

Генеральные партнёры:

Альфа Банк

Альфы
будущее



Министерство
экономического развития
Российской Федерации



Торгово-промышленная
палата Российской
Федерации



Российский союз
промышленников
и предпринимателей

ВСЕРОССИЙСКИЙ КЛЮЧ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТ

ЗАДАНИЕ ДЛЯ **БИЗНЕС**-НАПРАВЛЕНИЯ РЕГИОНАЛЬНЫХ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТОВ

ЗАДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО:



ВЫСШАЯ ШКОЛА
ЭКОНОМИКИ

БИЗНЕС

Задание

2025 / 2026

ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ
ДЛЯ БИЗНЕСА
И ОБЩЕСТВА

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
КОНТЕКСТ И ВЫЗОВ

- Граница между офлайн- и онлайн-опытом стирается: бизнес и общество переходят к **фиджитал-формату** - сочетанию физических и цифровых решений.
- Стирая географические барьеры, фиджитал создает беспрецедентные возможности: с одной стороны, он дает жителям удалённых регионов **доступ** к сервисам нового уровня — от телемедицины до виртуальных музеев, а с другой — **открывает** бизнесу путь к экспансии, позволяя с помощью дополненной реальности и бесшовного опыта привлекать и удерживать клиентов по всей стране.
- **Задача участников чемпионата:** найти актуальную проблему на рынке, и придумать её жизнеспособное решение с помощью **фиджитал** технологии, которое поможет улучшить жизнь людей и стать основой для успешного бизнеса.





- Нужно разработать фиджитал-решение, которое будет объединять физические и цифровые элементы.
- Решение должно отвечать на **реальную** потребность бизнеса или общества.
- Решение должно иметь потенциал **высокой** ценности для пользователя, приносить измеримые эффекты, иметь потенциал для **коммерческого** успеха.
- Решение должно быть **реализуемым**: доступный прототип или **MVP** в течение **1–2** месяцев с начала запуска.

• ДА

- **QR/NFC**-метки + мини-сайт или чат-бот
- **AR**-эффекты или дополненная реальность
- «Умные» стенды, постеры, объекты с цифровым контентом
- Квесты или челленджи, где офлайн-действие подтверждается цифровым результатом
- Спортивные или игровые активности с датчиками движения (например, шагомеры, **RFID**-браслеты) и выводом данных в приложение

И многое другое...

• НЕТ

- Только сайт или приложение без физического элемента
- Физический макет без цифровой интеграции
- Только идея без сценария взаимодействия через физический и цифровой элемент
- Цифровая игра без физического действия или предмета
- «Виртуальный тур» или ролик без офлайн-компонента



Цель: создать обоснованную фиджитал-идею и показать первый рабочий прототип (**digital + physical**) с понятной ценностью для пользователя.

Что нужно сделать

- Исследование проблемы и ЦА: короткие интервью/опрос (**≥15** респондентов) + открытые данные.
- Формулировка ценности: **JTBD** / проблема → решение → измеримый эффект.
- Сценарий фиджитал: единый путь пользователя (**CJM**) с точками «физический мир ↔ цифровой мир».
- Прототип: **digital: Figma/сайт/бот/no-code; physical: макет/стенд/метки QR/NFC**, допускаются датчики/компьютерное зрение.
- План первых шагов (**4–6** недель): что и где сможете протестировать.

Что нужно представить на защите

- Презентацию (до **10** основных слайдов)
Должна раскрывать проблему рынка и ЦА, показывать решение, объяснять как это решение реализуется на основе фиджитал-архитектуре, какой рынок и конкуренты есть у проекта, какова базовая экономика, какой план первых шагов и развития проекта, и пояснять вашу команду.
- В слайдах должны появиться результаты ваших исследований рынка, в т.ч. **CJM** и **Lean Canvas**.
- Вы должны будете сделать демо продукта
Варианты могут быть разные - короткое видео, скринкаст, или **live**-демо прототипа на защите.
- Вы должны будете раскрыть применяемые вами технологии
Расскажите чем вы пользовались: ИИ, инструменты **no-code**, технологии **AR**, датчики и т.п..
- (Опционально) Можно показать и макет физической части (плакаты, **3D**-распечатка, «умный» стикер и т.п.).

Цель: создать обоснованную фиджитал-идею и показать первый рабочий прототип (**digital + physical**) с понятной ценностью для пользователя.

Критерии

- Проблема и целевая аудитория
- Рынок и конкуренты
- Новизна (инновационность) идеи
- Фиджитал-сценарий и реалистичность
- Бизнес-модель
- Масштабируемость
- Прототип / визуализация
- Презентация и командная работа

Формат защиты

- **1** выступление – в среднем около **15** минут. Время выступления строго ограничено до **8** мин, и **Q&A** до **5** минут.

Технологии

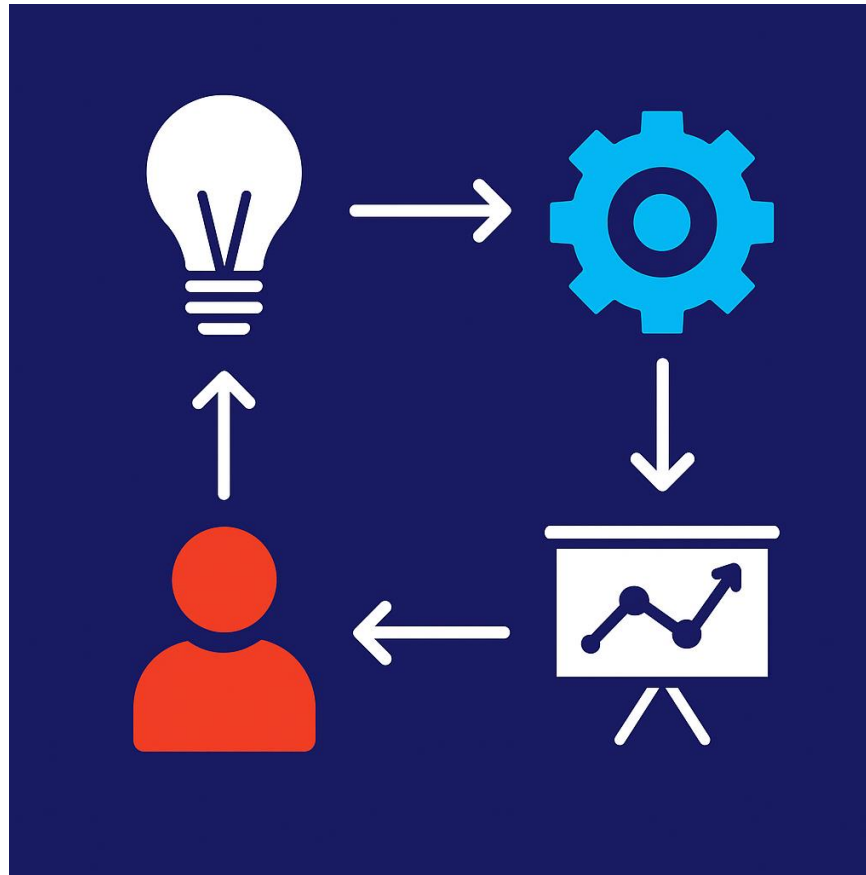
- Можно: **no-code**, **AR**, чат-боты, **NFC**, датчики (**BLE/RFID**), комп. зрение и т.п. и использование ИИ (при условии выполнения политики применения ИИ в конкурсе).
- Обязательно планируйте план Б на случай, если на защите технология не заработает, например, если сервис окажется недоступен: показывайте офлайн-демо, видео запись или макет / мок-данные.
- Внимательно изучите требования конкурса по использованию ИИ: ИИ не генерирует основную идею и ключевые разделы — только как помощник; всё использование фиксируем в отдельном приложении / листе технологий.

Честное поведение и апелляции

- Это защита перед КОМИССИЕЙ. Медианный балл по каждому критерию.
- Апелляции по содержательным оценкам не пересматриваются
- Мы хотим видеть команды – которые готовят проекты САМИ (а не за счёт использования внешних «подрядчиков», тренеров или продюсеров)
- Субъективность восприятия процесса защит (например, то, насколько много вопросов вам задавали – не коррелирует с тем, какую оценку получили вы или другая команда)
- За нарушение требований к честности и использованию ИИ команды могут быть дисквалифицированы или получить меньшее количество баллов

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА КАК СОБРАТЬ ПРЕЗЕНТАЦИЮ

1. Титульный — название проекта, слоган, команда.
2. Проблема и ЦА — кого касается, как выглядит боль/нужда (с примерами из интервью/опросов).
3. Решение — ваше фиджитал-решение в одном предложении.
4. Фиджитал-архитектура — как связаны физическая и цифровая части (сценарий, **CJM**).
5. Рынок — сегмент, масштабы, **SOM** (первичная аудитория).
6. Конкуренты — альтернативы, почему ваше решение лучше.
7. Бизнес-модель — как будет работать: источники доходов, базовая экономика.
8. Прототип — **digital** (скринкаст/бот/макет) + **physical** (стенд/**QR**/объект).
9. План первых шагов — что можно протестировать в ближайшие **4–6** недель, как масштабировать
10. Команда и технологии — роли участников, чем пользовались (ИИ/**no-code**/датчики/**AR** и т.п.).
11. Как использовался ИИ



- ❑ **CJM** - путь пользователя, точки контакта, эмоции.
- ❑ **Lean Canvas** - проблема, ЦА, решение, ценность, каналы.
- ❑ Демо-видео или **live**-демо прототипа.
- ❑ Лист технологий — что использовали (ИИ, **no-code**, датчики, **AR**)
- ❑ (Опционально) фото/макет физической части (стенд, наклейка, «умный» объект).

+ не более 5 слайдов - приложения

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ
БЛОК 1: ИДЕЯ И РЫНОК

Критерий

0 баллов
Недостаточно

1 балл
Поверхностно

2 балла
Достаточно хорошо

3 балла
Отлично

Проблема и целевая аудитория (ЦА)

Команда выявила ЦА и обосновала проблему, которую хочет решить

ЦА не определена, проблема не описана

ЦА названа, но описана формально; проблема неясна

ЦА определена и частично исследована; проблема обозначена, но неполная

ЦА чётко выявлена и исследована (опросы/данные), проблема ясно сформулирована и обоснована

Рынок и конкуренты

Команда показала, что рынок существует и в нём есть потенциал развития. Команда показала, кто конкуренты и почему их решение лучше

Нет упоминания рынка. Конкуренты не упомянуты

Рынок упомянут, но без данных. Конкуренты упомянуты, но без анализа

Есть базовые данные по рынку (размер/тренды), потенциал описан частично. Анализ конкурентов есть, преимущества описаны частично

Рынок описан с цифрами, трендами, барьерами и возможностями. Чёткий анализ конкурентов; убедительно сформулированы преимущества

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ
БЛОК 2: ИННОВАЦИОННОСТЬ И ФИДЖИТАЛ

Критерий	0 баллов Недостаточно	1 балл Поверхностно	2 балла Достаточно хорошо	3 балла Отлично
Новизна (инновационность) идеи Команда показала, чем решение отличается от существующих	Идея банальна, копия	Отличия минимальны, новизна неубедительна	Отличия есть, но аргументы слабые	Явное отличие или значимое улучшение, подтверждено примерами
Фиджитал-сценарий и реалистичность Команда описала, как физическая и цифровая части соединяются в пользовательском пути. Команда показала, что выбранные технологии можно реально применить	Нет сценария. Технологии не описаны или нереалистичны	Есть идея, но сценарий неполный или формальный. Технология названа, но неясно, как работает	Есть сценарий взаимодействия, но с пробелами. Технология подходит, но описание неполное	Чёткий и полный сценарий, где физика и цифра работают как единый путь. Чётко описана архитектура и выбранные технологии; реализация MVP возможна

**ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА**
КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ
БЛОК 3: БИЗНЕС ПОТЕНЦИАЛ

Критерий

0 баллов
Недостаточно

1 балл
Поверхностно

2 балла
Достаточно хорошо

3 балла
Отлично

Бизнес-модель

Команда показала, как проект может приносить доход и какие есть издержки

Бизнес-модель отсутствует

Есть идеи, но без структуры и расчётов

Есть базовая модель, расчёты частично обоснованы

Полная модель: доходы, расходы, каналы; расчёты убедительные

Масштабируемость

Команда показала, как проект может расти и развиваться

Масштабирование не описано

Масштабирование упомянуто формально

Возможность роста обозначена, но сценарии слабые

Ясный сценарий масштабирования и роста, подкреплён аргументами

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ
БЛОК 4: ДЕМОНСТРАЦИЯ

Критерий	0 баллов Недостаточно	1 балл Поверхностно	2 балла Достаточно хорошо	3 балла Отлично
Прототип / Визуализация Команда показала первую версию решения (digital + physical)	Прототип отсутствует	Есть только digital или только physical часть	Есть обе части, но на базовом уровне	Есть работающий прототип, который можно показать/протестировать
Презентация и командная работа Команда показала ясную подачу и вовлечённость всех участников	Презентация неструктурированная, команда не взаимодействует	Структура слабая, часть участников пассивна	Есть структура, команда вовлечена, но подача неяркая	Чёткая, убедительная подача; все участники вовлечены и активны

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
ПРОЦЕДУРА ПОДСЧЁТА

- Защита проходит перед жюри, в составе которого несколько разных членов жюри.
- Каждый член жюри может поставить свои оценки по **8** критериям (от **0** до **3** баллов).
- Иногда оценки совпадают, а иногда они могут отличаться.
- Чтобы итог был честным и не зависел от одного слишком мягкого или слишком строгого члена жюри, мы используем медиану.
- Медиана — это «средняя оценка в ряду», когда все оценки выстроены по порядку.
- Например, если члены жюри поставили **1, 2, 2, 2, 1**, то медиана = **2** (берём центральное значение).
- Для каждого критерия считается медиана - затем складываются все медианы по **8** критериям.
- Это и есть итоговый результат команды (максимум **24** балла). По этим результатам формируется рейтинг и определяется место команды.

Критерий	Член жюри 1	Член жюри 2	Член жюри 3	Член жюри 4	Член жюри 5	Медиана
Проблема и целевая аудитория	3	2	2	2	3	2
Рынок и конкуренты	2	1	1	1	2	1
Фиджитал-сценарий и реалистичность	1	1	1	2	2	1
Бизнес-модель	1	1	2	2	2	2
Масштабируемость	2	3	3	3	3	3

1 Допустимое использование:

- **Вспомогательные материалы:** можно применять ИИ для создания графиков, диаграмм, иллюстраций и других визуальных материалов, которые помогают лучше объяснить идею.
- **Анализ данных:** допускается использование ИИ для обработки и анализа данных, если это нужно для обоснования бизнес-идеи.
- **Оформление презентации:** можно использовать ИИ для улучшения дизайна и оформления, но не для написания основного содержания.

2 Обязательная прозрачность:

- **Обязательно должен быть добавлен отдельный слайд,** где команда должна честно написать, какие именно ИИ-инструменты были использованы и для чего.
- **Промпты:** необходимо приложить текст запросов (или скриншоты), которые вводились в ИИ, и объяснить, как использовались полученные результаты.

- **Отдельный раздел:** в проекте должен быть специальный раздел или приложение, где всё это собрано.

3

Ограничения использования:

- **Оригинальность идей:** основная бизнес-идея должна быть придумана самой командой. ИИ можно использовать только для помощи в доработке и визуализации.
- **Запрет на автоматические тексты:** нельзя использовать ИИ для написания ключевых разделов проекта (например: ЦА и проблема, анализ рынка, бизнес-модель и т.п.).
- **Фейковые данные:** запрещено создавать или использовать с помощью ИИ вымышленные данные и источники.
- **Избежание плагиата:** все материалы, сделанные с помощью ИИ, должны быть оригинальными и не нарушать авторские права.

4

Этические нормы и ответственность:

- **Этичное использование:** запрещено создавать с помощью ИИ материалы, которые могут считаться оскорбительными, дискриминационными или нарушающими закон.
- **Ответственность:** команда несёт полную ответственность за весь представленный материал, даже если он был создан с помощью ИИ.

5

Проверка и оценка:

- **Проверка:** жюри имеет право запросить у команды разъяснения, промпты и материалы, чтобы убедиться в соблюдении правил.
- **Последствия нарушений:** нарушение правил может привести к снижению оценки или дисквалификации команды.