

Проводится при поддержке



Генеральные партнеры



Министерство
экономического развития
Российской Федерации



Российский союз
промышленников
и предпринимателей



Торгово-промышленная
палата Российской
Федерации

ОКТАБРЬ 2024



ВСЕРОССИЙСКИЙ **КЕЙС-**
ЧЕМПИОНАТ
ШКОЛЬНИКОВ
ПО ЭКОНОМИКЕ
И ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВУ

ЗАДАНИЕ ДЛЯ
КЕЙС-НАПРАВЛЕНИЯ
РЕГИОНАЛЬНЫХ
КЕЙС-ЧЕМПИОНАТОВ

Задание разработали: Яков и Партнёры





КЕЙС

ЗАДАНИЕ

2024 / 2025

ОБРАЗОВАНИЕ
NEXT: AI
РЕШЕНИЯ

СОДЕРЖАНИЕ



ЗАДАНИЕ

1



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ

2



ПОДХОД
К РЕШЕНИЮ –
ПРИМЕРЫ

3



ТРЕБОВАНИЯ К
РЕШЕНИЮ, КРИТЕРИИ
ОЦЕНИВАНИЯ

4

ЗАДАНИЕ КЕЙС-ЧЕМПИОНАТА: КАК УЛУЧШИТЬ КАЧЕСТВО ОБРАЗОВАНИЯ С ПОМОЩЬЮ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА?

ДОРОГИЕ УЧАСТНИКИ!

Регион разрабатывает комплексную программу трансформации системы образования (начиная с раннего детского развития и заканчивая обучением взрослых, включая людей с ограниченными возможностями и педагогов) на основе искусственного интеллекта (ИИ) с целью сделать образование более качественным и доступным для всех. В рамках подготовки программы объявлен конкурс проектов, в котором глава региона предлагает вам поучаствовать.

Выберите один или несколько уровней образования (начиная с раннего детского развития и заканчивая обучением взрослых, включая людей с ограниченными возможностями и педагогов) и предложите комплексный продукт или набор инструментов с использованием ИИ, которые повысят качество и доступность образования.

Учитывайте особенности выбранного уровня, боли и потребности целевой аудитории, предложите, как ИИ может помочь решать проблемы или улучшать образовательный опыт. Уделите внимание тому, чтобы решение учитывало специфику региона, который вы представляете: региональные особенности, задачи и возможности, которые могут повлиять на внедрение ИИ в образовательный процесс.

ЗАДАЧИ КЕЙС-НАПРАВЛЕНИЯ

01

ВЫБОР УРОВНЯ ОБРАЗОВАНИЯ И ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ

Обоснуйте выбор уровня образования и аудитории, на которую будут направлены инициативы, предварительно определив боли и потребности целевой аудитории

02

ПРОГРАММА ИНИЦИАТИВ

Предложите комплексный продукт или набор инструментов на базе ИИ для выбранного уровня и аудитории; обоснуйте ваш выбор и опишите концепцию каждой инициативы.

Учитывайте региональные задачи и возможности (например, уровень цифровизации региона и др.)

03

ЭФФЕКТЫ И РЕЗУЛЬТАТЫ

Оцените, какие положительные эффекты ожидаются от применения ваших инициатив в образовательном процессе (например, повышение качества образования, доступности, вовлеченности и др.)

04

ДОРОЖНАЯ КАРТА И ФИНАНСОВАЯ МОДЕЛЬ

Оцените необходимые ресурсы, составьте план реализации инициатив на 1-3 года, выделите основные этапы и контрольные точки. Учитывайте региональные особенности (например, доступность кадров, поддержка со стороны образовательных учреждений и др.), проработайте риски проекта

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ – ЭТО СИСТЕМА, ПОСТРОЕННАЯ НА ОСНОВЕ МАШИННОГО ОБУЧЕНИЯ, КОТОРАЯ МОЖЕТ ВЫПОЛНЯТЬ ФУНКЦИИ ЧЕЛОВЕКА

Искусственный интеллект (AI)

Системы, имитирующие различные когнитивные функции человека (например, видеть, анализировать информацию, принимать решения, отвечать на вопросы и т. д.)

В основе таких систем лежат модели машинного обучения (ML), которые самостоятельно формулируют правила принятия решений в процессе обучения на данных

Применение ИИ

Краткое описание модели

Предиктивные модели

Тип моделей, которые основываются на исторических данных для прогнозирования будущих событий и результатов
Используются в финансах для выявления мошеннических транзакций, в операционной функции для предиктивной аналитики ремонтов, в коммерции для предсказания спроса

Оптимизационные модели

Тип моделей, которые помогают находить лучшие решения для сложных задач с большим количеством переменных
Применяются в логистике, управлении ресурсами и бизнес-планировании для оптимизации процессов

Компьютерное зрение

Технология распознавания и интерпретации визуальной информации (изображений, видео)
Применяется для анализа объектов, распознавания лиц, чтения текстов и мониторинга

Рекомендации и персонализация

Алгоритмы позволяют сделать пользователю лучшее предложение исходя из его характеристик, в том числе на основе кластеризации
Используются в маркетинге, рекламе и продажах; в e-com и медиасервисах

Генеративный ИИ

Технология, способная генерировать новый контент, имитирующий реальный, – тексты, изображения, музыку, видео – на основе обученных данных
Используется в творческих областях, рекламе, контент-маркетинге и др.

Примеры

Персонализированный кредитный скоринг от финтех-стартапа Upstart

Оптимизация маршрутов водителей в компании UPS с помощью ORION

«Оплата улыбкой» от Сбера, беспилотные автомобили и роботы-доставщики Яндекса

Рекомендации в Яндекс Музыка, Кинопоиске, Маркете и др.

Генерация изображений моделью Kandinsky от Сбера, ChatGPT от OpenAI

ТРЕНДЫ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБРАЗОВАНИИ НАПРАВЛЕННЫ НА РАЗВИТИЕ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ И ПОДДЕРЖКУ УЧИТЕЛЕЙ И УЧАЩИХСЯ

Тренд	Описание тренда	Примеры
Персонализированное обучение	Персонализация учебного процесса с помощью ИИ позволяет адаптировать образовательные материалы под уровень и потребности каждого ученика, что делает обучение более эффективным	  
Помощь учителям	ИИ помогает автоматизировать административные задачи (например, оценку тестов, подготовку учебных материалов), что позволяет учителям сосредоточиться на творческой и педагогической стороне	  
Самостоятельное обучение	Виртуальные помощники (чат-боты) предоставляют круглосуточную помощь студентам, отвечая на их вопросы и помогая с заданиями	  
Использование VR/AR-решений	В образовательных учреждениях и компаниях используют VR/AR с ИИ для создания более интерактивных и практических обучающих модулей и лучше понимать сложные концепции через иммерсивный опыт	 
Развитие прокторинга ¹	ИИ в прокторинге помогает сделать дистанционные экзамены более надежными и безопасными, минимизируя вероятность мошенничества, что особенно важно в условиях расширения онлайн-образования	  

1. Прокторинг — технология контроля действий учащихся во время прохождения тестов и других экзаменов в онлайн-формате

РЕШЕНИЕ ДОЛЖНО УДОВЛЕТВОРЯТЬ КЛЮЧЕВЫЕ ПОТРЕБНОСТИ И ЗАКРЫВАТЬ АКТУАЛЬНЫЕ БОЛИ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ В ВЫБРАННОЙ ОБЛАСТИ¹



1. Для разработки решения может быть выбрано любое количество аудиторий и областей образования – при наличии соответствующего обоснования
 Источник: «Яков и Партнёры»

СОДЕРЖАНИЕ



ЗАДАНИЕ

1



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ

2



ПОДХОД
К РЕШЕНИЮ –
ПРИМЕРЫ

3



ТРЕБОВАНИЯ К
РЕШЕНИЮ, КРИТЕРИИ
ОЦЕНИВАНИЯ

4

В РАМКАХ ПРОЕКТА «ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ» РЕАЛИЗУЮТСЯ ИНИЦИАТИВЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КАДРОВ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ

Россия должна стать одним из международных лидеров в развитии ИИ для

01 Роста благосостояния и качества жизни населения

02 Обеспечения национальной безопасности и правопорядка

03 Достижения устойчивой конкурентоспособности российской экономики

Ключевые цифры реализации национальной программы

32,1 млрд руб.
профинансировано из бюджета Федерального проекта «Искусственный интеллект» в 2021-2024 гг.

>50 проектов
по пилотному внедрению отечественных ИИ-решений профинансировано в рамках фед. проекта

>98 тысяч
школьников и студентов смогут принять участие в конкурсах и онлайн-хакатонах с целью предакселерации своих проектов по ИИ

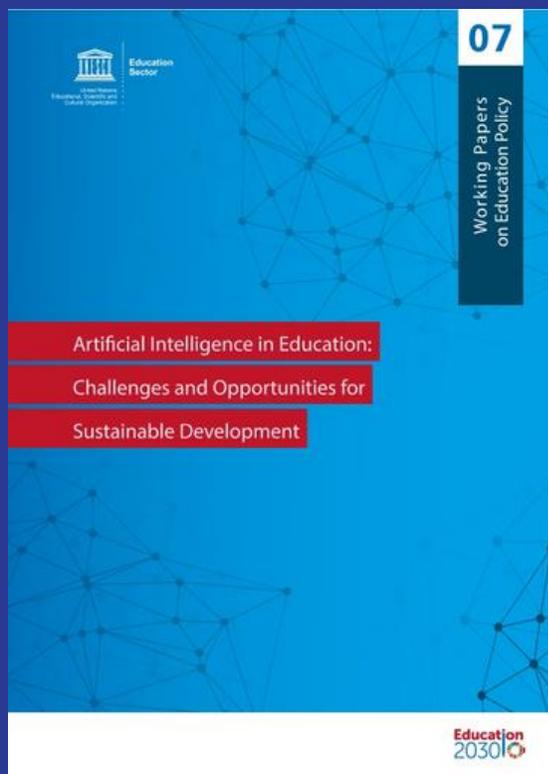
ПРИМЕРЫ УЖЕ РЕАЛИЗУЕМЫХ ИНИЦИАТИВ

Уровень	Дошкольное образование	Школьное образование	Высшее образование	Дополнительное образование
Период обучения	От 0 до 7 лет	С 1 по 11 класс	Бакалавриат, специалитет и магистратура	Повышение квалификации, Pre-MBA, MBA и пр.
Описание юз-кейсов	<ul style="list-style-type: none"> Развитие языковых и математических навыков через интерактивные игры и упражнения Геймификация в образовательном процессе по изучению STEM 	<ul style="list-style-type: none"> Персонализированные процессы обучения исходя из уровня знаний и стиля обучения Личные ассистенты преподавателей для оценки и планирования обр. программы 	<ul style="list-style-type: none"> Платформы адаптивного обучения, интерактивные симуляции и игровые элементы для прикладных курсов Системы консультирования студентов при поступлении 	<ul style="list-style-type: none"> Внедрение бизнес-кейсов и задач на основе GenAI в программу обучения Персонализированные программы обучения
Ключевые эффекты	<p>60% Улучшения результатов тестов и экзаменов</p> <p>18% Преподавателей используют ИИ</p>	<p>25% Прирост баллов в учебной деятельности</p> <p>15% Рост среднего балла за экзамен</p>	<p>21% Успешное выполнение критерий при поступлении</p> <p>42% Уверенность в применений знаний в профильных предметах</p>	<p>28% Улучшения аналитических навыков</p> <p>35% Вовлеченности студентов в обучении</p>
Примеры				

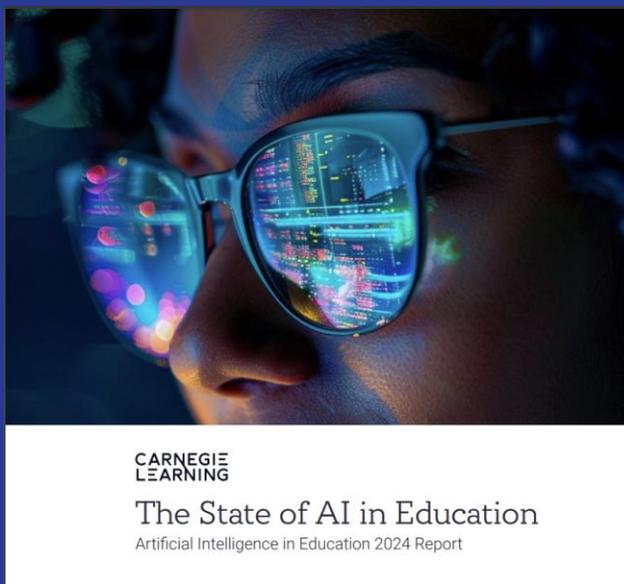
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ: МЕЖДУНАРОДНЫЙ И РОССИЙСКИЙ ОПЫТ

Материалы приложены к заданию дополнительно

Artificial Intelligence in Education: Challenges and Opportunities (UNESCO)



Состояние искусственного интеллекта в образовании (Carnegie Learning)



Влияние искусственного интеллекта на образование



СОДЕРЖАНИЕ



ЗАДАНИЕ

1



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ

2



ПОДХОД
К РЕШЕНИЮ –
ПРИМЕРЫ

3



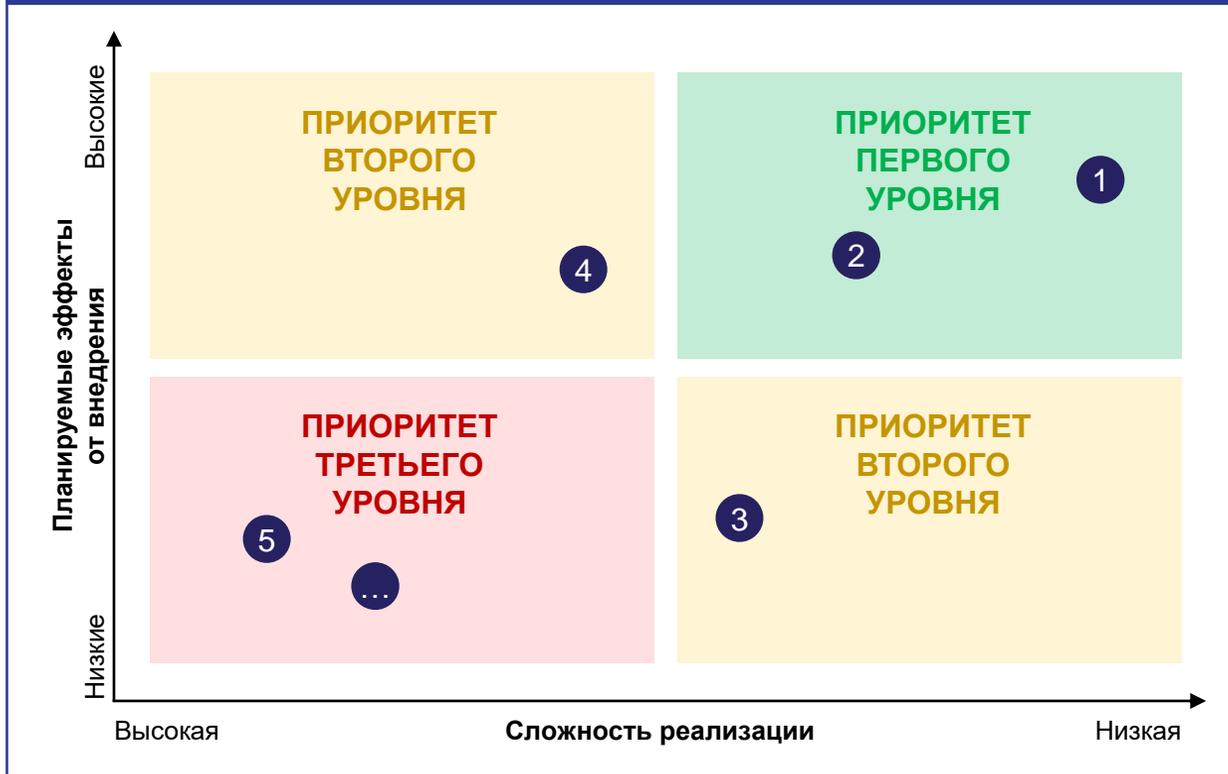
ТРЕБОВАНИЯ К
РЕШЕНИЮ, КРИТЕРИИ
ОЦЕНИВАНИЯ

4

ПРИМЕР 1.

ПОДХОД К ВЫБОРУ ИНИЦИАТИВЫ ДЛЯ ПРОРАБОТКИ

Матрица для выбора приоритетной инициативы



Длинный список инициатив

1 ИИ платформа для персонализированного обучения

Пример - приоритетная инициатива
Причина выбора – наибольший эффект и наименьшая стоимость реализации

2 ...

3 ...

4 ...

5 ...

... ...



Подсказка: важно уметь объяснить предложение по выбору той или иной инициативы – это можно сделать, например, на основании матрицы [Планируемые эффекты от внедрения / Сложность реализации]. При этом важно оценить каждую из инициатив по этим двум критериям

ПРИМЕР 2.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПРЕДЛАГАЕМОЙ ИНИЦИАТИВЫ

01

Выявленная проблематика

Современная система образования сталкивается с проблемой **отсутствия индивидуального подхода к учащимся**

Стандартные учебные программы **не учитывают различия** в темпе освоения материала, стилях обучения и интересах отдельных учеников

Это приводит к тому, что часть **учащихся теряет мотивацию, отстает от своих одноклассников** или, напротив, не находит достаточно вызовов для раскрытия своего потенциала

02

Предлагаемое решение

Создание “StudyApp” – **интеллектуальной образовательной платформы**, которая обеспечивает персонализированное обучение для каждого учащегося с помощью ИИ

“StudyApp” предоставляет

- **Индивидуальные учебные траектории**
- **Анализ пробелов в знаниях** и автоматические рекомендации по их устранению
- **Автоматизированную оценку прогресса для учителей**
- **Интерактивные и адаптивные упражнения**, стимулирующие интерес и вовлеченность учащихся

Примеры из международного опыта

- ...

03

Инвестиции и сроки реализации

XX млн руб.
необходимые инвестиции

XX месяцев
планируемые сроки реализации

ПРИМЕР 3.

ДОРОЖНАЯ КАРТА РЕАЛИЗАЦИИ ИНИЦИАТИВЫ



- План работ помогает четко организовать задачи, сроки и ресурсы, что снижает риски и обеспечивает контроль
- При составлении плана важно детализировать этапы, учесть потребности в ресурсах и предусмотреть возможные трудности
- Кроме того, для успешного внедрения важно обеспечить приживаемость продукта

ПРИМЕР 4. МИТИГАЦИЯ ВОЗМОЖНЫХ РИСКОВ

Этап, на котором
возникает риск

Риск

Влияние на продукт

Вероятность

Меры по минимизации

Этап, на котором возникает риск	Риск	Влияние на продукт	Вероятность	Меры по минимизации
1 Фаза исследования и планирования	Неполное или неправильное понимание потребностей целевой аудитории	Разработка платформы, которая не решает реальные проблемы пользователей, что снижает востребованность		Проведение углубленных интервью с учениками и учителями, проведение фокус-групп и анализ отзывов по схожим продуктам
2 Фаза тестирования	Неверный выбор технологий для разработки	Платформа может быть несовместима с существующими инфраструктурами школ, что затрудняет её внедрение		Проведение технического анализа перед началом разработки, выбор технологий, которые могут интегрироваться с LMS школ
3 Фаза внедрения	Неправильная оценка технологической сложности и ресурсных требований	Недооценка необходимых ресурсов (временных, финансовых или человеческих) может привести к задержкам в разработке или недостаточному качеству конечного продукта		Проведение предварительной технической оценки с участием экспертов, создание MVP для проверки реализуемости, составление детализированного плана
4 Фаза эксплуатации				
5 ...				
...



Подсказка: необязательно использовать структуру рисков по фазам жизненного цикла продукта – существует множество различных вариантов структурирования рисков

ПРИМЕР 5.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ ЭФФЕКТИВНОСТИ (КПЭ) ПРОДУКТА

Вовлеченность и активность пользователей

- Процент активных пользователей на ежемесячной основе (MAU)
- Среднее количество сессий на пользователя в неделю
- Доля пользователей, завершивших хотя бы одно персонализированное задание за месяц
- Средняя продолжительность сессии пользователя
- Коэффициент удержания пользователей (Retention rate)
- ...

Техническая стабильность и производительность

- Время безотказной работы системы (например, 99.9%)
- Среднее время отклика системы на пользовательские действия
- Количество критических багов, зафиксированных за месяц
- Среднее время устранения критических ошибок
- Использование серверных ресурсов (нагрузка на CPU, память) в сравнении с установленными лимитами
- ...

Удовлетворенность и поддержка пользователей

- Уровень удовлетворенности пользователей по результатам опроса
- Количество положительных отзывов от учителей и учеников
- Количество жалоб на работу платформы и динамика их снижения
- Среднее время реакции на запрос в службу поддержки
- Процент решённых обращений пользователей в течение первых 24 часов
- ...

Масштабируемость и приживаемость продукта

- Количество новых школ, подключившихся к платформе за квартал
- Процент учителей, регулярно использующих платформу
- Доля школ, где платформа интегрирована в учебную программу
- Количество новых пользователей в месяц
- Процент использования основных функций платформы
- ...

...

- ...



Правильная постановка КПЭ необходима для объективной оценки эффективности продукта, мониторинга достижения ключевых целей и своевременного выявления проблемных областей

СОДЕРЖАНИЕ



ЗАДАНИЕ

1



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ

2



ПОДХОД
К РЕШЕНИЮ –
ПРИМЕРЫ

3



ТРЕБОВАНИЯ К
РЕШЕНИЮ, КРИТЕРИИ
ОЦЕНИВАНИЯ

4

ФОРМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К РЕШЕНИЮ

01



Основной формат представления решения

Power Point
(формат сохранения PDF)

02



Максимальное количество слайдов в презентации

16 (без учёта приложений)

03



Ограничение по времени выступления команды

8 минут + 5 минут на вопросы жюри

04



Материалы для включения в приложение к презентации

Детальные расчёты и анализы¹
(максимум 5 слайдов)

05



Доступные источники данных (в т.ч. онлайн-ресурсы)

Любые открытые данные, интервью (с потенциальными партнёрами/ЦА и т.д.)

Источники данных указывайте на слайдах в формате сноски

06



Рекомендуемая структура презентации

Слайд 1

Резюме решения

Слайды 2-14

Основное решение

Слайд 15

Презентация команды²

Слайд 16

Информация об использовании нейрогенеративных инструментов

1. В приложение можно включить только а) детальные результаты проведенных командой полевых исследований (например, интервью, опросов), б) более подробную версию финансовой модели, представленной в основной части презентации. Материалы в приложении не учитываются вместо основных слайдов презентации.

2. Презентация может содержать ТОЛЬКО фотографию, ФИО, школу и класс каждого участника команды. Включение дополнительной информации о достижениях и др. не допускается.

СЛАЙД 16: ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НЕЙРОГЕНЕРАТИВНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ

Допустимое использование

Вспомогательные материалы: команды могут использовать нейрогенеративные инструменты для разработки приложений к проекту, таких как графики, диаграммы, иллюстрации и другие визуальные материалы, которые помогают лучше представить идею.

Анализ данных: допускается применение инструментов для обработки и анализа данных, необходимых для обоснования бизнес-идеи.

Улучшение презентации: инструменты могут использоваться для улучшения оформления презентационных материалов без изменения основного содержания.

Обязательная прозрачность

Указание использованных инструментов: при использовании нейрогенеративных инструментов команды обязаны явно указать, какие именно инструменты были использованы.

Предоставление промптов: необходимо предоставить конкретные промпты (запросы), которые вводились в нейрогенеративные инструменты, и описать, каким образом полученные результаты были интегрированы в проект.

Раздел в презентации: в работе должен быть выделен отдельный слайд, где будет представлена вся информация об использовании нейрогенеративных инструментов.

Ограничения использования

Оригинальность идей: запрещается использование нейрогенеративных инструментов для генерации основной идеи решения кейса или ее ключевых компонентов. Решение и его обоснование должны быть результатом самостоятельной работы команды.

Автоматическое написание текста: не допускается использование инструментов для автоматического написания основных разделов решения кейса.

Избежание плагиата: все материалы, созданные с помощью нейрогенеративных инструментов, должны быть оригинальными и не нарушать авторские права третьих лиц.

Этические нормы и ответственность

Этичное использование: команды должны использовать нейрогенеративные инструменты ответственно, избегая создания контента, который может быть расценен как оскорбительный, дискриминационный или нарушающий законодательство.

Ответственность за содержание: участники несут полную ответственность за все материалы, представленные в проекте, независимо от использованных инструментов.

Проверка и оценка

Экспертная оценка: жюри конкурса оставляет за собой право проверять проекты на предмет соблюдения данных правил и может запросить дополнительные разъяснения или исходные материалы.

Последствия нарушений: несоблюдение данных рекомендаций может повлечь за собой снижение оценок или дисквалификацию команды из конкурса.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ

1. ОБОСНОВАННОСТЬ И СТЕПЕНЬ ПРОРАБОТКИ РЕШЕНИЯ

1.1. Актуальность проблемы

Четкость и аргументированность описания проблемы в образовании, решаемой в проекте, уровень соответствия ее решения современным вызовам

1.2. Использование ИИ

Глубина и эффективность использования искусственного интеллекта в предложенном решении. Новизна и технологическая сложность подхода

1.3. Практическая применимость

Потенциал адаптации решения к реализации в рамках реального образовательного процесса

1.4. Инновационность идеи

Степень оригинальности и инновационности предложенного подхода. Новизна используемых методов и технологий для решения существующих проблем

1.5. Эффективность решения

Эффекты/результаты реализации предлагаемого решения: влияние на образовательный процесс, повышение качества обучения, экономия ресурсов и т.д.

1.6. Степень проработанности решения

Полнота и качество проработки и описания всех аспектов реализации решения, включая технологии, этапы внедрения и возможные трудности

1.7. Социальное воздействие

Качество проработки и оценки потенциального социального воздействия решения на учащихся, преподавателей, образовательную систему в целом и на доступность образования

2. КАЧЕСТВО ВЫСТУПЛЕНИЯ И ПРЕЗЕНТАЦИИ

2.1. Логика и качество презентации

Логика и аргументированность представления решения, способность команды донести основную идею до аудитории

2.2. Визуализация данных и материалов

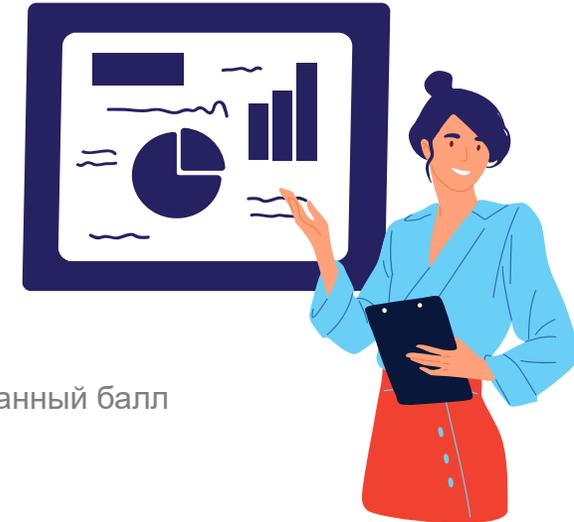
Качество оформления презентации, использование графиков, диаграмм, иллюстраций и других визуальных средств для лучшего понимания решения

2.3. Качество ответов на вопросы

Способность команды адекватно и развернуто отвечать на вопросы жюри, демонстрация глубокого понимания темы и уверенности в своем решении

ПРОЦЕДУРА ПОДСЧЕТА

1. Каждый эксперт жюри выставляет команде балл по каждому критерию
2. За каждый критерий можно получить от 0 баллов до 3 баллов, где:
 - 0 – Недостаточно
 - 1 – Поверхностно
 - 2 – Хорошо/Достаточно
 - 3 – Отлично
3. По каждому критерию рассчитывается медианный балл (не среднее значение)
Например, если эксперт А поставил команде за критерий 1.1. 3 балла, эксперт Б–3 балла, эксперт В–2 балла, то медианный балл по этому критерию равен 3. Именно этот балл используется для расчета итогового балла команды
4. Медианные баллы по каждому критерию суммируются для каждой команды
5. По всем критериям команда может набрать **максимум 30 баллов**.



1. ОБОСНОВАННОСТЬ И СТЕПЕНЬ ПРОРАБОТКИ РЕШЕНИЯ

Критерий	0 баллов Недостаточно	1 балл Поверхностно	2 балла Хорошо/Достаточно	3 балла Отлично
1.1. Актуальность проблемы	В решении отсутствует информация о том, какая проблема решается, и почему эта проблема важна. Не указаны причины, по которым необходимо заниматься решением этой проблемы, нет анализа текущей ситуации или упоминания, как она влияет на целевую аудиторию.	Решение упоминает проблему, но описание слишком общее, не указывается, почему именно эта проблема заслуживает внимания. Нет конкретного объяснения, как проблема затрагивает определённые группы или область. Описания актуальности недостаточно для понимания масштабов проблемы и её влияния.	Решение содержит базовое описание проблемы и её ключевые аспекты, но без конкретных данных, примеров или статистики, которые могли бы подтвердить её значимость. Проблема выглядит важной, но её влияние на общество или целевую аудиторию остаётся неясным.	Проблема описана с примерами и фактами, достаточно детализирована в части анализа актуальности. Приведены факты или исследования, подтверждающие, что проблема заслуживает внимания.
1.2. Использование ИИ	Использование ИИ не указано или не описано. Решение не содержит информации о том, как технологии ИИ применяются для решения поставленной задачи.	Упомянуто использование ИИ, но не объяснено, как именно он решает проблему. Нет примеров или объяснений того, как ИИ улучшит процесс или решит конкретные задачи.	Использование ИИ описано, но поверхностно, без указания конкретных технологий и методов. Описание фокусируется на возможностях использования ИИ, но без конкретных показателей ожидаемой эффективности и без анализа того, насколько выбранный метод ИИ эффективен по сравнению с другими подходами.	Технологии и методы использования ИИ описаны подробно, приведены конкретные примеры, аргументировано, почему именно эти технологии были выбраны, приведены примеры аналогичных проектов или кейсов, где эти технологии уже использовались.

1. ОБОСНОВАННОСТЬ И СТЕПЕНЬ ПРОРАБОТКИ РЕШЕНИЯ

Критерий	0 баллов Недостаточно	1 балл Поверхностно	2 балла Хорошо/Достаточно	3 балла Отлично
1.3. Практическая применимость	Решение не содержит информации о том, как его можно внедрить в реальных условиях. Нет описания этапов реализации, отсутствуют конкретные шаги или методы внедрения.	Решение описано как потенциально возможное, но не указаны шаги, ресурсы или условия внедрения, демонстрирует общее понимание возможной реализации, но его описание слишком общее и не содержит деталей, которые позволили бы перейти от идеи к практическим действиям.	Решение описано, указаны ресурсы и этапы реализации, но могут отсутствовать детали, указаны ключевые этапы и ресурсы: бюджет, специалисты, оборудование. Описаны шаги, которые необходимо предпринять для реализации, но отсутствуют детализированные временные рамки или описание конкретных задач для каждого этапа.	Решение описано подробно, указаны основные этапы внедрения, необходимые ресурсы и конкретные шаги, представлена чёткая структура реализации, описано, что нужно сделать на каждом этапе, какие ресурсы требуются, продуманы возможные трудности, предложены пути их решения.
1.4. Инновационность идеи	Идея повторяет существующие практики, методы или технологии, которые уже используются в аналогичных проектах. Команда не предлагает нового видения или подхода к решению.	Идея частично уникальна, но не имеет значительных отличий от существующих решений, есть намёк на новизну, но это скорее адаптация уже известных методов или технологий без существенного улучшения или изменения их концепции.	Идея демонстрирует элементы новизны, но её уникальность ограничена, предлагается новый способ решения задачи или адаптируются существующие технологии под новый контекст. Участники описывают, как их идея улучшает существующие решения, но без кардинальных изменений или прорывов.	Идея инновационна, представлены примеры, подтверждающие уникальность, предлагаются оригинальные способы решения, которые значительно отличаются от существующих аналогов. Участники описывают конкретные методы или технологии, которые не были ранее широко применимы в данной области или используют нестандартные комбинации уже известных решений.

1. ОБОСНОВАННОСТЬ И СТЕПЕНЬ ПРОРАБОТКИ РЕШЕНИЯ

Критерий	0 баллов Недостаточно	1 балл Поверхностно	2 балла Хорошо/Достаточно	3 балла Отлично
1.5. Эффективность решения	Ожидаемый эффект не описан. Участники не приводят никаких данных или даже ориентировочных показателей, которые могли бы продемонстрировать влияние их решения на целевую аудиторию или общество в целом.	Эффект упомянут, но без конкретных данных и показателей. В проекте указано, что решение окажет положительное влияние, но отсутствуют цифры, показатели или конкретные примеры, которые могли бы подтвердить эти утверждения. Описание эффекта на уровне общих фраз.	Эффект указан, но без конкретных примеров или показателей, что затрудняет оценку его значимости. В решении представлено описание предполагаемого влияния на целевую аудиторию, указаны ключевые изменения, однако отсутствуют точные количественные или качественные показатели.	Эффект описан подробно, имеются конкретные показатели. Участники чётко определяют метрики и индикаторы, по которым будет оцениваться успех. Демонстрируется значительный потенциал для решения поставленной задачи в рамках указанного сегмента.
1.6. Степень проработанности предлагаемого решения	Детали реализации не описаны или описаны минимально. Нет конкретики в ресурсах, временных рамках и методах реализации, не определены ключевые моменты, такие как ответственные за выполнение задач и распределение обязанностей.	Основные элементы реализации упомянуты, но без конкретных деталей или объяснений. Общая идея понятна, но неясно, как именно будет происходить её реализация, отсутствуют описания ключевых ресурсов, временных рамок и последовательности действий.	Большинство аспектов описано, указаны основные этапы реализации и необходимые ресурсы, но есть пробелы в описании конкретных шагов. Некоторые части проекта остаются недостаточно проработанными или не учитывают возможные трудности.	Описаны все этапы реализации, включая последовательность действий, необходимые ресурсы и временные рамки для каждого шага. Определены ответственные за выполнение задач, указаны конкретные методы и инструменты, которые будут использоваться в процессе реализации. Учтены некоторые потенциальные трудности и предложены пути их решения.

1. ОБОСНОВАННОСТЬ И СТЕПЕНЬ ПРОРАБОТКИ РЕШЕНИЯ

Критерий	0 баллов Недостаточно	1 балл Поверхностно	2 балла Хорошо/Достаточно	3 балла Отлично
1.7. Социальное воздействие	Социальное воздействие не описано, отсутствуют какие-либо упоминания о том, как решение повлияет на общество или отдельные группы населения. Нет анализа потенциальных изменений, улучшений или положительных эффектов от внедрения решения.	Решение содержит общие утверждения о том, что оно окажет положительное влияние на общество, но не указаны конкретные группы, которые могут быть затронуты, или аспекты жизни, которые изменятся.	Социальное воздействие описано, но без чётких количественных или качественных показателей. Указано, какие социальные группы или аспекты будут затронуты, но нет точных данных о масштабе влияния.	Воздействие описано с примерами, демонстрирующими, как решение повлияет на конкретные социальные группы или аспекты жизни. Приведены случаи, в которых решение может улучшить ситуацию для целевой аудитории, например, улучшить доступ к обучению для детей из отдалённых регионов или повысить занятость среди молодёжи. Указаны конкретные сценарии, в которых видны положительные изменения.

2. КАЧЕСТВО ВЫСТУПЛЕНИЯ И ПРЕЗЕНТАЦИИ

Критерий	0 баллов Недостаточно	1 балл Поверхностно	2 балла Хорошо/Достаточно	3 балла Отлично
2.1. Логика и качество презентации	Основные идеи и выводы не выделены или изложены настолько неясно, что аудитории трудно понять, о чём идёт речь. Визуальные материалы присутствуют, но они не соответствуют содержанию.	Презентация неструктурированная, основные идеи трудно уловить. В презентации имеется общий план, но порядок изложения идей и аргументов нелогичен и хаотичен, что затрудняет восприятие информации.	Презентация понятная, но есть трудности со структурированием информации. Основная идея и ключевые моменты достаточно хорошо видны, структура местами непоследовательна. Порядок подачи информации не всегда логичен.	Презентация логичная, четкая и убедительная. Основные идеи и аргументы поданы в четкой последовательности, каждый слайд логически связан с предыдущим. Презентация имеет четкую структуру: начало, середина и конец, в которых представлена проблема, решение и ожидаемые результаты.
2.2. Визуализация данных и материалов	Визуализация данных отсутствует. Презентация не содержит графиков, диаграмм, таблиц или других визуальных элементов, которые могли бы помочь лучше понять содержание презентации.	Материалы представлены, но визуализация не способствует пониманию информации. Презентация включает некоторые графики, диаграммы или изображения, но они плохо вписываются в общий контекст и не помогают лучше понять ключевые идеи.	Использованы визуальные элементы, но они простые и не раскрывают всех аспектов. Представлены базовые графики, диаграммы и таблицы, которые помогают понять основные данные, но они не содержат детализированной информации или глубокого анализа.	Используются разнообразные визуальные элементы, такие как графики, диаграммы, инфографика и таблицы, которые помогают лучше понять ключевые аспекты проекта. Данные представлены четко, графики и диаграммы сопровождаются пояснениями, что позволяет зрителям легко интерпретировать информацию.
2.3. Качество ответов на вопросы	Участники не дали никаких четких ответов на вопросы, заданные жюри или аудиторией. Либо их ответы были настолько общими и неинформативными, что не предоставили никакой полезной информации.	Ответы краткие и неубедительные. Участники предоставляют ответы, но они слишком общие и не затрагивают сути вопроса. В их ответах отсутствует детализация, что создаёт впечатление неподготовленности или поверхностного знания темы.	Участники дают ответы на поставленные вопросы и стараются объяснить свои идеи, однако не всегда затрагивают все аспекты заданного вопроса. Ответы демонстрируют общее понимание темы, но в некоторых случаях не хватает глубины или дополнительных пояснений.	Ответы понятные, участники демонстрируют уверенность в своих ответах, четко отвечают на вопросы, предоставляют разъяснения и примеры, которые подкрепляют их аргументы, показывают уверенность в своих знаниях, четко излагают свои мысли и готовы обсуждать детали решения.



ВСЕРОССИЙСКИЙ **КЕЙС-**
ЧЕМПИОНАТ
ШКОЛЬНИКОВ

ПО ЭКОНОМИКЕ
И ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВУ

