деятельность реализуемая с помощью машин. В отношении образовательных технологий приведем пару примеров:

* дистанционное обучение, когда в качестве инструментов и машин выступают компьютеры, смартфоны, сети передачи данных, программные комплексы управления обучением;
* среднее образование, которое представляют собой всю школьную инфраструктуру, начиная от раздевалки, до столовой, типографии для издания школьной литературы, корпусов институтов повышения квалификации учителей, системы управления образованием и т.д.

Введем определение. Edtech — новые образовательные технологии, дающие существенный выигрыш производительности, по сравнению с общепринятыми.

И соответственно, в EdtechPark образовательные проект с применением Edtech — проект образовательной деятельности, осуществляемой с помощью современных инструментов, используемых для повышения производительности не только непосредственно актов обучения, но управления образовательным процессом и реализацией образовательных услуг на рынке.

### Конвеер проектов с Edtech

В первую очередь вся деятельность Парка концентрируется над технологизацией актов обмена (проектных, экономических технологиях), называющихся в образовательной среде, как сетевое взаимодействие.

EdtechPark — среда, в которой массово конструируются и управляются образовательные проекты в сетевой форме из трудовых, материально-технических, учебно-методических ресурсов образовательных и иных организаций, а взаиморасчеты между участниками проектов обеспечиваются автоматической системой клиринга.

Но, поскольку, образование напрямую связано, и вообще говоря, является частью промышленного производства, то Edtech содержит все слои производственной деятельности: промышленность, распределение и обмен, и электронно-образовательная среда Кампуса включает соответствующие сервисы.

### Участники и партнеры EdtechPark

Участники EdtechPark — физические лица, команды и организации, являющиеся слушателями Школы, продюсерами Практикума и/или резидентами Кампуса.

В качестве партнеров выступают издательства электронного контента и ведущие университеты, предоставляющие свои активы для сетевого взаимодействия.

## **Школа Edtech**

### **Институциональная картина мира и сетевое взаимодействие**

В основу работы Школы Edtech положен концептуальный и понятийный аппарат социальной инженерии, основанной на последних достижениях институционализма, который вводит понятия экономических трансакций, проектного соинвестирования, пользования активами, стандарта институционального проектного инжиниринига, капитализации, как производительности предпринимательского проекта.

В настоящее время активно складывается инновационная образовательная практика — сетевая форма взаимодействия образовательных организаций. На эту тему пишется множество научных статей, собираются профильные конференции, форма сетевого взаимодействия закреплена в законе «Об образовании в РФ» (№273-ФЗ), нац.проектом "Образование" приняты целевые показатели на 2019-2024 год по реализации сетевых программ (70% учащихся общеобразовательных организациях и 20% студентов ВУЗов).

С точки зрения школы техноэкономики проект сетевого взаимодействия рассматривается как реализация предпринимательской схемы, где активы/фонды/ресурсы не покупаются участниками проекта за деньги, а соинвестируются в проект, где все участники заинтересованы в конечном результате, а добавленная стоимость делится по конечному результату, полученному при реализации проекта. Предметом деятельности становятся отношения, а не товары/продуты/запасы.

### **Образовательная программа**

Образовательная программа Школы, включают в себя курсы основ техноэкономики, сетевого взаимодействия, разработки и продюсирования образовательных кусов и разрабатываются с использованием открытых материалов по техноэкономике: статьей, лекций и семинаров, читавшихся Чернышевым С.Б. с 1996 г по настоящее время в ВШЭ, Сколкова, МФТИ, МИСиС, а также материалов по сетевому взаимодействию и электронному обучению, например Центра развития Онлайн обучения УрФУ.

### **Участники Школы**

Слушателями школы являются действующие предприниматели, решившие создать образовательный бизнес, продюсеры онлайн-школ, маркетологи, руководители образовательных организаций, осваивающие новые формы обучения и сетевое взаимодействие.

## Практикум **Edtech предпринимательства**

### **Т**рансакции институтов собственности

В EdtechPark нарабатывается экспертиза и инструментарий по снятию трансакций во всей линейке институтов собственности:

* Капитала — расширение проектом ассортимента готовых программ и разработка новых без вложений, привлечение партнеров в проекты за долю.
* Денег — автоматические немонетарные взаиморасчеты между партнерами проекта
* Права — заключение договоров сетевого взаимодействия на маркетлпейсе
* Закона — автоматизированный и/или шаблонный ввод обширной образовательной регламентации образовательной организации
* Власти — специалисты EdtechPark, взаимодействующие с контролирующими органами
* Имущества — децентрализованная сеть резидентов, распределенная по всей территории России сравнима c университетами с развитой филиальной структурой.
* Способностей — многократное использование готовых модулей сетевых партнеров, размещаемых на платформе управления обучением
* Спроса — резиденты парка реализуют курсы друг друга, используя сетевую форму и накапливают big data по структуре спроса
* Идентичности — неформальное обучение активно смешивается с формальным, быстро подстраиваясь под спрос, активно используя смешанные формы обучения, формирует новый класс предпринимателей, существенно отличающихся от руководителей постсоветской школы. Edtech парк растит и объединяет новую формацию.

### Конструирование образовательных бизнесов

EdtechPark проводит Практикум по рассмотрению, анализу и доработке Edtech проектов с целью повышения их результативности, а также повышения компетенций и укрепления потенциала проектных команд.

Задача Практикума: помочь предпринимательским командам в режиме реального времени разобраться и продвинуться в практической работе со своими бизнес-проектами. Непосредственно в рамках Практикума возможна также интеграция в команду стажёров, подготовленных в Школе Edtech.

Практикум наследует всю методологию и опыт институциональных проектных сессий, проводившихся в рамках ЦКП ВШЭ и МФТИ и Школы Техноэкономики и представляет собой качественно новый тип деятельности, не имеющий пока прямых аналогов. По сути,  это особый интенсивный тип производственного совещания, который, используя специальные методы предметной работы с проектами, позволяет за несколько дней работы продвинуть проект вперёд на несколько месяцев или даже лет. Такое ускорение достигается за счет того, что в проектной сессии используются специальным образом организованные предметные знания об институтах собственности.

Новизна состоит в смене предмета деятельности. В процессе Практикума осуществляется переход от привычного мира вещей человеческого обихода, процессов их производства, распределения и обмена – к миру отношений между собственниками тех вещей (вещественных процессов), которые нужны для реализации предпринимательского проекта.

Радикальное отличие Практикума от любых подобных мероприятий - тренингов, учебных классов – заключается в том, что на Практикуме всегда разбираются не задачки из учебника, не кейсы, а реальные проекты, реализуемые здесь и сейчас.

### Участники Практикума

К участию в Практикуме приглашаются:

* собственники активов, заинтересованные в росте их стоимости за счёт реализации сетевых проектов;
* инвесторы, использующие Практикум в процессе отбора, экспертизы и реализации инвестиционных проектов;
* продюсеры и руководители образовательных организаций, заинтересованные в повышении качества экспертизы, доработки и сопровождения проектов;
* менеджеры и стажеры проектов, желающие повысить свою квалификацию.

## Кампус **сетевого взаимодействия**

### Базовые сервисы электронной информационно-образовательной среды (ЭИОС)

* Маркетплейс сетевых активов
* Портал непрерывного обучения
* Интернет-витрина образовательной организации
* Конструктор образовательных программ
* Система управления обучением

### Генетическое проектирование ЭОС

ЭОС реализует технологические решения для предпринимательских проектов в сфере образования с участием различных типов участников и различными типами активов. Программный код сервисов использует алгоритмы, полученные в ходе конструирования и формализации математических моделей, описывающих снятие экономических трансакций, выявленных в ходе экспертного анализа уже сложившейся практики сетевого взаимодействия. Следование концептам институциональной инженерии и автоматизация сетевого взаимодействия снижает издержки, риски, неопределенности и увеличивает капитализацию проекта и активов участников.

Сервисы проектируются с нуля, либо про возможности берутся решения с открытым исходным кодом и интегрируются в существующую экосистему посредством API. В процессе используется генетическое проектирования, а в качестве процессора — институциональная матрица — топос смысла.

### Резиденты Кампуса

Резиденты Кампуса — образовательные организации, удовлетворяющие следующим требованиям:

* проект, прошедший Практикум, генерирующий выручку;
* наличие доступа к инфраструктуре очного обучения;
* образовательную лицензия
* использование в бизнес-процессах базового функционала сервисов Кампуса
* разработка модулей для сетевых программ партнеров
* реализация программ в сетевой форме