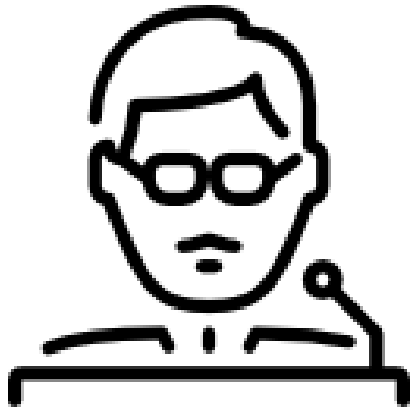


**СИРИУС
КОННЕКТ**

Мы Можем Многое

Ученики и наставники хотят найти друг друга, но не хватает умений и ресурсов

1,2 миллионов

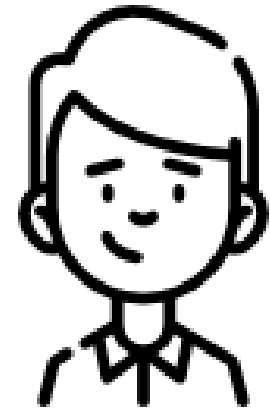


Наставник с
уникальными
знаниями

- Размещает информацию о событиях на сайте кафедры/школы
- Заинтересован в активных одаренных учениках
- Умеет структурировать и передавать знания
- Не владеет SMM

- Ищет события в социальных сетях
- Не знает, что хочет от образования
- Не умеет работать с большим потоком информации
- Не хватает дисциплины
- Талантлив и инициативен
- Постоянно в телефоне

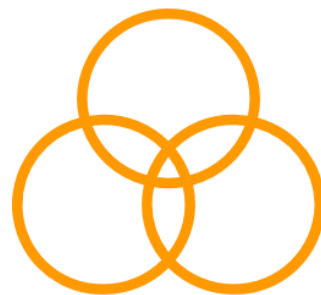
15,5 миллионов



Ученик с
туманным
будущим



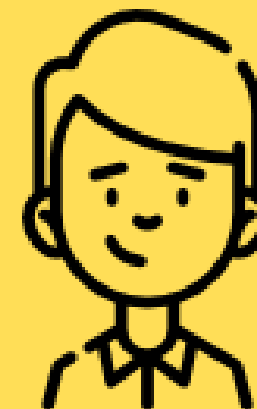
Наставник с
уникальными
знаниями и
смышленными
учениками



СИРИУС
КОННЕКТ

Почти 17 миллионов участников

- Инициатором регистрации мероприятия **может быть** как наставник, так и **ученик**
- Эксперты и участники **оценивают** мероприятия **в одной системе**
- Ученик получают **подборку мероприятий под** свою **образовательную программу** под свой уровень и иитересы
- На каждом шаге ученик **мотивируется игровым форматом**



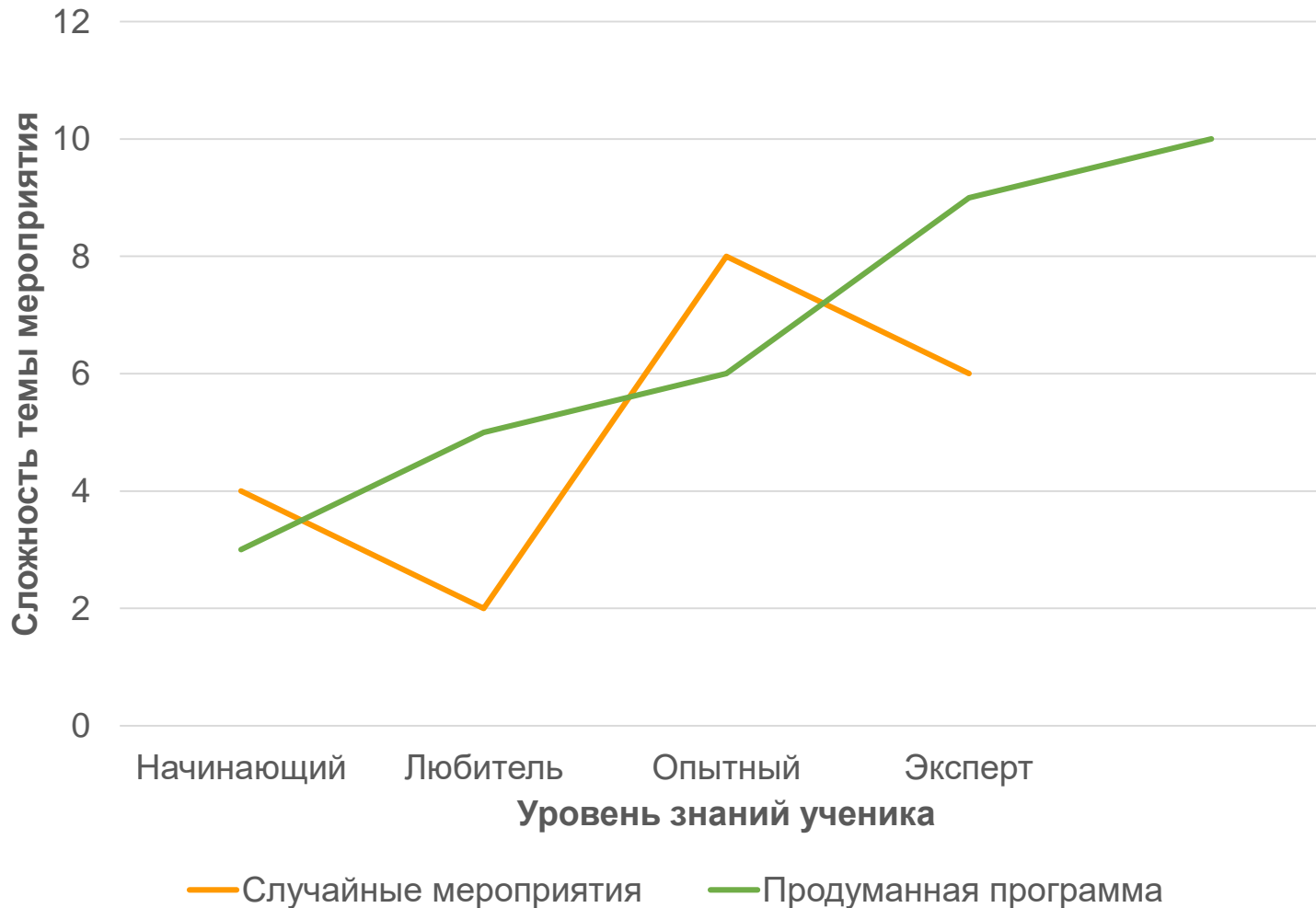
Ученик со
светлым
будущим

Необходимо помочь ученикам разобраться с многообразием событий и обрести навыки



Не хватает силы воли и дисциплины? Создайте новый источник мотивации!

Выбрать мероприятие гораздо проще, отбросив слишком простые и сложные для ученика

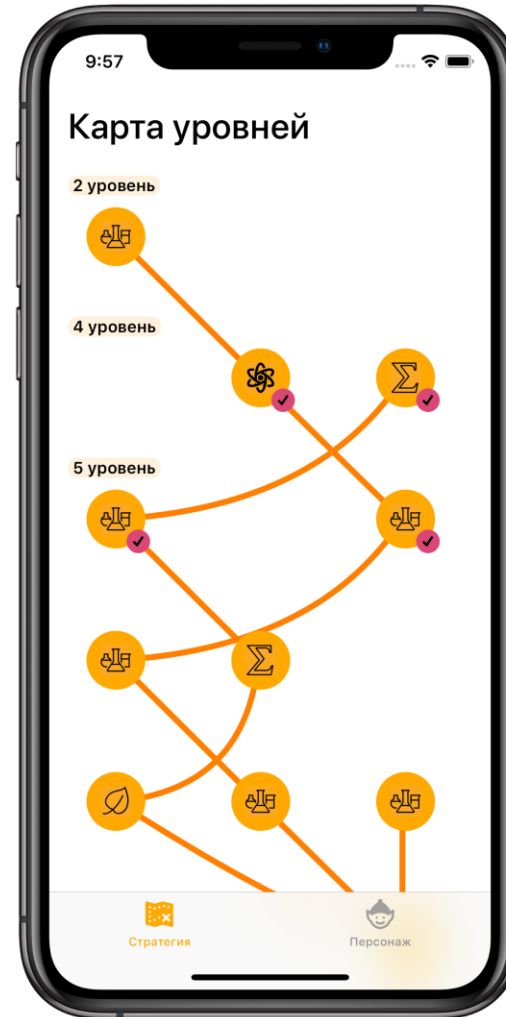


- Огромные объемы данных по мероприятиям и образовательным программам **необходимо структурировать** для упрощения поиска
- Для образовательной программы **мероприятия станут метрикой успешности ее освоения.**
- Образовательная программа **формирует календарь** посещаемых мероприятий
- Экспертные оценки событий помогут формировать образовательные траектории

Шаг 1: Ознакомьтесь с предложенной образовательной программой и выберите событие

События формируются в образовательную программу **с учетом уровня и интересов ученика**

Система уровней позволяет **визуализировать динамику развития**

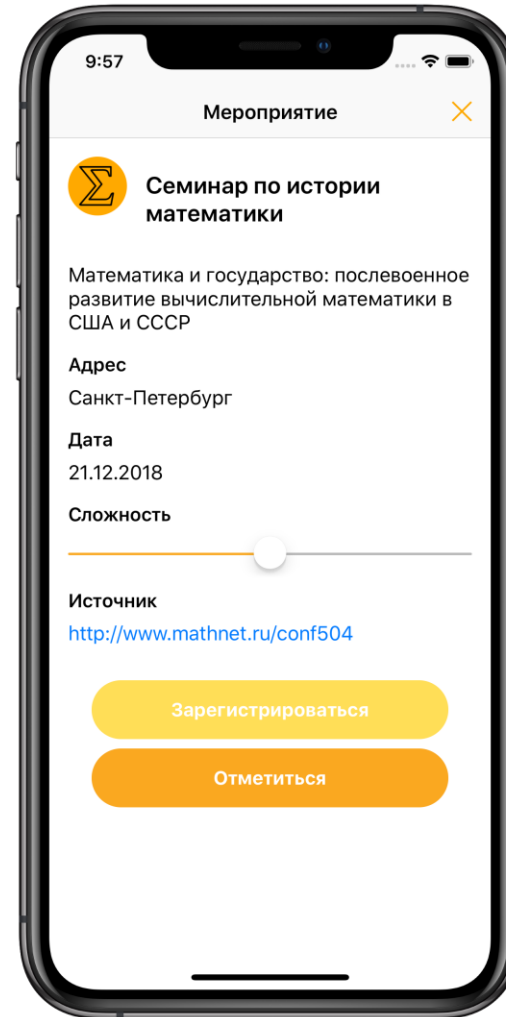


Формат карты позволяет предлагать новые направления в формате игры-задания, повышая интерес к посещению таких мероприятий

Шаг 2: Посетите мероприятие и продвиньтесь в развитии навыка

Сложность события помогает **подобрать** подходящее **по уровню мероприятие**

Учителя получают доступ к характеристикам аудитории и **адаптируют курсы** под нее



Подписка на событие заранее **напомнит** его посетить

Фиксация присутствия поможет **не прогулять событие**

Шаг 3: наблюдайте за развитием вашего персонажа-помощника и создавайте события сами!



Бонусные предметы персонажа помогут **продвигать** определенные **мероприятия** и **непрофильные события**

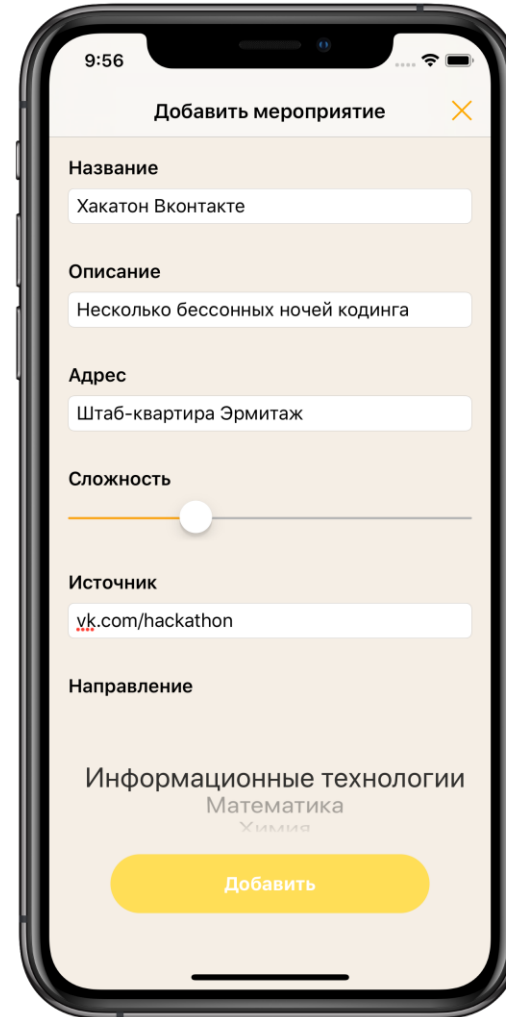


Возможность создавать мероприятия ученикам позволит **сделать агрегацию автономной**

Развитие персонажа позволяет видеть свое развитие и не отчаиваться

Шаг 4: любой участник экосистемы может внести вклад в ее развитие

Хочешь прочитать лекцию в своем городе, **но не знаешь**, как привлечь аудиторию? СИРИУС КОННЕКТ



9:56

Добавить мероприятие

Название
Хакатон Вконтакте

Описание
Несколько бессонных ночей кодинга

Адрес
Штаб-квартира Эрмитаж

Сложность

Источник
vk.com/hackathon

Направление
Информационные технологии
Математика
Химия

Добавить

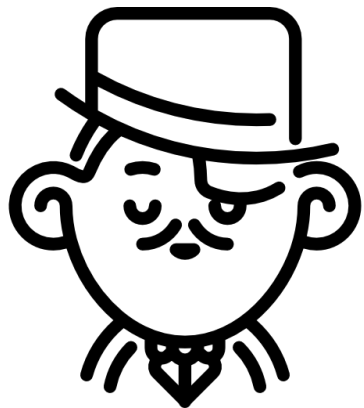
Сложность события определяют создающие, потом сообщество регулирует

Сайт мероприятия – достаточная информация для заведения мероприятия



СЕРВЕР (УМНЫЙ):

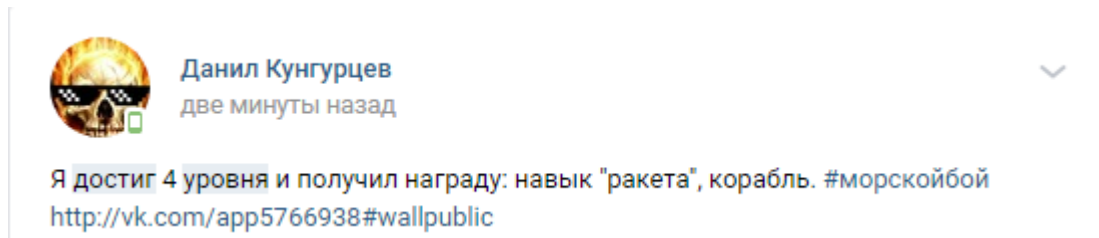
- Формирует образовательные пути, оценивая текущий уровень ученика и уровни сложности событий
- Использует информацию о событиях, посещаемых похожими по уровню пользователями, при предложении мероприятий. **Пошел один – идет все комьюнити.**



ПРИЛОЖЕНИЕ (КРАСИВОЕ):

- Всегда покажет, как далеко ты зашел
- Посоветует, как жить дальше
- **Любит тебя таким, какой ты есть**
- Мотивирует выйти из дома в прекрасный мир знаний
- Дружит с Вконтакте (интегрировались)

1. В основе продукта не программа, а экосистема, состоящая из взаимозаинтересованных сторон.
2. Подача информации в формате игры/взаимодействия на 60% эффективнее обычного чтения
3. Согласно исследованиям McKinsey даже символическая награда увеличивает продуктивность на 13%
4. Kinopoisk, Wikipedia – примеры автономных экосистем, что доказывает реализуемость концепции.



Данил, 32 годика

