



ОЛИМПИАДА

ТРАЕКТОРИЯ
БУДУЩЕГО

Задание полуфинала номинации «Аналитика для школьников»

[Введение](#)

[Общая информация по проекту «Геймификация»](#)

[Цели и задачи проекта «Геймификация»](#)

[Постановка задачи](#)

[Требования к документации, сопровождающей проект](#)

[Документ «Концепция»](#)

[Документ «Пользовательские истории»](#)

[Критерии и шкала оценки проектов участников](#)

[Сроки для выполнения работы](#)

[Предоставление результатов работы](#)

[Плагат и несамостоятельное выполнение](#)

[Определение финалистов](#)

Методический партнер номинации: [ЧУ СОШ «Олимп-Плюс»](#)

— школа, в которой прямо сейчас учатся 2,5 тыс. учеников в дистанционном формате из любой точки страны и мира.



Введение

В своей работе аналитикам приходится обрабатывать много информации и готовить больше количество материалов. Это могут быть объемные документы, описывающие концепцию продукта, техническое задание или постановку задач. А могут быть и более простые, например, презентации и инструкции для пользователей. От того, насколько точно и полно аналитик проработал тему и описал ее, зависит качество будущего решения. С одной стороны, документы аналитика содержат много специализированной информации, с другой стороны их подача должна быть такой, чтобы любой участник команды мог прочитать и понять, о чем идет речь. Если проект долгий и комплексный, то от аккуратности и скрупулезности аналитика зависит сможет ли команда выполнить все требования и не упустит ли какие-то детали.

Общая информация по проекту «Геймификация»

Все мы любим играть в игры, и часто включение геймификации в обучение приводит к повышению вовлеченности в процесс.

Мы предлагаем проанализировать какие варианты геймификации существуют в системе дополнительного образования (кружков, онлайн курсов, образовательные платформы).

Цели и задачи проекта «Геймификация»

Повышение интереса к образованию у детей и юношества, через использование систем геймификации: маскаота, игровой валюты и других.

Постановка задачи

Вам необходимо взять в разработку идею продукта «Геймификация» и подготовить два документа: «Концепция продукта» и «Пользовательские истории» по предложенным шаблонам.

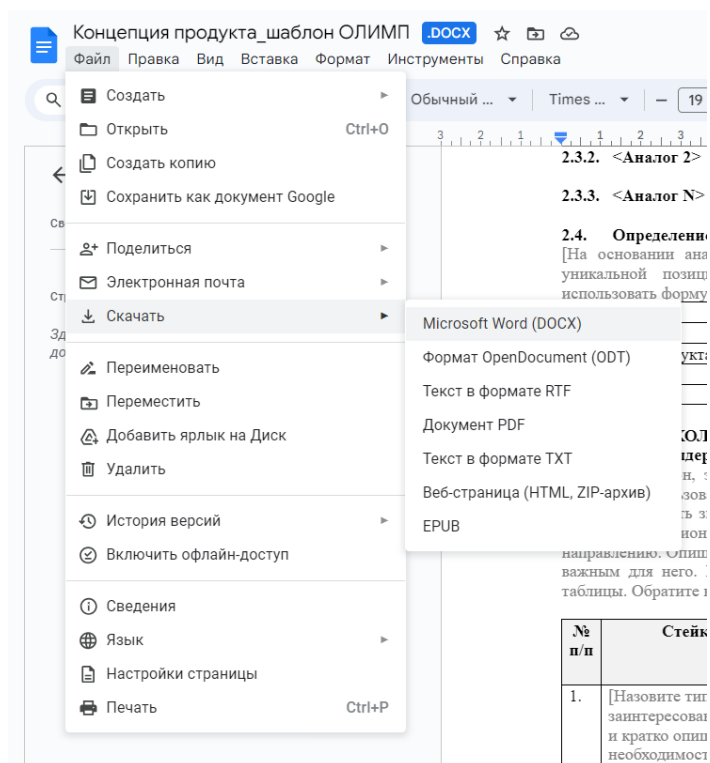
ВАЖНО! Мы анализируем образовательные занятия, кружки, образовательные платформы. Проведите анализ наибольшего количества вариантов. Анализ компьютерных игр оцениваться не будет.

Шаблоны:

«[Концепция продукта](#)»

«[Пользовательские истории](#)»

Файлы шаблонов из облака можно скачать следующим образом:
“Файл”- “Скачать” - Microsoft Word



Требования к документации, сопровождающей проект

Документ «Концепция»

Документ предполагает проработку следующих тем:

- Анализ целей и задач
- Анализ конкурентов и заинтересованных сторон
- Описание предлагаемого решения, включая разработку функциональной архитектуры и вариантов использования.
- Описание требований

Документ «Пользовательские истории»

Документ предполагает проработку следующих тем:

- Описание пользователей продукта
- Определение структуры задач проекта
- Описание пользовательских историй, включая макеты экранных форм

Критерии и шкала оценки проектов участников

Раздел	Критерий/элемент	Баллы
Соответствие общим требованиям номинации	Оригинальность и креативность проекта	от 0 до 5 баллов
	Полнота подхода к обозначенной проблеме	от 0 до 5 баллов
Критерии к документу «Концепция»	Анализ целей и задач	от 0 до 5 баллов
	Анализ конкурентов и заинтересованных сторон	от 0 до 5 баллов
	Полнота описания предлагаемого решения	от 0 до 5 баллов
	Описание требований	от 0 до 5 баллов
Критерии к документу «Пользовательские истории»	Описание пользователей продукта	от 0 до 5 баллов
	Определение структуры задач проекта	от 0 до 5 баллов
	Описание пользовательских историй, включая макеты экранных форм	от 0 до 5 баллов

В случае получения 0 за критерий «оригинальность и креативность проекта» остальные элементы работы не рассматриваются. Под оригинальностью подразумевается в том числе и отсутствие плагиата. Идентичные работы отклоняются без выяснения причин.

Шкала оценки:

0 баллов в критерии означает полное отсутствие данного элемента

1 балл – элемент в наличии, есть критические ошибки

2 балла – элемент реализован «удовлетворительно», возможно, есть некритические ошибки

3 балла – элемент реализован «хорошо»

4 балла – элемент реализован на «отлично»

5 баллов - получает лучшая(-ие) реализация(-и) элемента по данному критерию среди всех участников.

Конечная оценка проекта может варьироваться от 0 до 45 баллов.

Сроки для выполнения работы

14 марта оргкомитет принял решение о продлении срока приема работ с 10 марта до **20 марта включительно**.

Предоставление результатов работы

Создайте папку в любом облачном хранилище, назовите папку по своей Фамилии Имени Отчеству

Добавьте в папку файлы, полученные в результате выполнения задания:

- Документ «Концепция» в текстовом формате
- Документ «Пользовательские истории» в текстовом формате

Отправьте ссылку на папку до **20 марта включительно** на почту info@tbolimpiada.ru, указав в теме письма «Полуфинал_ТБ_Аналитика для школьников (участника)».

Проверьте, что ссылка на папку и документы, входящие в нее, предусматривают **право просмотра читателям**.

Плагат и несамостоятельное выполнение

Работы, уличенные в плагиате, оцениваться не будут: участники, приславшие не оригинальные работы — из дальнейшего участия выбывают. Идентичные работы исключаются из соревнований без выяснения причин.

Участие индивидуальное. Командное участие не допускается.

Оргкомитет оставляет за собой право связаться выборочно с любым из участников полуфинала перед подведением итогов, чтобы убедиться в самостоятельном выполнении задания.

Оргкомитет также оставляет за собой право собрать участников полуфинала в режиме видеоконференции для защиты присланных проектов.

Определение финалистов

Итоги подведем не позднее 10 апреля. Результаты полуфинала опубликуем на сайте Олимпиады в виде рейтинговых таблиц. Финалистами станут 15 человек, показавшие лучшие результаты. При определении финалистов будут учтены условия допуска (приложение 4, [Положение](#) об олимпиаде, стр. 25).