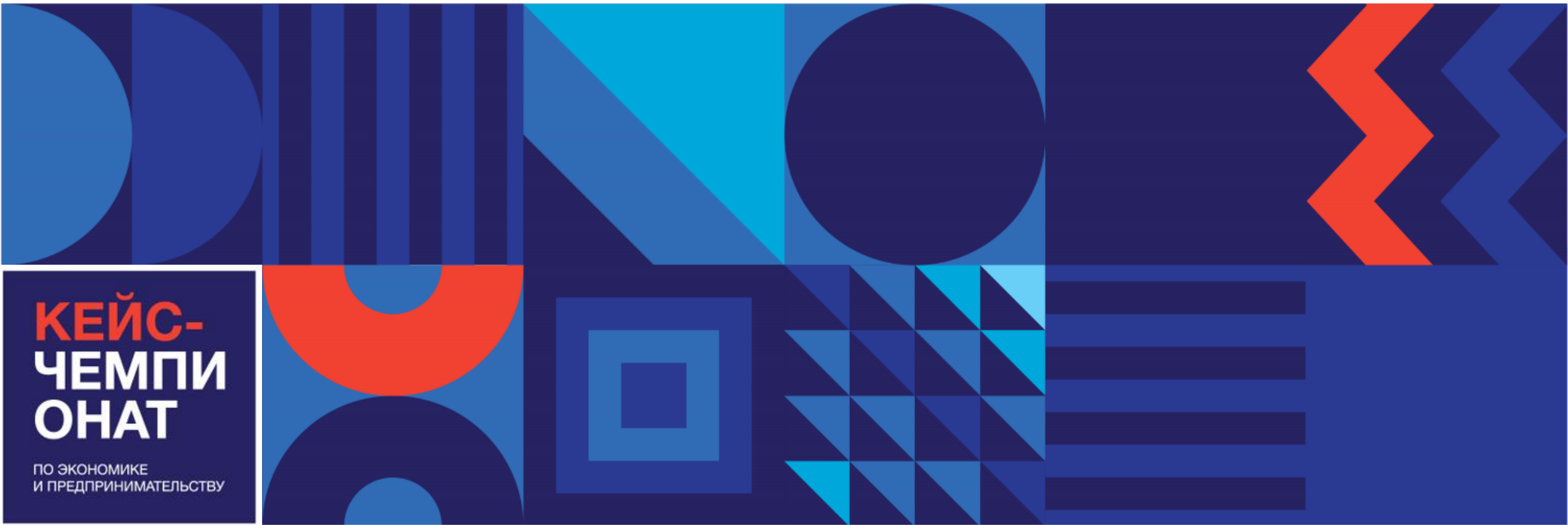


ВСЕРОССИЙСКИЙ **КЕЙС-**
ЧЕМПИОНАТ
ШКОЛЬНИКОВ

ПО ЭКОНОМИКЕ
И ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВУ





Задание и позиционирование команды.

Этапы работы над проектом решения. От анализа ситуации к формированию образа будущего.

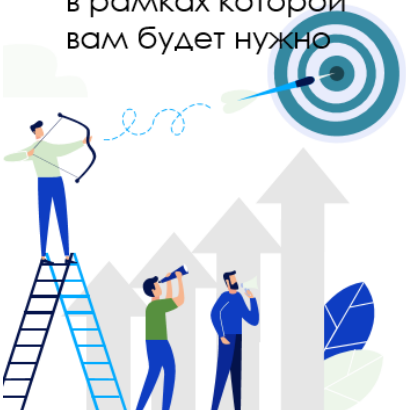
Морозова Анна Николаевна

Задание кейса

- Слайд «задание»
- Детализация задания - задачи (то что необходимо сделать на текущем этапе КЧ)
- Ограничения – финансы, ресурсы, территория, технические параметры!!!

Задачи

Мэр ставит перед вами задачу – разработать стратегию реконструкции дома культуры или кинотеатра, в рамках которой вам будет нужно



- 1) Выбрать дом культуры или кинотеатр в вашем городе, который, как вы считаете, нуждается в реконструкции, и обосновать свой выбор
- 2) Выбрать целевые группы горожан, разъяснить, почему именно они будут заинтересованы, и определить их потребности
- 3) Предложить функциональное наполнение здания, то есть определить возможные виды занятий, зоны их размещения, необходимое оборудование
- 4) Показать финансовый план объекта (первоначальные инвестиции и первый год функционирования) и обосновать, каким образом объект будет финансировать свою деятельность
- 5) Определить общие принципы управления зданием (какую роль играют городская администрация, частные инвесторы, общественные организации, жители)
- 6) Представить поэтапный план запуска обновленного здания (от планирования работ до ввода в эксплуатацию)
- 7) Представить примерный календарь событий на первые шесть месяцев после открытия здания

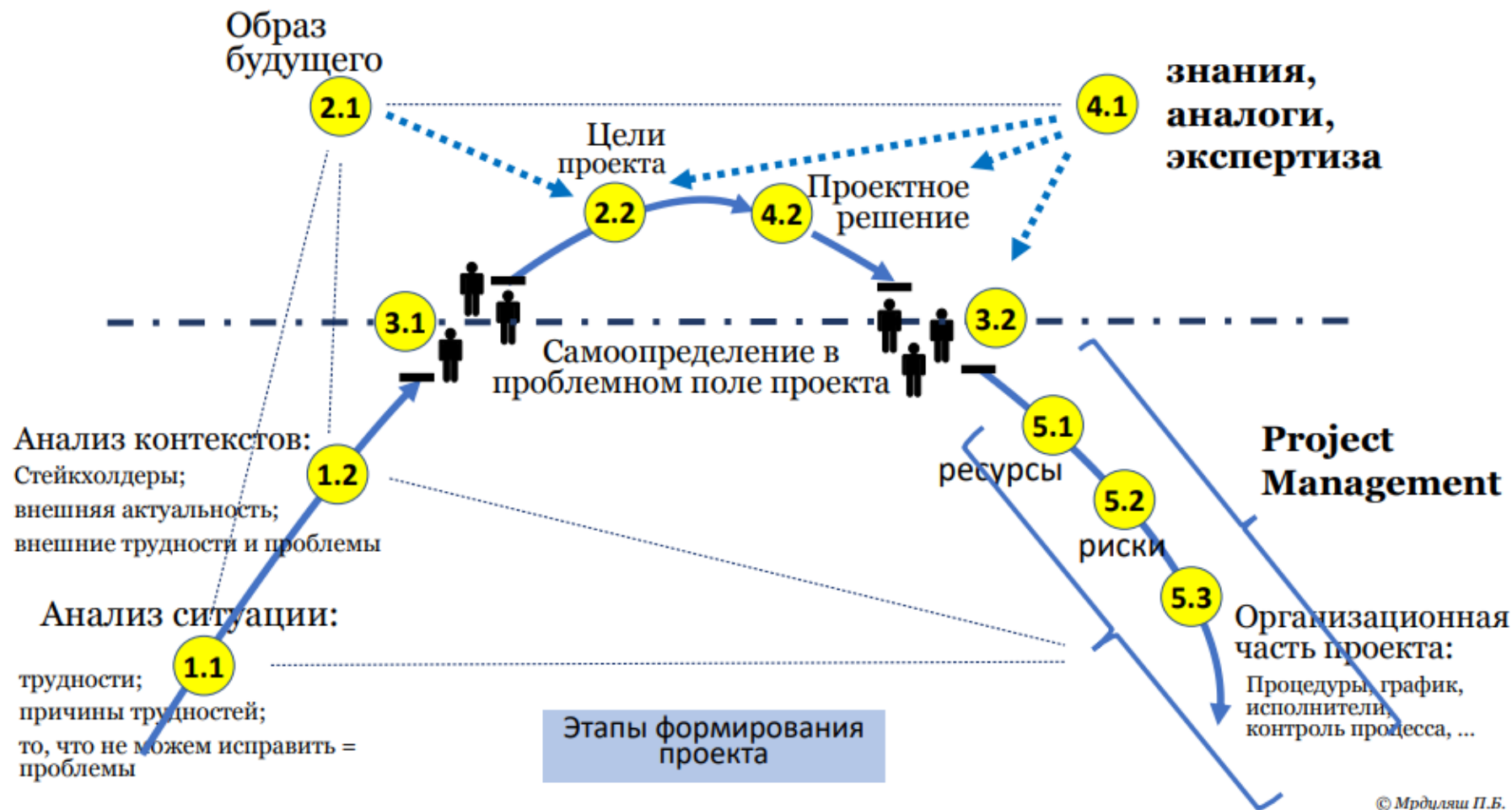
Необходимо знать:

- ✓ **Целевые аудитории и как их оценивать**
- ✓ **Эффекты от инициатив и как их считать**
- ✓ **Финансовый план и как его составлять**
- ✓ **Риски и как ими управлять**

Полезно:

- ✓ **Ознакомление с кейсами предшествующего периода**
- ✓ **Ознакомление с разбором решений кейсов прошлого периода**
- ✓ **Образовательная программа**

Этапы формирования решения



Генерация идей

Мозговой штурм:

Цель:

- создать как можно больше идей, даже самых безумных
- иметь возможность выбрать

Вовлечь можно широкий круг респондентов

Фокус-группы:

Цель:

- генерация идей целевой группы
- иметь возможность собрать быструю обратную связь

Правила мозгового штурма

1. не критиковать
2. поддерживать безумные идеи
3. развивать идеи других
4. фокусировать на вопросе
5. одна тема, один человек в один момент времени
6. быть наглядными



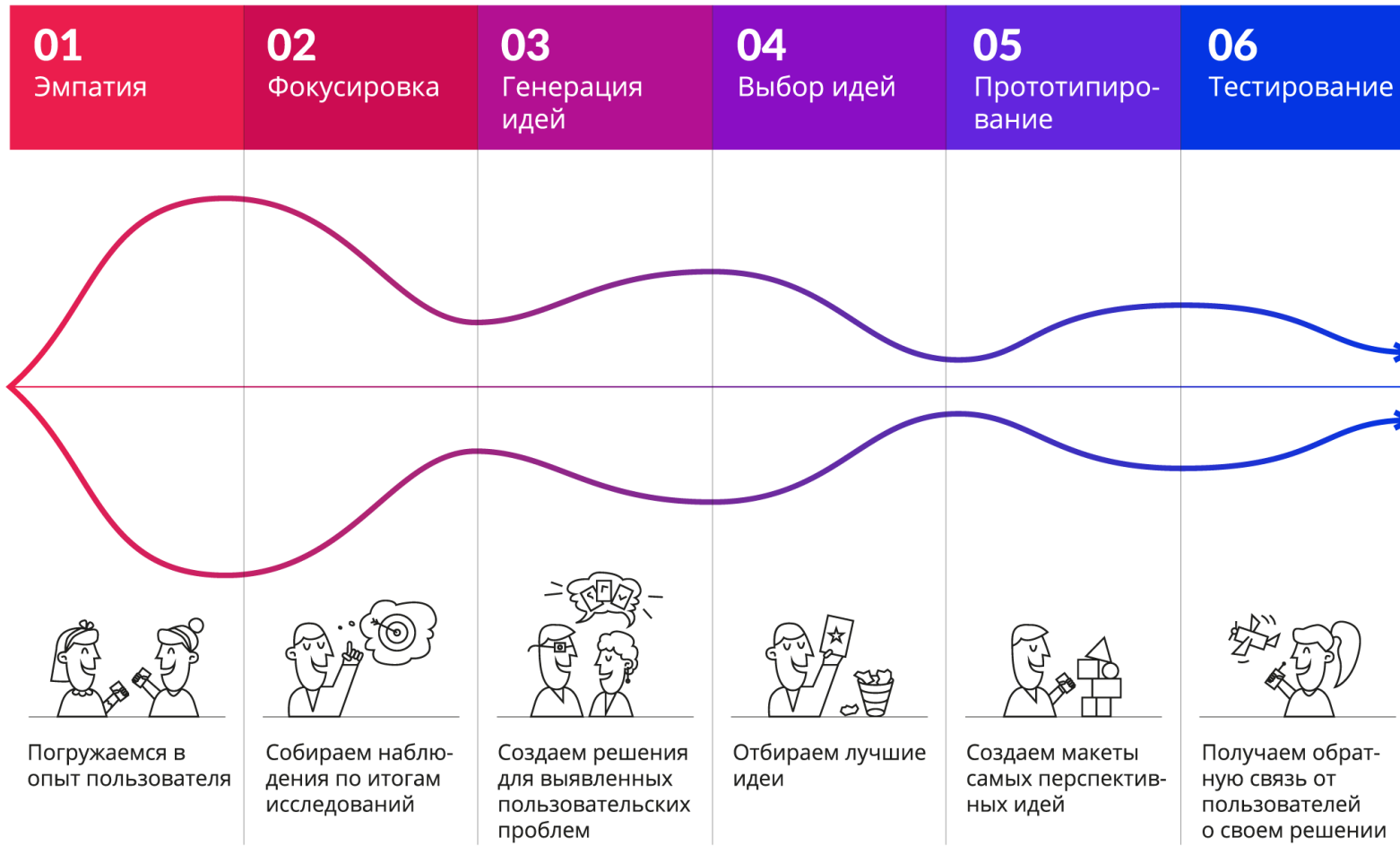
Фокус-группа может состоять из 4-12 человек и длиться от 30 минут до полутора часов. В среднем модератор задает 10-12 вопросов в ходе такой беседы, но это число может меняться.

Нужно:

- Сценарий проведения фокус-группы
- Модератор
- Репрезентативная выборка

Генерация идей

Процесс дизайн-мышления

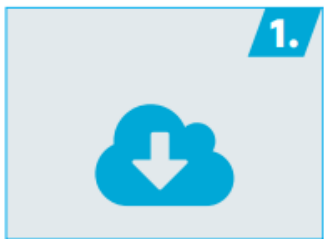


Важно:

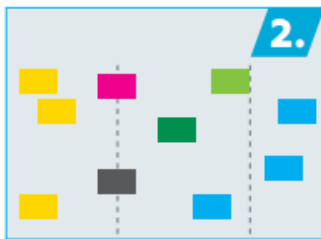
- ✓ Провести анализ лучших практик
- ✓ Ознакомиться с мнениями экспертов
- ✓ Оценить эффекты от реализации лучших практик

Генерация идей

Систему Rapid Foresight можно представить в виде четырех последовательных шагов



1. Область проблемы
Среда (возможно, не четко выделенная и описанная) и ситуации, которые не удовлетворяют в текущем состоянии и для которых не видны способы решения.



2. Rapid Foresight-сессия
Серия групповых обсуждений по заданной технологии, позволяющая описать происходящие изменения в исследуемой среде, договориться об образе будущего и проектах изменений, необходимых для его достижения.



3. Дорожная карта
План связанных действий по изменению среды и движению по этому плану.



4. Изменения в среде
Фиксируемые количественные и наблюдаемые качественные изменения в среде.

Рисунок 4.

Четыре шага Rapid Foresight в контексте проведения изменений.

Форсайт-сессия включает:

- мозговые штурмы
- проработка сценариев (во время работы с картой)
- метод свободных ассоциаций
- экспертные панели
- научная фантастика
- опросы
- верификация результатов (карты)
- голосование участников сессии.

Наиболее важно:

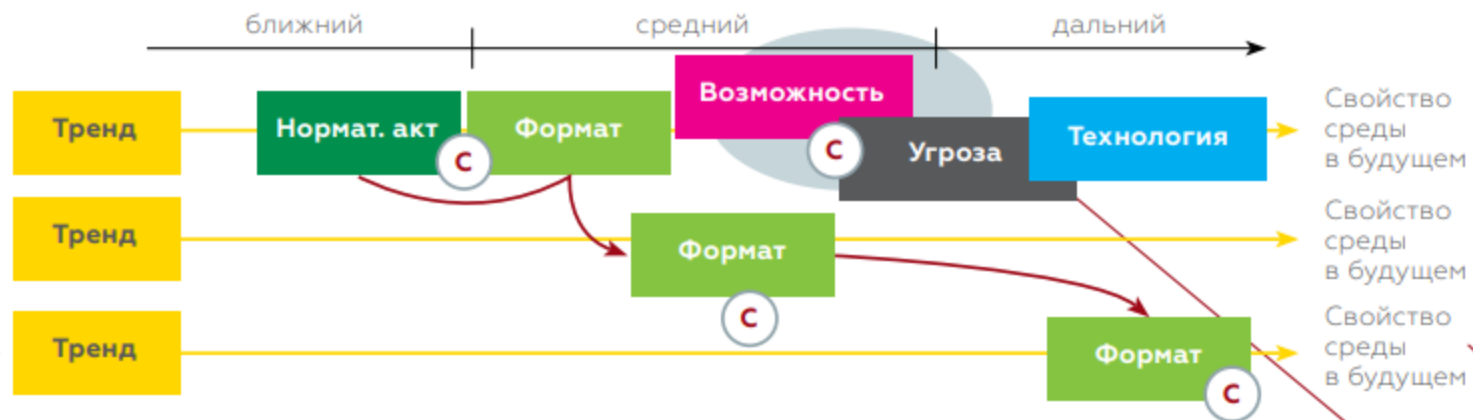
Тренд в форсайт-сессии — это:

- объективно наблюдаемый и измеряемый процесс постепенного качественного или количественного изменения, развивающегося на протяжении хотя бы одного горизонта карты времени (ближний/средник/дальний)
- который проходит в «большой системе», надсистеме предмета форсайта (например, в транспорте и образовании по отношению к предмету «транспортное образование» или в стране в целом, если предметом является регион, и т.д.)

Примеры:

- вытеснение человека из рутинной деятельности средствами автоматизации
- развитие телемедицины
- увеличение количества выброса углекислого газа в атмосферу больших городов

Карта будущего – описание основных элементов



Карта будущего – пространство, на котором происходит обсуждение объекта анализа. Состоит из поля для размещения трендов, трех временных горизонтов и места для размещения «черных лебедей».

Тренд – основная сущность RF – характеризует устойчивый, развивающийся во времени процесс, влияющий на объект (область) анализа. Описывается формулой – растет / снижается «что?», «в каких условиях?».

С Субъект – участники деятельности в будущем в рамках данной карты (желательно из участников рабочей группы).

Формат, технология, нормативный акт – сущности, описывающие изменения, которые будут происходить в социально-технологической среде.

Возможность, угроза – значимые для субъектов изменения, оказывающие влияние на деятельность и даже само существование.

Свойство среды – состояние, которым можно будет характеризовать среду, если тренд достигнет своей «абсолютной» формы.

Рисунок 9.

Краткое описание основных элементов карты будущего.

Подробное определение элементов карты будущего содержится в следующем разделе методички.

Позиционирование команды

Ключевые роли:

- Консультанты
- Государственные служащие
- Инвесторы

Амбиции:

- Региональный этап
- Финал
- Суперфинал

Ключевые конкурентные преимущества команды:

- Знания в проблемной области, включая знакомых и взрослых
- Выходы на сообщества / инвесторов/ представителей региона
- Навыки в креативных сферах

- ✓ Название команды
- ✓ Роли в команде



Важно:

- ✓ В кейс-чемпионате нет проигравших
- ✓ Это опытная площадка для сравнения своих знаний и навыков с другими
- ✓ Есть менторы
- ✓ Интересный нетворкинг
- ✓ Возможность выступить перед лидерами региона и экспертами

Команда



Вместе мы можем всё!

**КЕЙС-
ЧЕМПИ
ОНАТ**

ПО ЭКОНОМИКЕ
И ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВУ

Жила-была «команда»...



Команда

PAEI код - типология менеджера Идеальная команда(Ицхак Адизес)

P - producer - производитель результата - *Что нужно сделать?*

A - administrator - Администратор - соблюдение требований и регламентов, обеспечение производительности - *Как нужно сделать?*

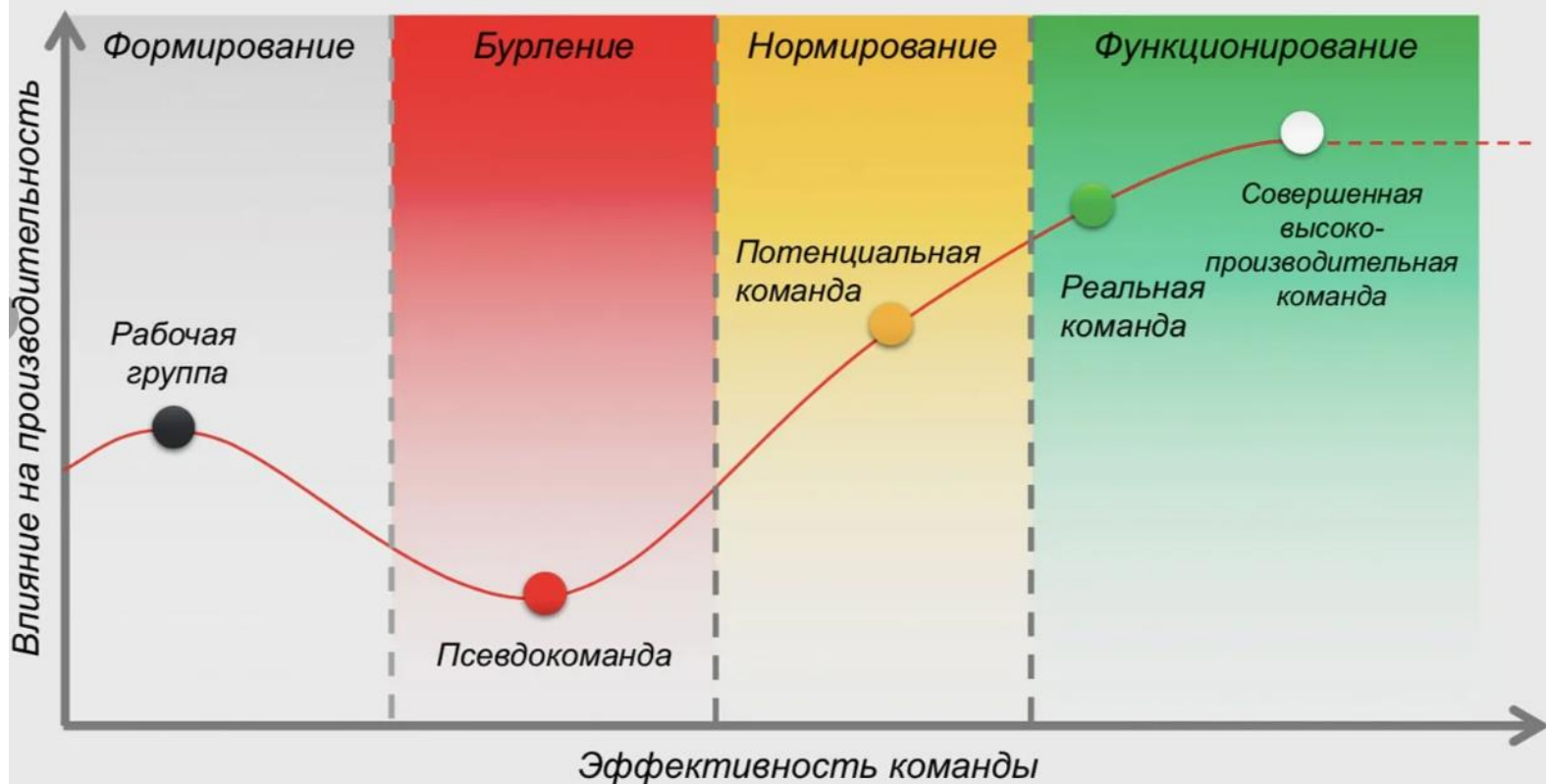
E - entrepreneur - предприниматель - генерирование идей, выстраивание генеральной линии - *Когда/Зачем надо сделать?*

I - integrator - Интегратор - объединение усилий, минимизация конфликтных зон - *Кто должен сделать?*

Необходима регистрация – бесплатно - https://adizes.me/paei_test/
Для школьников лучше - <https://paei.go4future.ru/>



Этапы развития команды



**Знания и навыки
необходимые для КЧ:**

- **Аналитические методы и финансово-экономический анализ**
- **Исследование целевой аудитории (от фокус-групп до глубинных интервью)**
- **Создание и дизайн презентации**
- **Проектный менеджмент**

Менторы и их роль

ФУНКЦИИ МЕНТОРА

Ментор - опытный профессионал, который способствует развитию своих подопечных - mentee - в профессиональной сфере деятельности

- Объяснение правил участия и почему они такие
- Работа над заданием и экспертиза решения на всех этапах
- Продвижение по содержанию и разъяснение деталей
- Формирование теоретической базы команды
- Управление групповой динамикой












*Проводник команды на пути
решения кейса*

Правила участия в КЧ

- Уважение ко всем участникам
- Все присутствуют на встречах открыто (без заставок)
- Никто не входит на встречу неподготовленным
- Если взяли на себя роль/функцию, то стараемся ее выполнить
- Все активно участвуют в дискуссиях, оставляя место другим
- Тайминг

Как решить кейс в первый день?

- 01 Нужно разобрать каждую задачу на подпункты
- 02 Назначить дедлайн для обсуждения
- 03 Распределить обязанности в команде – каждый должен что-то делать (MUST)
- 04 Понять, чего вы точно не знаете и нужно больше времени на изучение (например, юнит-экономика)
- 05 Записывать источники
- 06 **Записывать идеи**
- 07 Сделать общую гугл папку и держать все материалы там
- 08 Определить количество дней для решения каждой задачи

MS Teams 	Zoom 	Skype 
Webinar 	Вконтакте 	Telegram 
WhatsApp 	iMessage 	Viber 

Критерии оценивания КЧ 2022

СОДЕРЖАНИЕ РЕШЕНИЯ КЕЙСА

- **Идея:** предложено уникальное проектное решение
- **Детализация:** проектное решение детально описано
- **Расчеты и обоснования:** данные/выводы/гипотезы имеют фактологические основания
- **Владение материалом:** ответы на вопросы главы региона (в роли главы региона выступает жюри регионального кейс-чемпионата)

ПРЕЗЕНТАЦИЯ РЕШЕНИЯ КЕЙСА

- **Общее впечатление от презентации:** бизнес-логика, практическая применимость предложений, визуальное оформление
- **Коммуникация:** четкое и слаженное выступление, уверенность и структурированность
- **Вовлеченность и командность:** вовлеченность всей команды и свободное владение решением



1	Концепция проектного решения (раздел 1 + презентация в целом)	20%
2	Обоснование проектного решения (раздел 1 и раздел 2)	20%
3	Детализация проектного решения (раздел 3, 4, 5)	20%
4	Структура и качество оформления презентации	20%
5	Выступление команды и ответы на вопросы	20%

Форматы создаваемого объекта	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Центр молодежных инициатив / Контент-центр /Студенческий коворкинг ➤ Арт-пространство/ Арт-кластер ➤ Цифровая платформа ➤ Иной объект, выполняющий функции развития профессиональных (надпрофессиональных) навыков, развития творчества, социального лифта и т.п.
Параметры создаваемого объекта	<p>Создаваемый объект должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ базироваться на имеющихся в регионе нарождающихся/ проявленных/исторических кадровых компетенциях ➤ иметь целевую молодежную аудиторию ➤ учитывать лучшие российские/международные практики и форматы создания молодёжных пространств ➤ формировать кадровый капитал региона и/или создавать задел для опережающего регионального развития ➤ иметь потенциал масштабирования внутри /вне региона
Разделы проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1 Концепция молодёжного пространства 2 Целевая аудитория и консорциум участников 3 Дизайн-решение 4 Финансовый план и риски проекта 5 Дорожная карта и план мероприятий

Критерии оценивания КЧ 2022

Критерий / Баллы	1-3	4-5	6-7	8-10
Обоснование проектного решения	Анализ целевой аудитории не проведен, не определен и/или не обоснован состав участников консорциума.	Целевая аудитория и консорциум участников определены. Отсутствует детальный анализ альтернативных вариантов и /или не обоснована реалистичность предлагаемого решения и/или выборы основываются на абстрактных предложениях, не подкрепленных анализом лучших практик / статистическими данными или другим фактологическим материалом.	Целевая аудитория и консорциум участников четко определены и обоснованы. Произведен детальный анализ альтернативных вариантов. Обоснована реалистичность предлагаемого решения.	Выполнены все пункты "6-7", а также произведен глубокий анализ потребностей и ожиданий целевой аудитории, оценка компетенций участников консорциума. Приведена оценка влияния создания и развития молодежного пространства на региональный кадровый потенциал и/или создание задела для опережающего развития экономики.

Структура и качество оформления презентации	Презентация не имеет четкой логической структуры. Визуальное оформление отсутствует и /или не соответствует теме презентации. Текст не читается / содержит заимствованные (не авторские) данные без ссылок на авторство.	Презентация не имеет четкой логической структуры. Слайды содержат лишнюю информацию и/или перегружены визуальными эффектами и/или тезисы содержат большое количество ошибок/заимствованной информации.	Структура презентации логично раскрывает и обосновывает решение кейса. Присутствуют отдельные элементы некачественного оформления и/или информация на слайдах размещена с ошибками/есть заимствования без указания авторства и/или презентация перегружена визуальными эффектами.	Структура презентации логично раскрывает и обосновывает решение кейса. Слайды оформлены в едином стиле и содержат основные тезисы выступления. Оформление тезисов приведено со ссылками на источники данных, визуальными элементами (графиками, схемами, рисунками, фотографиями).
Выступление команды и ответы на вопросы	Выступление значительно вышло из тайминга и/или не позволило сформировать четкого понимания решения кейса. Ответы на вопросы были нечеткими и/или отклонялись от темы. Команда не проявила свободного владения решением.	Выступление содержало много избыточной информации, отсутствовали важные смысловые блоки и/или связки между ними. Ответы на вопросы были нечеткими и/или отклонялись от темы. Команда не проявила свободного владения решением.	Выступление четкое и структурированное, синхронизировано с презентацией. Присутствовали отдельные элементы не уверенного и/или четкого обоснования/ответа на вопросы и/или не было продемонстрировано общая вовлеченность всех членов команды в решение кейса и знание материала.	Выступление четкое и структурированное, синхронизировано с презентацией. Речь уверенная, яркая и эмоциональная, позволяющая сконцентрировать внимание слушателей на важных моментах. Ответы на вопросы были четкими и краткими, команда показала вовлеченность всех участников в выступление и знание материала.