Генеральные партнёры:

Альфа Банк

АЛЬФА БУДУЩЕЕ

Министерство экономического развития Российской Федерации

Торгово-промышленная палата Российской Федерации

РСПП

Российский союз промышленников и предпринимателей

ВСЕРОССИЙСКИЙ КЛЮЧ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТ

ЗАДАНИЕ ДЛЯ БИЗНЕС-НАПРАВЛЕНИЯ ФИНАЛА И СУПЕР-ФИНАЛА КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА

ЗАДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО:

ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ

ВСЕРОССИЙСКИЙ КЛЮЧ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТ

БИЗНЕС

Задание

2025 / 2026

ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА

ПОЗДРАВЛЯЕМ С ВЫХОДОМ В ФИНАЛ!

Вы — лучшие из сотен команд со всей России!!!

МОДЕЛЬ ФИНАЛА

- Финальный кейс-чемпионат школьников по экономике и предпринимательству приглашает команды доработать и представить фиджитал-проекты, в которых офлайн- и онлайн-опыт соединяются в единое целое
- Участники должны найти актуальную проблему на рынке и предложить жизнеспособное решение с помощью фиджитал-технологий, способное улучшить жизнь людей и стать основой для успешного бизнеса.
- Лучшие проекты будут представлены на суперфинале перед экспертами и руководителями высокого уровня, где команды продемонстрируют инновационный потенциал и инвестиционную привлекательность своих идей.

ЧТО ВАС ЖДЁТ

- 3 дня интенсивной работы в кампусе НИУ ВШЭ
- Превращение прототипа в реальный продукт
- Тестирование на живых пользователях
- Работа с другими командами-финалистами
- Суперфинал с особым заданием

КАЛЕНДАРЬ ФИНАЛА

ПЯТНИЦА-СУББОТА-ВОСКРЕСЕНЬЕ:
Разработка, тестирование, постерные защиты

ПОНЕДЕЛЬНИК:
Суперфинал перед топ-жюри

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.

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
ФИДЖИТАЛ — ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Фиджитал-решение — это когда человек что-то делает в реальном физическом пространстве, а цифровой слой прямо там же радикально улучшает его опыт: делает его удобнее, быстрее, интереснее или умнее.

Фиджитал = ФИЗИКА + ЦИФРА + СЦЕНАРИЙ

В вашем проекте обязательно должны быть одновременно:

- Физическое пространство / объект / действие (магазин, офис, музей, школа, двор, транспорт, парк, мероприятие и т.п.)
- Цифровой слой, связанный с этим местом (приложение, мини-сайт, чат-бот, AR/VR, датчики, QR/NFC-метки, экраны, трекинг и т.п.)
- Сценарий взаимодействия, где цифровая часть меняет и улучшает офлайн-опыт,
  а не просто дублирует информацию из интернета.

ДА

- Квест в торговом центре, где участники выполняют задания в офлайне, сканируют QR/NFC-метки, а приложение выдает подсказки, прогресс и призы.
- Спортивная площадка или парк, где датчики и браслеты собирают результаты, а приложение строит рейтинг, планы тренировок и открывает новые уровни.
- «Умные» стенды, постеры или экспонаты, которые через AR-эффекты и мобильное приложение оживают, рассказывают истории, подстраиваются под посетителя.

НЕТ

- Только сайт или интернет-магазин без изменений в том, как человек действует в офлайне.
- Только мобильное приложение (например, игра), в которой нет реального физического действия или места.
- Физический макет или событие без цифровой интеграции (просто стенд, просто концерт, просто макет).
- «Виртуальный тур» или онлайн-экскурсия, если у них нет связанной офлайн-части.

ПЕРЕХОД НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ

РЕГИОНАЛЬНЫЙ КЧ	ФИНАЛЬНЫЙ КЧ — РЕАЛЬНЫЙ ЗАПУСК
? Концепция фиджитал-решения	! Live тестирование в кампусе ВШЭ
? Начальное исследование (~15+ респондентов)	! 50+ реальных взаимодействий*
? Обоснованная бизнес-модель	! Подтверждённая бизнес-модель (метрики конверсии, инсайты)

** Для B2B/B2G сегментов достаточно 5+ качественных взаимодействий*

ПОЧЕМУ ТАК? Мы хотим видеть не презентацию идеи, а доказательство её жизнеспособности в реальных условиях

ВАША ЦЕЛЬ В ФИНАЛЕ

Трансформировать региональный прототип в MVP, который докажет свою жизнеспособность на практике

1 РАБОЧИЙ MVP

Минимально жизнеспособный продукт, готовый к тестированию на реальных пользователях

2 РЕАЛЬНЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ

Качественное тестирование (50+ взаимодействий)

3 РЕАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ

Метрики конверсии на каждом этапе воронки

4 РЕАЛЬНЫЕ ИНСАЙТЫ

Что работает, что нет — на основе фактов

5 РЕАЛЬНАЯ БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

Подтверждённая ценностью для пользователей и проверенными гипотезами монетизации

СТРУКТУРА ФИНАЛА: 3 ДНЯ + СУПЕРФИНАЛ

ПЯТНИЦА	СУББОТА	ВОСКРЕСЕНЬЕ	ПОНЕДЕЛЬНИК
Эволюция проекта	Установка и запуск	Финализация и защиты	СУПЕРФИНАЛ Топ-команды
Первые тесты	Пользовательское тестирование	Постерные сессии	Инвесторский питч
Тестирование между командами	Сбор метрик	Тестирование перед жюри	Экосистемный раунд
20+ контактов	50+ взаимодействий*	ФИНАЛ	ПИТЧ

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
ДЕНЬ 1: ПЯТНИЦА "ВАЛИДАЦИЯ И ПОГРУЖЕНИЕ"

09:00-11:00 → **ПРЕЗЕНТАЦИЯ ЗАДАНИЯ**

Разбор требований, экскурсия по кампусу, планирование действий на месте

11:00-14:00 → **ЭВОЛЮЦИЯ ПРОЕКТА**

Доработка решения с учётом фидбека и возможностей площадки

14:00-18:00 → **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ**

Провести качественное исследование (20-30 респондентов); Собрать инсайты для доработки

\+ (онлайн, опционально) 15:00-17:00 Q&A-СЕССИЯ ПО MVP: «Создай свой цифровой продукт БЕЗ программирования, используя силу искусственного интеллекта и no-code инструменты»

18:00-20:00 → **РАБОТА НАД ПРОЕКТОМ**

Можно продолжить тестирование; или начать доработку на основе фидбека

(+Опционально: обмен обратной связью с другими командами – кросс-тестирование)

ВАЖНО: В пятницу закладывается фундамент успеха - качественное исследование и обратная связь

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
ДЕНЬ 2: СУББОТА "РЕАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ"

09:00-12:00 → **ДОРАБОТКА MVP**

Обновление решения на основе пятничного фидбека; подготовка к тестированию; техническая проверка работоспособности

12:00-18:00 → **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ**

Тестовые сессии в кампусе ВШЭ (3 слота)
✓ Слот 1: 12:00-13:30 (запуск, первые пользователи)
✓ Слот 2: 14:30-16:00 (основное тестирование)
✓ Слот 3: 16:30-18:00 (финальная проверка)
ЦЕЛЬ: 50+ взаимодействий, 10+ полных циклов использования
Между слотами - быстрые итерации и улучшения

18:00-20:00 → **СБОР И АНАЛИЗ ДАННЫХ**

Подсчёт реальных метрик; Формулирование инсайтов

11:00-18:00 → **ЭКСПЕРТНАЯ ПОМОЩЬ (весь день)**

(по слотам с предварительной записью) Трек 1: Бизнес-упаковка проекта (питч, презентация, бизнес-модель); Трек 2: Создание MVP без кода с помощью AI (no-code инструменты)

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
ДЕНЬ 3: ВОСКРЕСЕНЬЕ "ДОКАЗАТЕЛЬСТВО ЖИЗНЕСПОСОБНОСТИ"

09:00-12:00 | ФИНАЛИЗАЦИЯ
- Подготовка презентации с РЕАЛЬНЫМИ данными
- Создание презентации по требованиям

12:00 | ДЕДЛАЙН ЗАГРУЗКИ

СТРОГО! Все материалы должны быть загружены

13:00-18:00 | ФИНАЛ: ПОСТЕРНЫЕ СЕССИИ

4 раунда по 15 минут
(8 мин. презентация + 7 мин. Q&A)

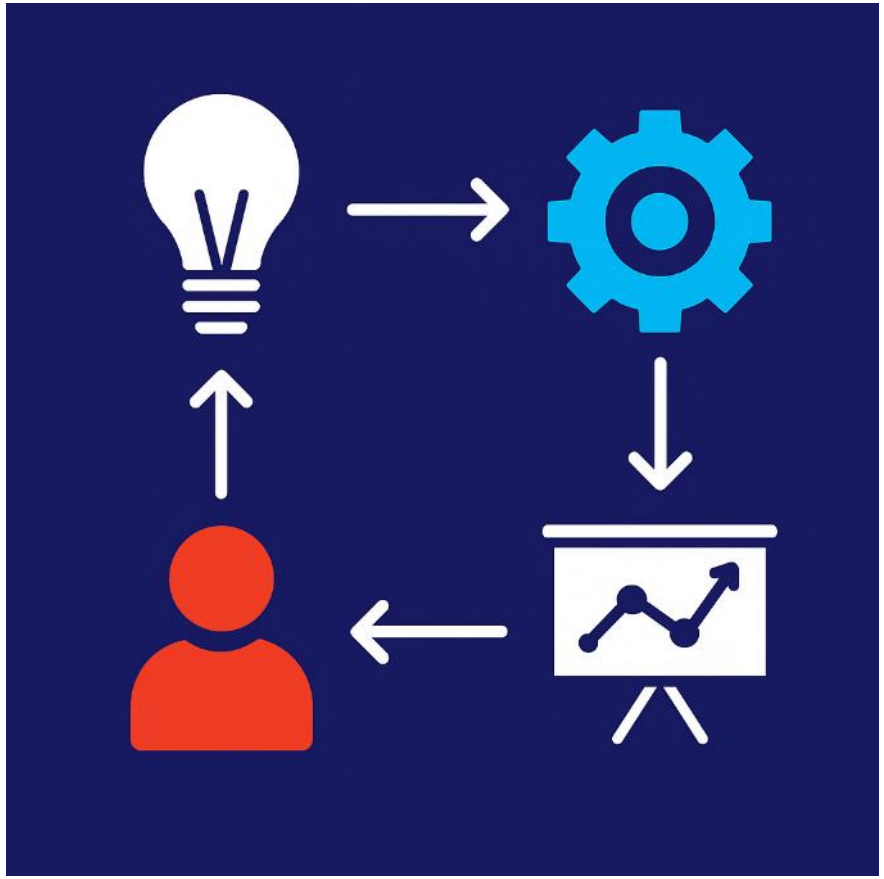
Разные члены жюри на каждом раунде

Оценка по 4 блокам критериев

ВЕЧЕР: Подсчёт баллов, определение финалистов суперфинала

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
ПРЕЗЕНТАЦИЯ ДЛЯ ФИНАЛА

1. Титульный
   название проекта, слоган, команда
2. Проблема и ЦА
   кого касается, как выглядит боль/нужда (с примерами из интервью/опросов + подтверждение из финального тестирования)
3. Решение
   Суть вашего фиджитал-решения
4. Как это работает
   сценарий использования, фиджитал-архитектура (CJM)
5. Результаты финального тестирования
   Метрики пятницы-субботы: сколько взаимодействий, полных циклов Воронка конверсии; Топ-3 инсайта из реального тестирования; Фото/видео: как пользователи взаимодействуют с вашим решением; Что изменили в продукте на основе тестирования
6. Спрос на рынке
   сегмент, масштабы, SOM
7. Конкурентный анализ
   альтернативы, почему ваше решение лучше, преимущества подтверждены финальным тестированием
8. Бизнес-модель
   источники доходов, базовая экономика, скорректирована на основе инсайтов с тестирования
9. Прототип
   digital + physical, Демонстрация в действии
10. План реализации и развития проекта
    Не только как запустить, но и в т.ч. как масштабировать
11. Команда и технологии
    роли участников, чем пользовались
    + не более 5 слайдов – приложения (Как использовался ИИ - обязательно!)



ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ В ФИНАЛЕ

1

ДАШБОРД МЕТРИК

Данные с субботы, конверсия, динамика

2

ФОТО/ВИДЕО

Физические элементы в действии

3

ВОРОНКА

Контакт -> действие -> результат

4

MVP

Взаимодействие с MVP

5

ТОП-3 ИНСАЙТА

Факты из тестирования

6

ПЛАН РАЗВИТИЯ

Конкретные следующие шаги на основе тестирования

? Что делать, если технология не работает?

- Имейте план Б: видеозапись, моковые данные, офлайн-демо

? Можно ли изменить проект с регионального этапа?

- Да, эволюция и доработка проекта приветствуются. Можно менять функционал, технологии, бизнес-модель. Важно: должна сохраниться фиджитал-суть решения (физическая + цифровая часть) и решаемая проблема ЦА.

- **? Что если мы не наберём нужное количество пользователей?**
- Важно качество данных, а не только количество + коллаборации

? Обязательно ли тестировать решение другой команды?

- Опционально, но может быть хорошим примером экосистемного потенциала

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ФИНАЛА
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	Анализ рынка поверхностный (только общие данные без сегментации), конкуренты названы без анализа преимуществ	Рынок описан с базовыми данными (размер, темпы роста), есть анализ 2-3 ключевых конкурентов, преимущества названы, но без детального обоснования	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 ФИНАЛА
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 от существующих решений минимальны (1-2 признака), новизна не обоснована примерами или аналогами	Есть 2-3 отличия от существующих решений, приведены аргументы, но недостаточно убедительные	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	Описана общая идея, но сценарий неполный (отсутствуют ключевые шаги взаимодействия). Технологии названы, но не объяснено, как они работают в связке	Сценарий взаимодействия описан с основными шагами, но есть пробелы в деталях. Технологический стек подходит, но не все элементы архитектуры описаны	Чёткий и полный сценарий, где физика и цифра работают как единый путь. Чётко описана архитектура и выбранные технологии; реализация MVP возможна. Сценарий проверен в ходе финального тестирования с реальными пользователями.

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ФИНАЛА
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	Источники дохода названы, но без структуры и конкретных расчётов. Издержки не проработаны или отсутствуют	Описаны источники дохода и основные издержки, есть базовые расчёты (например, цена × объём), но без детальной экономики	Полная модель: доходы, расходы, каналы; расчёты убедительные. Модель скорректирована на основе инсайтов финального тестирования.
Масштабируемость Команда показала, как проект может расти и развиваться	Масштабирование не описано	Масштабирование упомянуто формально	Возможность роста обозначена, но сценарии масштабирования поверхностные, неясные и не детализованные	Ясный сценарий масштабирования и роста, подкреплён аргументами

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ФИНАЛА
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), протестированную на реальных пользователях	Прототип отсутствует. Тестирование не проведено	Есть только digital или только physical часть. Тестирование минимальное (<20 взаимодействий)	Есть обе части, работают на базовом уровне. Проведено 20-40 взаимодействий с пользователями	Есть работающий прототип, который можно показать/протестировать. Проведено 50+ взаимодействий, собраны метрики
Метрики и инсайты с тестирования Команда собрала данные, построила воронку конверсии и извлекла ценные инсайты	Данные не собраны или собраны формально. Инсайты отсутствуют	Собраны общие данные (количество пользователей), но без сегментации. Воронка неполная (1-2 этапа без конверсии). Инсайты декларативные, без конкретных выводов	Данные собраны систематично (количество, демография, поведение). Воронка построена с основными этапами и конверсией по ним. Инсайты сформулированы и обоснованы данными	Глубокий анализ данных с сегментацией. Детальная воронка конверсии. Ценные инсайты, меняющие понимание продукта
Презентация и командная работа Команда показала ясную подачу и вовлечённость всех участников	Презентация неструктурированная, команда не взаимодействует	Презентация имеет структуру, но нелогична или с пробелами. 1-2 участника команды пассивны, не участвуют в ответах	Презентация структурирована логично, все участники вовлечены. Подача корректная, но без эмоциональной вовлечённости или визуальных акцентов	Чёткая, убедительная подача; все участники вовлечены и активны

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
ДЕНЬ 4: ПОНЕДЕЛЬНИК СУПЕРФИНАЛ

ЧАСТЬ 1: Переход команды, запуск презентации (3 минуты)

ЧАСТЬ 2: Выступление (10 минут)

ОСНОВНОЙ ПИТЧ

1. Проблема и решение
2. Доказательства с тестирования
3. Рынок и конкуренты
4. Экономика
5. Команда и инвестиции

ЭКОСИСТЕМНЫЙ РАУНД

Выберите ОДИН из трёх:

A. Интеграция с финалистом
B. Корпоративное партнёрство
C. Географическое масштабирование

-> Подробности на след. слайде

ЧАСТЬ 3: Q&A от топ-жюри (7 минут)

ВЫБЕРИТЕ СВОЙ ПУТЬ В ЭКОСИСТЕМУ

Команда самостоятельно выбирает ОДИН вариант для презентации

A

ВАРИАНТ А: Интеграция с другим финалистом

Выберите проект другой команды • Покажите синергию • Рассчитайте совместную экономику

Пример: AR-решение + платёжная система = общая воронка

B

ВАРИАНТ Б: Корпоративное партнёрство

Выберите партнёра (Сбербанк, VK, Яндекс, Ozon) • План интеграции • Ценность для обеих сторон

Пример: интеграция в СберСпасибо или VK Mini Apps

C

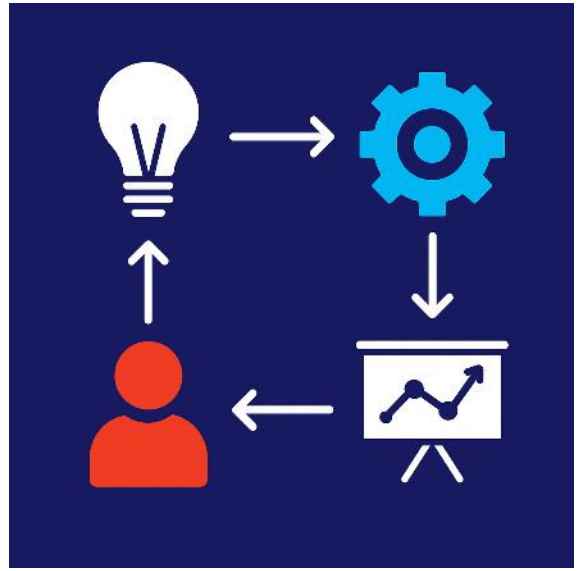
ВАРИАНТ В: Географическое масштабирование

План запуска в 5 городах России • Адаптация под региональную специфику • Партнёры в регионах

Пример: Москва -> Питер -> Казань -> Екб -> Новосибирск

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
ПРЕЗЕНТАЦИЯ ДЛЯ СУПЕР-ФИНАЛА

1. Титульный
   название проекта, команда, сумма и условия инвестиций
2. Проблема и ЦА
   подтверждённая исследованием + финальным тестированием
3. Решение
   ваше фиджитал-решение кратко и понятно, демонстрация прототипа
4. Как это работает
   сценарий использования, фиджитал-архитектура (CJM)
5. Результаты финального тестирования
   Метрики финала: 50+ взаимодействий, конверсия, циклы использования • Воронка с реальными цифрами на каждом этапе • Топ-3 инсайта и как они изменили продукт • Доказательства спроса: готовность платить, партнёрский интерес • Видео/фото реальных пользователей с вашим продуктом
6. Рынок
   сегмент, масштабы, SOM
7. Конкурентный анализ
   альтернативы, почему ваше решение лучше, преимущества подтверждены финальным тестированием
8. Бизнес-модель и экономика
   Источники доходов, юнит-экономика, скорректирована на основе инсайтов с тестирования
9. План реализации и развития проекта
   дорожная карта на 6-12 месяцев, ключевые вехи
10. Команда
    кто вы, ваши компетенции, почему именно вы добьётесь успеха
11. Запрос к инвестору
    что просите, на что пойдут средства, какие условия



12-15 слайды блока ЭКОСИСТЕМНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ (А, Б или В) – можно 2-4 слайда
Партнёр/интеграция/география: кто и почему; план действий: конкретные шаги и сроки; синергия: какой эффект даст интеграция (1+1=3); экономика экосистемы: совместные метрики

+ не более 4 слайдов – приложения (детальные финансовые прогнозы; углубленные метрики финального тестирования; технологический стек; использование ИИ)

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СУПЕР-ФИНАЛА

Каждый критерий: 0-3 балла |
Используется медиана оценок жюри

1. Обоснованность проекта — 0-3
Проработка рынка, конкурентов и ЦА

2. Технологическая реализуемость — 0-3
Уровень проработки технологий

3. Рыночная реализуемость — 0-3
MVP и принятие рынком

4. Убедительность стратегии — 0-3
Логичность и детализация

5. Инвесторская привлекательность — 0-3
Возврат инвестиций, преимущества

6. Потенциал влияния — 0-3
Социальное/экономическое влияние

7. ЭКОСИСТЕМНОЕ МЫШЛЕНИЕ — 0-3
Партнёрство и синергия

8. Инвесторский питч — 0-3
Качество подачи и ответов

МАКСИМУМ: 24 балла (8 критериев х 3 балла)

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СУПЕР-ФИНАЛА
БЛОК 1

Критерий	0 баллов Недостаточно	1 балл Поверхностно	2 балла Достаточно хорошо	3 балла Отлично
Обоснованность проекта на основе проведенного анализа Насколько тщательно проработаны рынок, конкуренты и целевая аудитория. Уровень обоснования решений на основе данных.	Анализ отсутствует или крайне поверхностен.	Анализ рынка поверхностный (только общие данные без сегментации), конкуренты названы без анализа преимуществ	Рынок описан с базовыми данными (размер, рост), есть анализ 2-3 конкурентов, преимущества названы, но детализация недостаточна	Рынок описан с цифрами, трендами, барьерами и возможностями. Детальный анализ 3+ конкурентов с четкими УТП и доказательствами.
Технологическая реализуемость Оценка уровня проработки технологических решений, их применимости и реалистичности. Насколько прототип демонстрирует жизнеспособность идеи.	Нет технической основы или решения.	Технологии названы, но нет чёткого описания архитектуры. Прототип не демонстрирует работоспособность решения.	Технологии выбраны обоснованно, архитектура описана на базовом уровне. Прототип работает, но есть технические ограничения, требующие доработки	Технологический стек полностью обоснован, архитектура детально описана. Прототип демонстрирует стабильную работу и поддерживает все ключевые функции проекта.
Рыночная реализуемость Оценка уровня проверки продукта на рынке: доказана ли жизнеспособность через MVP или взаимодействие с целевой аудиторией. Насколько команда продемонстрировала возможность запуска продукта и его принятие рынком.	Нет попыток проверки продукта на рынке или проект нереализуем на рынке	Прототип представлен, но тестирование проведено минимально (<20 взаимодействий) или данные не систематизированы. Доказательства спроса отсутствуют	MVP протестирован (20-50 взаимодействий), собраны базовые данные об обратной связи, но глубина анализа ограничена. Есть признаки интереса, но готовность платить не проверена..	MVP протестирован, есть подтверждение интереса или покупок от целевой аудитории.

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СУПЕР-ФИНАЛА
БЛОК 2

Критерий	0 баллов Недостаточно	1 балл Поверхностно	2 балла Достаточно хорошо	3 балла Отлично
Убедительность стратегии Насколько стратегия проекта понятна, логична и имеет четкие шаги реализации. Уровень детализации стратегии выхода на рынок и планов масштабирования.	Отсутствие четкой стратегии или реалистичных шагов.	Стратегия описана частично (есть общие направления), но отсутствуют конкретные шаги, сроки или ресурсы. План выхода на рынок поверхностный	Стратегия понятна и логична, описаны основные этапы с примерными сроками. План выхода на рынок есть, но детализация требует доработки (нет метрик или ресурсов)	Детальная стратегия с конкретными этапами, сроками, метриками и ресурсами. План выхода на рынок и масштабирования проработан и реалистичен
Инвесторская привлекательность Насколько проект интересен для потенциальных инвесторов: возврат инвестиций, конкурентные преимущества и рыночный потенциал.	Нет интереса для инвесторов.	Потенциальная доходность не обоснована или нереалистична. Конкурентные преимущества слабые. Сроки возврата инвестиций не указаны или неясны	Есть обоснование потенциальной доходности с базовыми расчётами. Конкурентные преимущества названы. Но есть существенные риски (технологические, рыночные), которые не проработаны	Детально обоснована доходность проекта (ROI, сроки окупаемости, прогнозы выручки). Чёткие конкурентные преимущества. Риски идентифицированы и есть план их минимизации

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СУПЕР-ФИНАЛА
БЛОК 2

Критерий	0 баллов Недостаточно	1 балл Поверхностно	2 балла Достаточно хорошо	3 балла Отлично
Потенциал влияния Насколько проект может повлиять на решение масштабных социальных, экологических или экономических проблем.Потенциал положительных изменений в долгосрочной перспективе.	Нет значимого потенциала влияния.	Социальное/экономическое/экологическое влияние названо, но масштаб ограничен (только локальная ЦА) и слабо обосновано данными или примерами	Описан потенциал влияния на решение социальных/экономических/экологических проблем. Приведены примеры или данные, но масштаб и долгосрочные эффекты не детализированы	Чётко показан значительный потенциал влияния на решение масштабных проблем. Обоснован долгосрочный эффект с конкретными метриками (количество людей, регионы, показатели улучшений)
Экосистемное мышление Команда показала способность мыслить экосистемно: выбрала партнёра/модель интеграции/географию и продемонстрировала синергетический эффект	Экосистемный раунд не подготовлен или формально подготовлен. Выбор партнёра/модели случайный. План отсутствует или нереалистичен. Синергия не показана.	Выбор сделан, но обоснование слабое. План есть, но поверхностный и не проработанный. Понимание экосистемной логики базовое. Синергия упомянута, но не раскрыта.	Осмысленный выбор с разумным обоснованием. План реалистичен, описаны основные шаги. Есть понимание экосистемной логики. Синергия продемонстрирована с примерами.	Стратегически выверенный выбор с глубоким обоснованием. Детальный и полностью реалистичный план с конкретными шагами. Глубокое понимание экосистем, их логики и механик работы. Яркая демонстрация значимого синергетического эффекта (1+1≥3).
Инвесторский питч Качество подачи проекта: насколько убедительно, структурировано и понятно представлена информация. Уровень подготовки команды к ответам на вопросы жюри.	Питч неструктурирован, ключевые аспекты проекта не раскрыты.	Структура питча есть, но логика нарушена или неясна. Ключевые элементы (проблема/решение/экономика) представлены поверхностно. Команда не готова к вопросам или отвечает неуверенно	Питч структурирован логично, все ключевые элементы присутствуют. Подача уверенная, команда отвечает на вопросы. Но есть недочёты в аргументации (нет цифр, слабые доказательства) или визуализации	Убедительная презентация с четкой логикой и проработанными ответами.

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА
ФИДЖИТАЛ-РЕШЕНИЯ ДЛЯ БИЗНЕСА И ОБЩЕСТВА
ПРАВИЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИИ

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.