

КЕЙС-БАТЛ



Кейс-батл

Решение кейса

Выбор 3 команд-победителей, представивших лучшие решения кейсов

Дата: 19.05.2021

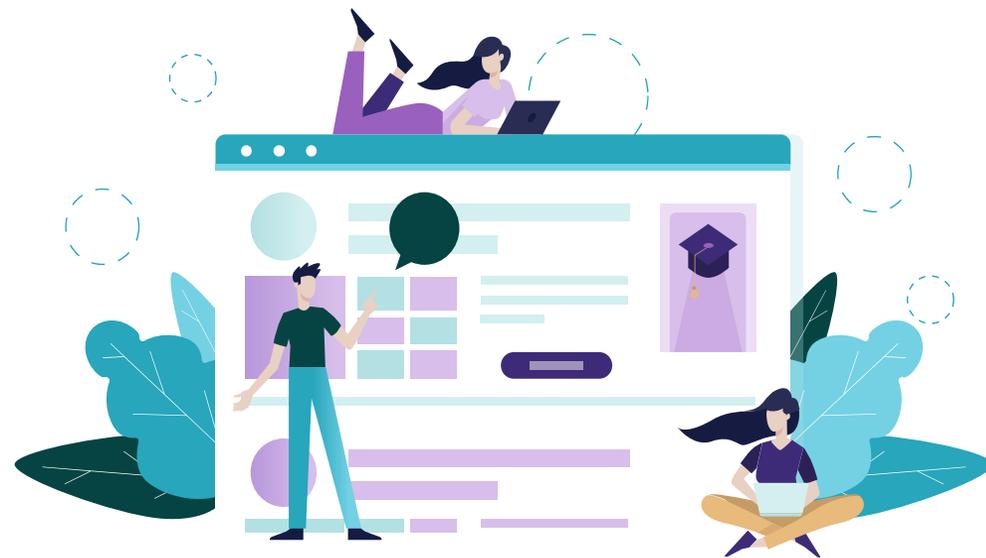
Время: с 9.00 до 13.00

Место проведения: г Омск,
Детский Технопарк (Кванториум)

Участники: студенты Омских ВУЗов, учащиеся Технопарка

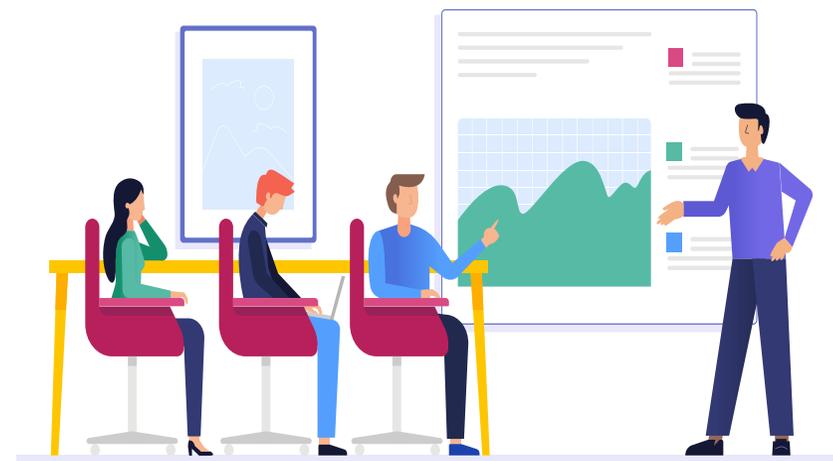
Менторы: сотрудники ООО «Газпромнефть – Цифровые решения», ОмГТУ и Технопарка

Члены жюри: представители ООО «Газпромнефть – Цифровые решения», ОмГТУ и детского Технопарка.



Программа Кейс-батл

09.00 – 09.10	Регистрация участников
09.10 – 09.15	Открытие мероприятия, вступительная часть.
09.15 – 09.30	Знакомство со своей командой, распределение ролей, выбор названия
09.30 – 09.50	Представление команд
09.50 – 10.45	Брейнсторминг, разработка решения бизнес-кейса
10.45 – 11:00	Кофе-брейк
11.00 – 12:20	Подготовка решения/прототипа и презентации
12.20 – 12:45	Презентация решений
12.45 – 13:00	Подведение итогов. Награждение



ПРАКТИЧЕСКИЙ КЕЙС

Рабочее кибер-пространство



Название	Рабочее кибер-пространство
Описание проекта	<p>Мы создаем прототип рабочего киберпространства, которое поможет стать человеку центром принятия решения, в эпоху глобальной цифровизации. Задача проекта создать инновацию, и заложить тренд в модификацию рабочего места, требованиям к специалистам и компетенциям сотрудников. Любой специалист, обладая разным уровнем знаний и любой специализации, может сесть за свое рабочее место, войти в рабочее киберпространство и управлять бизнес-процессом, в котором он участвует. Рабочее киберпространство должно включать в себя следующие аспекты: эргономика, применение технологий ИИ (распознавание изображений и речи, нейросети и большие данные), когнитивная психология в части восприятия и обработки информации об окружающем пространстве, VR/AR, новые форматы интерфейсов ПО.</p> <p>План проекта и ожидаемые результаты:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сбор требований и формулирование гипотез 2. Разработка концепции продукта 3. Проектирование и разработка прототипа <p>В результате должен быть разработан прототип рабочего киберпространства:</p> <ul style="list-style-type: none"> - физическое рабочее место -психологический портрет работника будущего -сценарий погружения и подключения человека в рабочее киберпространство -подключение оборудования и ПО к рабочему месту
Проблема	<p>Тренды будущего, развитие ИИ и других цифровых технологий формируют будущее поколение людей, которое будет цифровизованным и погруженным в киберпространство. Одновременно с этим, технологии и ИИ будут трансформировать отрасли и процессы в компаниях. Формат программного обеспечения и его варианты интерфейса также будут трансформироваться. Рабочие места (стол, стул, ПК и ПО) в текущем формате, не готовы к вызовам будущего. Стоит <u>гипотеза</u> о том, что цепочки бизнес-процессов будут разорваны, т.к. отрасль, человеческие навыки и технологии будут находиться на разных уровнях. Связующим звеном во всех процессах является человек, который принимает решение. Для того чтобы технологический процесс был бесшовным, необходимо создать рабочее пространство, в котором будут присутствовать все передовые цифровые технологии и которые будут являться центром поддержки принятия решения.</p>
Планируемый результат	<p>Результат зависит от хода развития проекта и уровня знаний и навыков проектной команды. Рассматриваются три варианта возможных результатов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 вариант – представление концепции продукта в формате презентации; 2 вариант – разработка прототипа продукта в формате макета и видео- фото- контент для презентации продукта; 3 вариант – разработка полноценного прототипа продукта с использованием технических средств (включая код ПО), видео- фото- контент для презентации продукта;