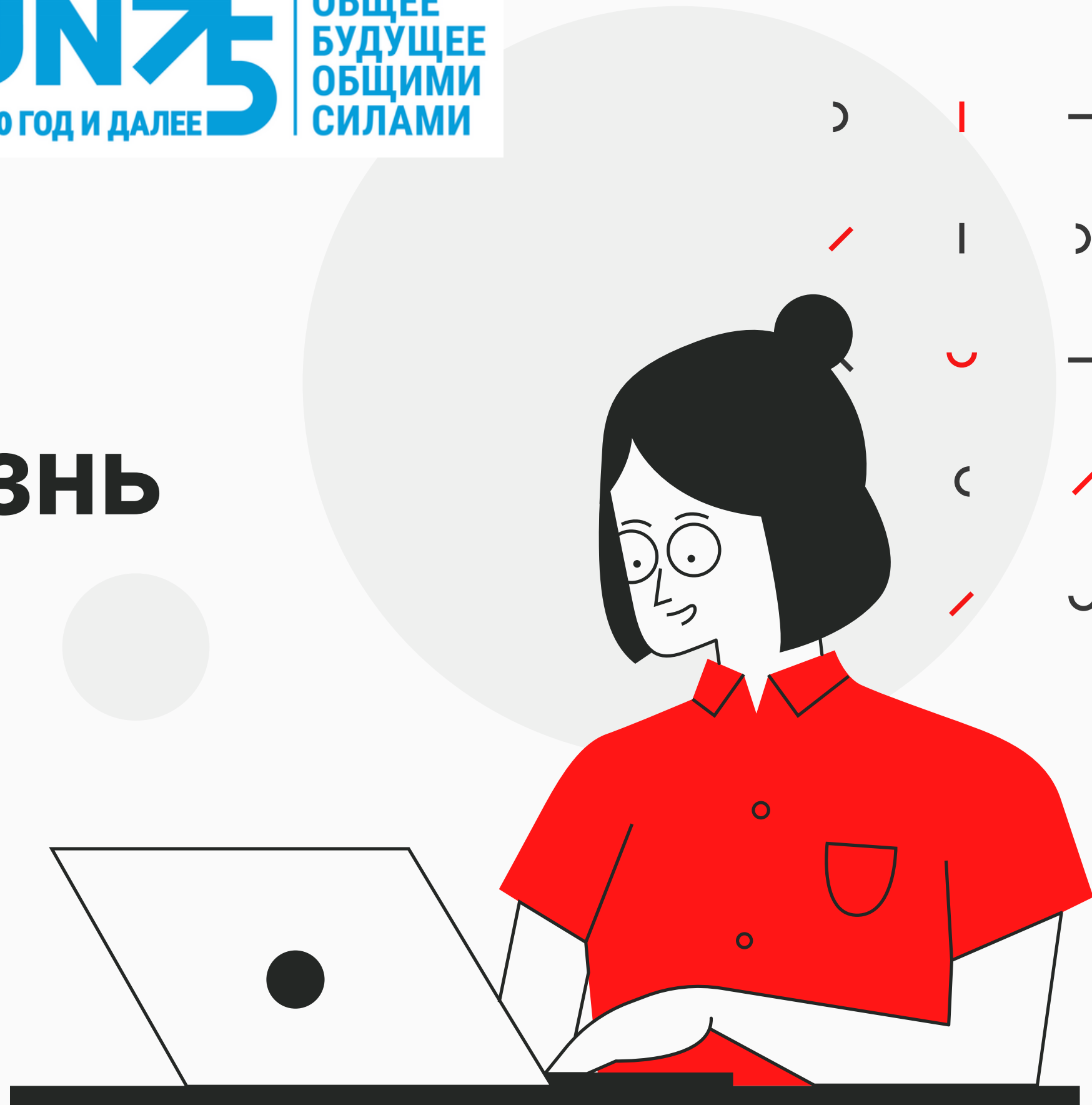




Технологии, улучшающие жизнь

01

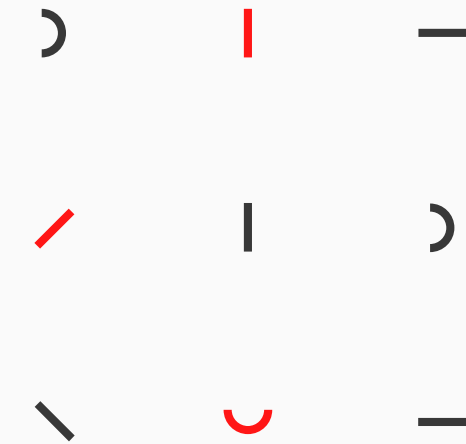


Актуальность и решаемая проблема

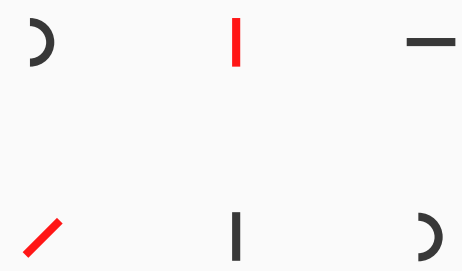
Создание условий для благоприятной социализации детей-кибер-аборигенов в реальном мире, снижение степени ухода детей в виртуальную реальность.

Решаемая проблема: раннее и неподготовленное попадание детей в киберпространство, отсутствие адекватного глобального регулирования данного процесса

Что не позволяло реализовать его раньше? Недостаточная теоретическая база, экспоненциальный рост кибертехнологий, отсутствие понимания проблемы со стороны семьи, общества и государства.



02



Предметная область, время и тренды

Направление: кибер-социализация детей возраста 3-12 лет.

В связи с тем, что современные технологии затрагивают все сферы жизни человеческого сообщества, мы приняли решение сузить сферу нашего проекта до такой области как киберсоциализация детей. Наше исследование затрагивает собственно технологическую сферу, а также такие отрасли как психология и педагогика.

Цели:

1. Уход детей и подростков в виртуальную реальность
2. Снижение уровня владения социальными навыками
3. Ухудшение физического здоровья по причине низкой физической активности, рост числа хронических заболеваний, более ранние проявления заболеваний.
4. Снижение уровня образованности и заинтересованности в образовании.

Список субъектов и угроз

Реестр заинтересованных сторон и их интересы в предметной области, угрозы от трендов

Актор	Интересы в данном направлении	Угроза субъекту	Тренд, от которого исходит угроза	Время
1 Дети	Развлекательные Образовательные Социальные	Неспособность социализироваться в реальности, необразованность, слабое здоровье.	Снижение уровня владения социальными навыками+ эскапизм. Увеличение количества заболеваний. Уменьшение уровня образованности. Снижение уровня информационной безопасности ребенка.	2045
2 Родители, родственники	Вопросы образования Досуг и безопасность детей	Снижение значимости роли родителей в процессе становления личности ребенка	Снижение уровня владения социальными навыками	2045

Список субъектов и угроз

Реестр заинтересованных сторон и их интересы в предметной области, угрозы от трендов

Актор	Интересы в данном направлении	Угроза субъекту	Тренд, от которого исходит угроза	Время
3 Школы	Адаптация под новые виды взаимодействия Обучение детей	Падение качества образования, отмирание образования в традиционном понимании.	Рост виртуализации всех сфер жизни общества	2045
4 Больницы	Адаптация имеющейся системы под изменения в «среде обитания» детей-пациентов	Неспособность системы здравоохранения своевременно и адекватно отреагировать	Рост числа заболеваний опорно-двигательного аппарата, зрительной и нервной систем у детей	2100
5 Бабушки и дедушки	Принятие активного участия в воспитании подрастающего поколения. Понимание интересов молодого поколения. Кибер-социализация	Полное абстрагирование и непонимание молодого поколения.	Неспособность адаптироваться к цифровизации общества	2020

Кладбище **offline** надежд



социализация
детей

друзья есть, но я их не видел



семья

жили по принципу "я тебя лайкнул,
ты меня тоже"



здоровье

пустил корни в компьютерное
кресло

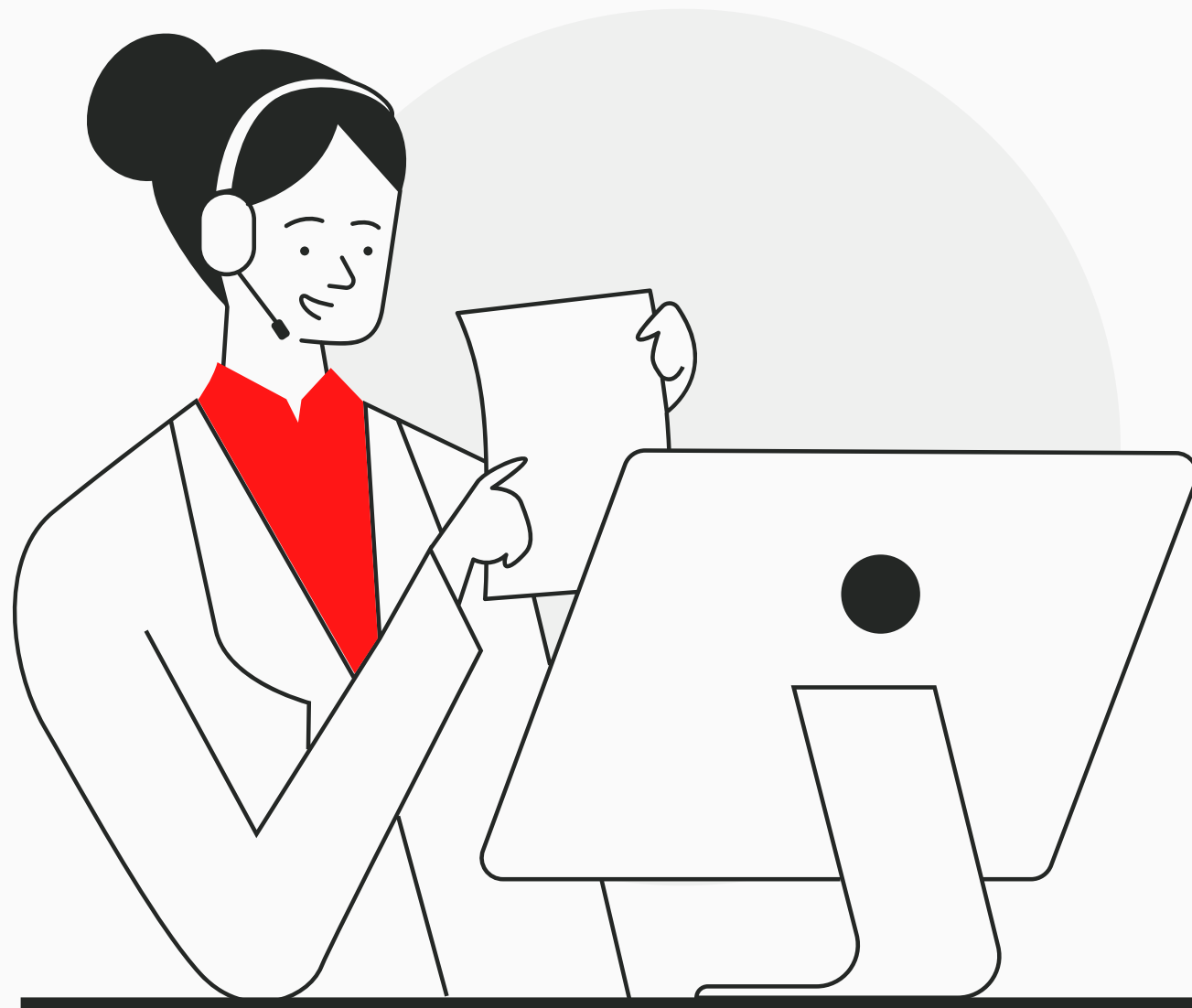


образование

читал краткое содержание. не
дочитал

Образ продолженного настоящего

1. Ребенок входит в киберсоциум, процесс бесконтролен.
2. Образовательная система, уходя в онлайн, пытается действовать прежними методами, падает эффективность работы педагога, дети учатся хуже.
3. Процесс живого общения становится дискомфортным и затруднительным.

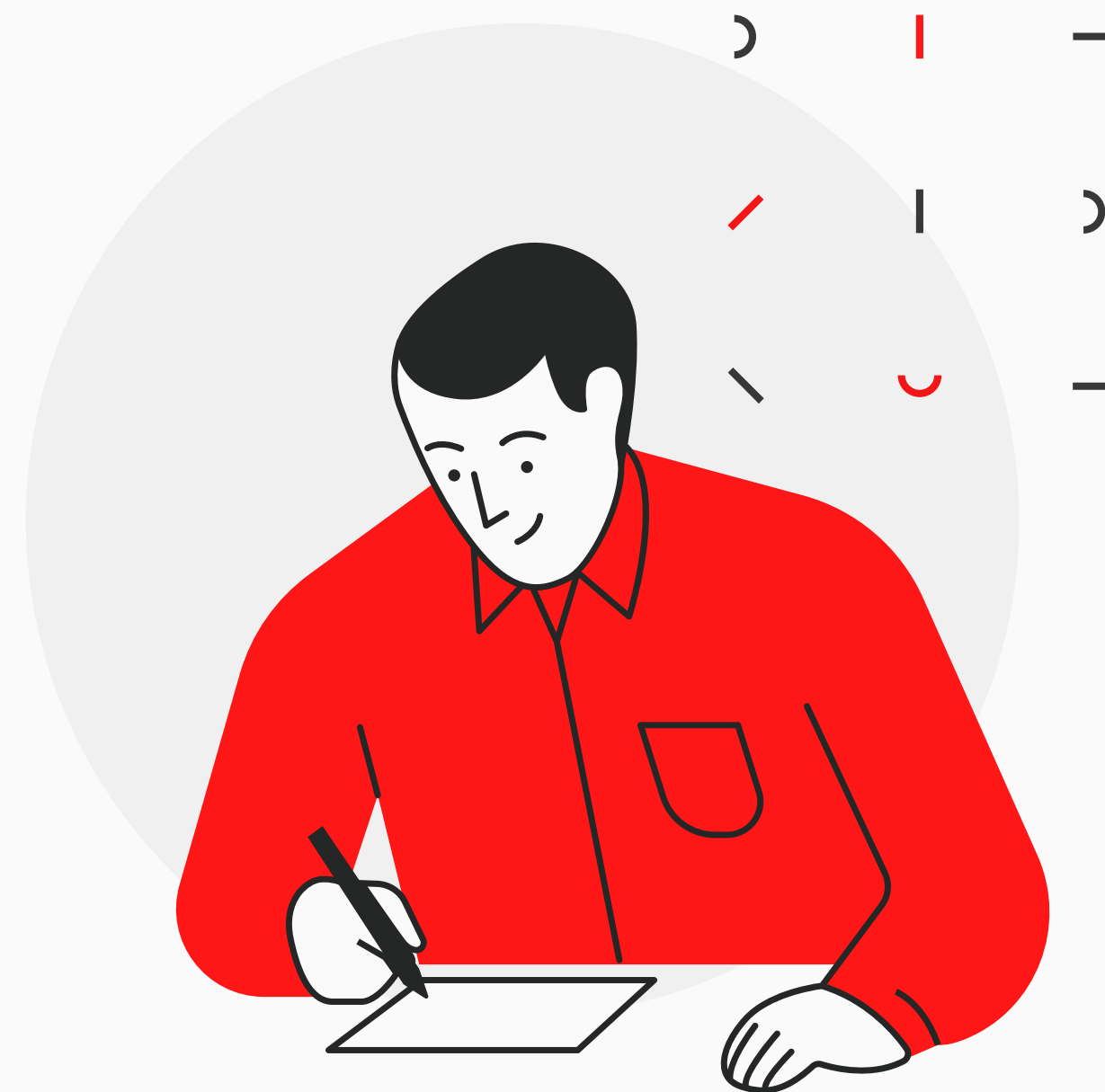
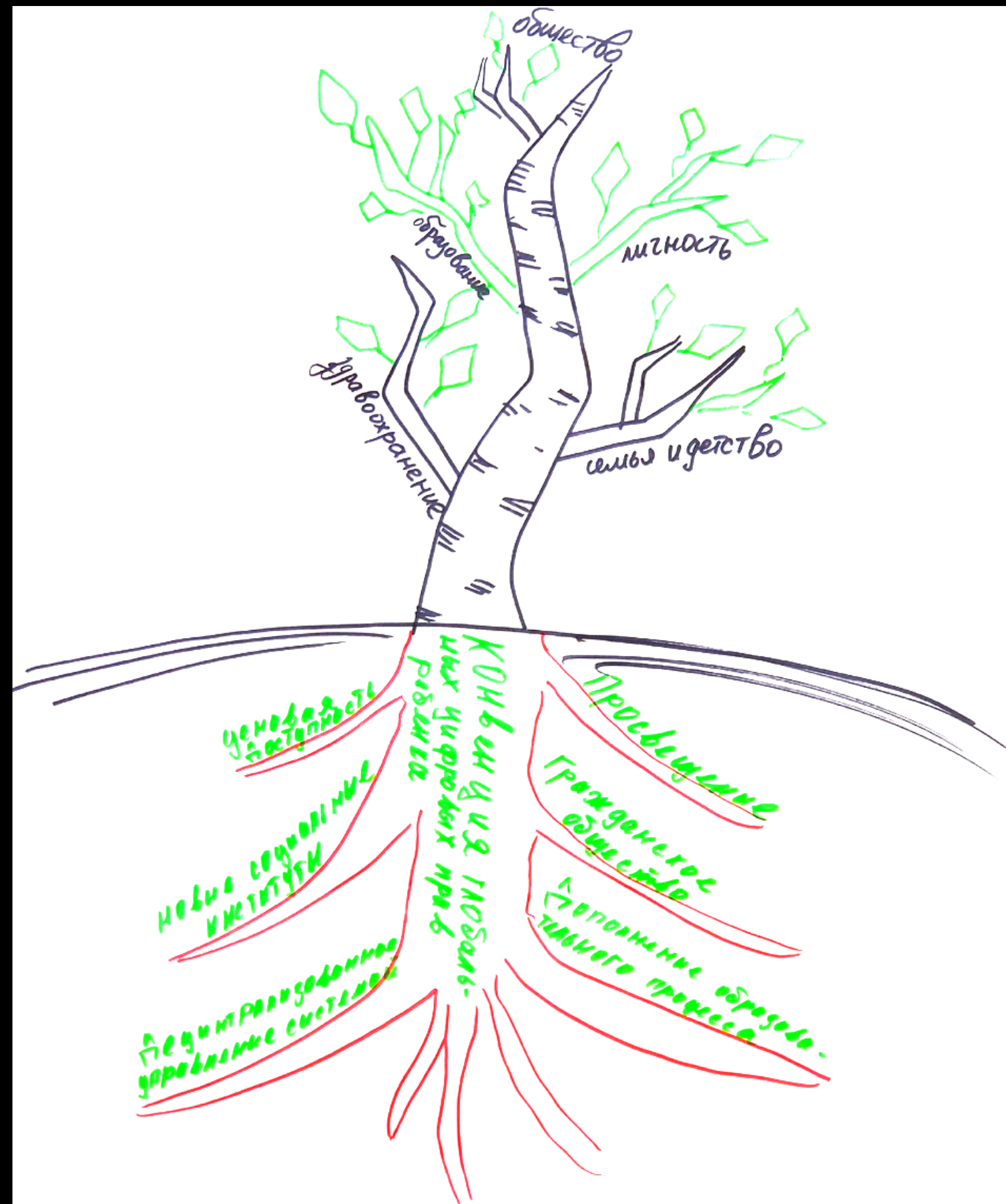


4. Получается замкнутый круг: больше времени на онлайн-учебу – хуже здоровье – хуже восприятие – требуется еще больше времени.
5. Обострение конфликта поколений из-за кибериммигранства родителей и кибер-аборигенства детей (digital natives and digital immigrants).



Образ ЖБ

Реализация цифровых прав каждого ребенка по направлению равного и безопасного доступа к новым технологиям на уровне ООН.



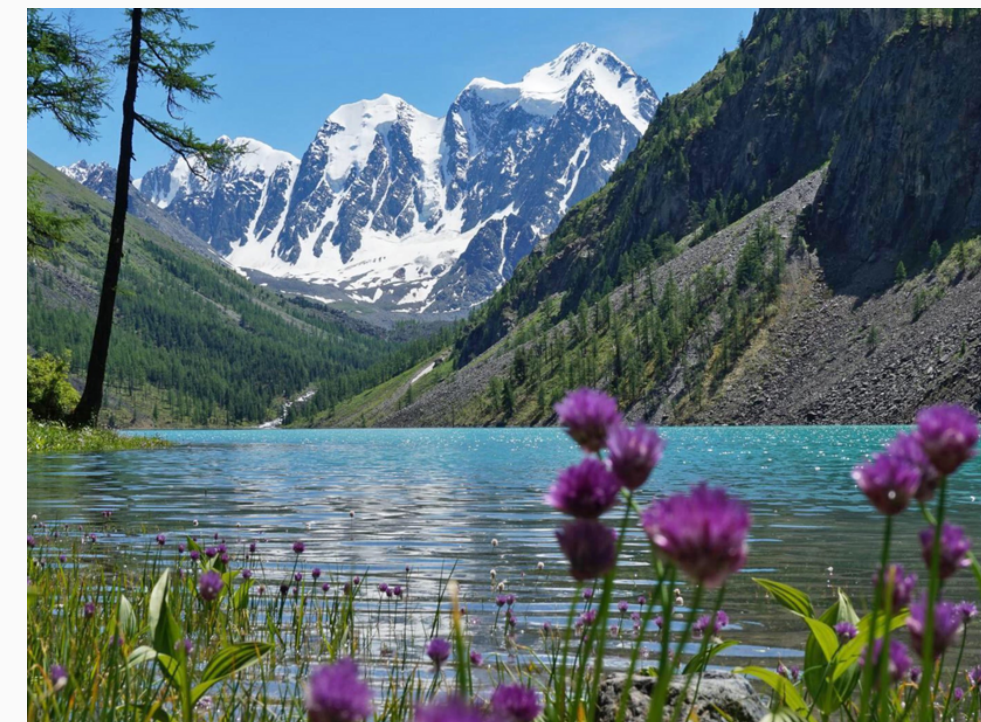
Алтай?

Поиграем в ассоциации

09

Алтай?

Поиграем в ассоциации

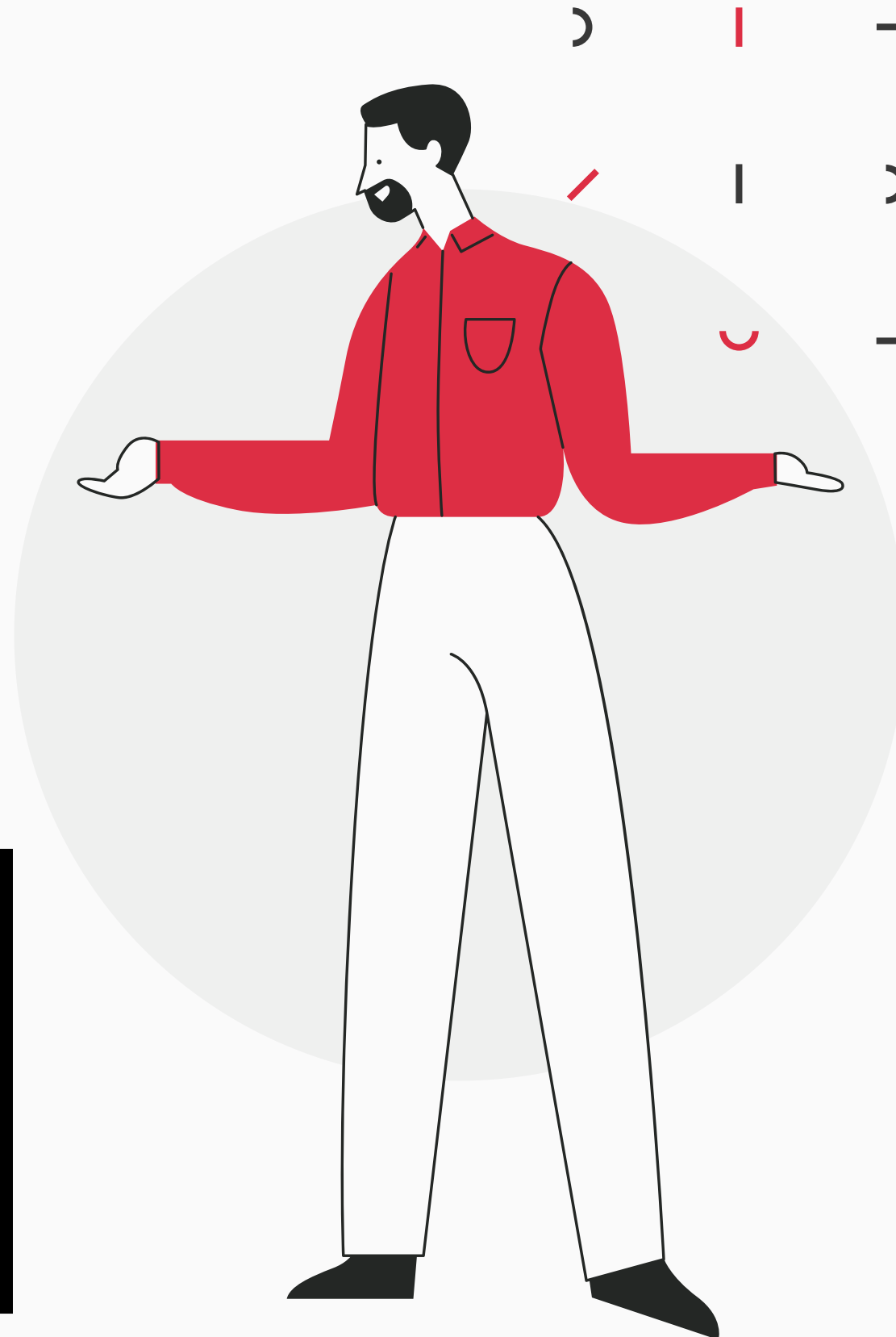


10

Реализация

Alt-I (6-12)

Телефон адаптированный под детей.



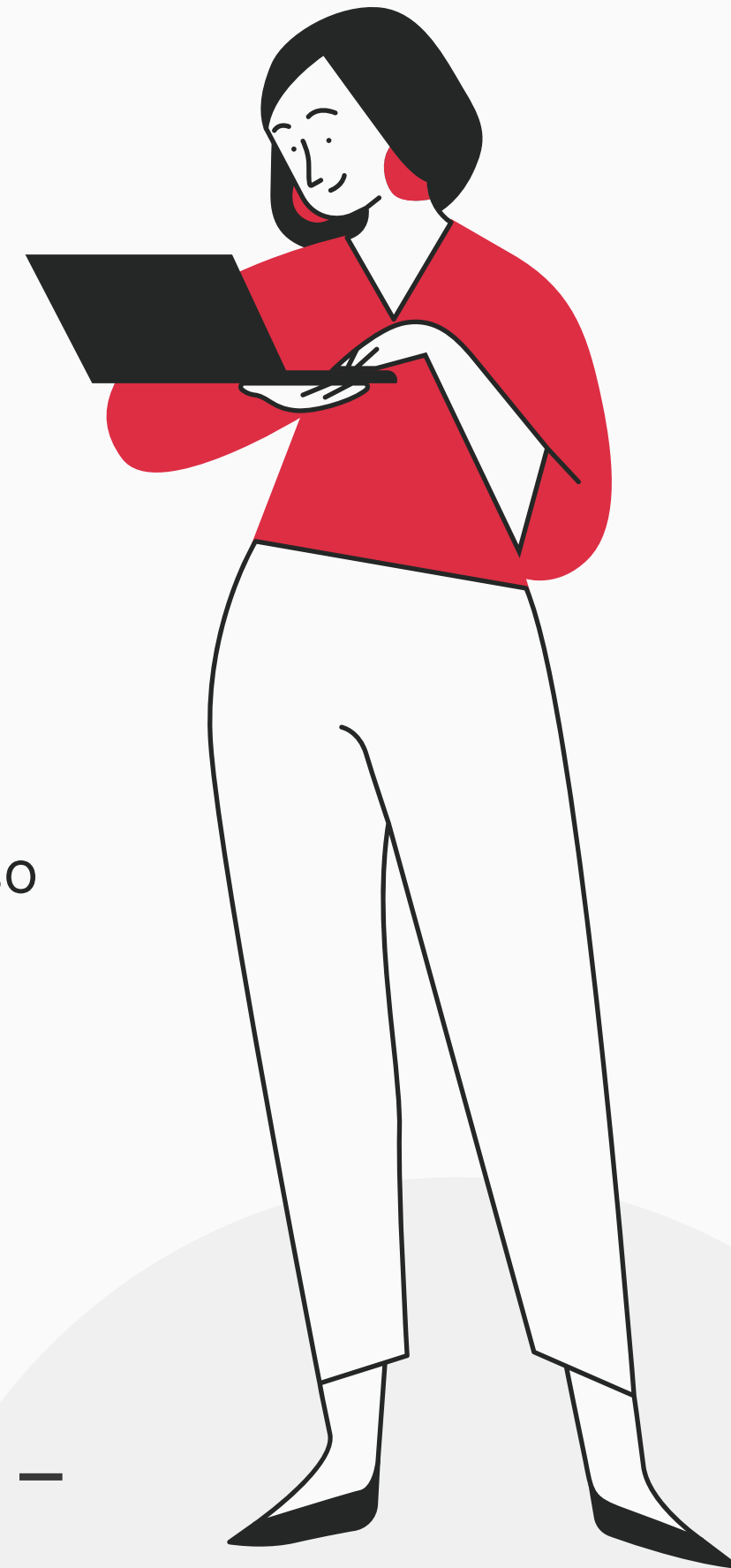
Alt-I 2.0 (3-6)

Данное устройство будет иметь доступ ко всем гаджетам ребенка, отслеживать интернет-запросы, просматриваемый контент.

+контроль сна

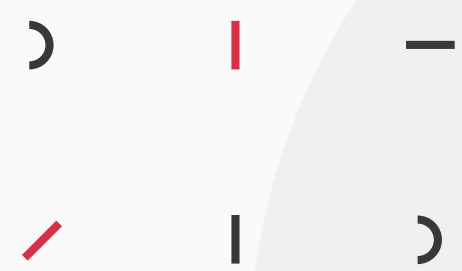
Анализ конкурентов

Рассматриваемый аналог: приложения для контроля времени, проведенного в играх и приложениях, функция родительского контроля.



12

- +** Бесплатно (если скачивать с браузера)
Можно загрузить на любое имеющееся устройство
- Не всем доступна бесплатная версия
Легко обойти систему
Работает с интернетом
Нет развлекательно-образовательного контента



Дорожная карта...



Разработка прототипа +
тестирование (1,5 года)

Анализ потребностей,
целевая аудитория

Разработка содержания

Доработка проекта (3-6 мес.)



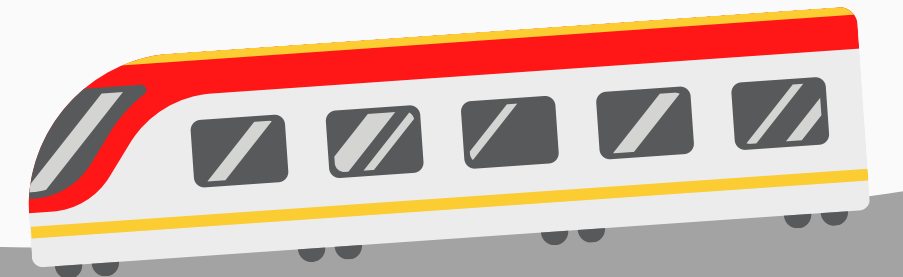
...продолжаем наш путь

Массовый запуск.
Поддержка и содержание
проекта

Тестирование на группе +
обратная связь (1-1,5 года)

Доработка (5 мес.)

Поиск инвесторов



Эффекты от проекта

Эффекты от реализации по итогам 2025-2030 года.

Прямые	Косвенные
Сохранение в полном объеме социализации ребенка	Формирование нового сегмента на рынке электроники
Повышение информационной грамотности	Разнообразие досуга ребенка



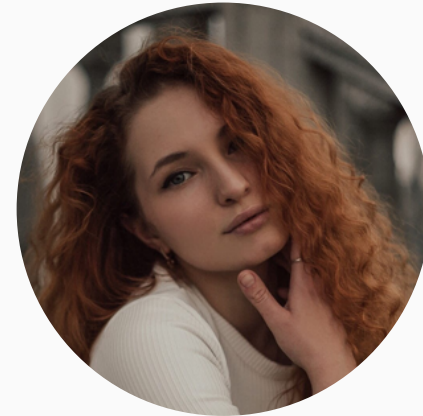
Что может пойти не так?

Риск	Мероприятия по предотвращению или минимизации
Окончательное исчезновение частной жизни	Цифровые права человека
Обострение неравенства	
Злонамеренное воздействие извне	Формирование децентрализованной системы на блокчейн
Риски для экологии и здоровья	Применение и разработка новых более экологичных технологий

НАША КОМАНДА



**ХАЛИМОНОВ
АЛЕКСЕЙ**
Фасилитатор



БОЖЬЕВА КСЕНИЯ
Координатор



ГЛИНКА АЛЕСЯ
Исполнитель



БУРЬЯНОВ МАКСИМ
Научный директор

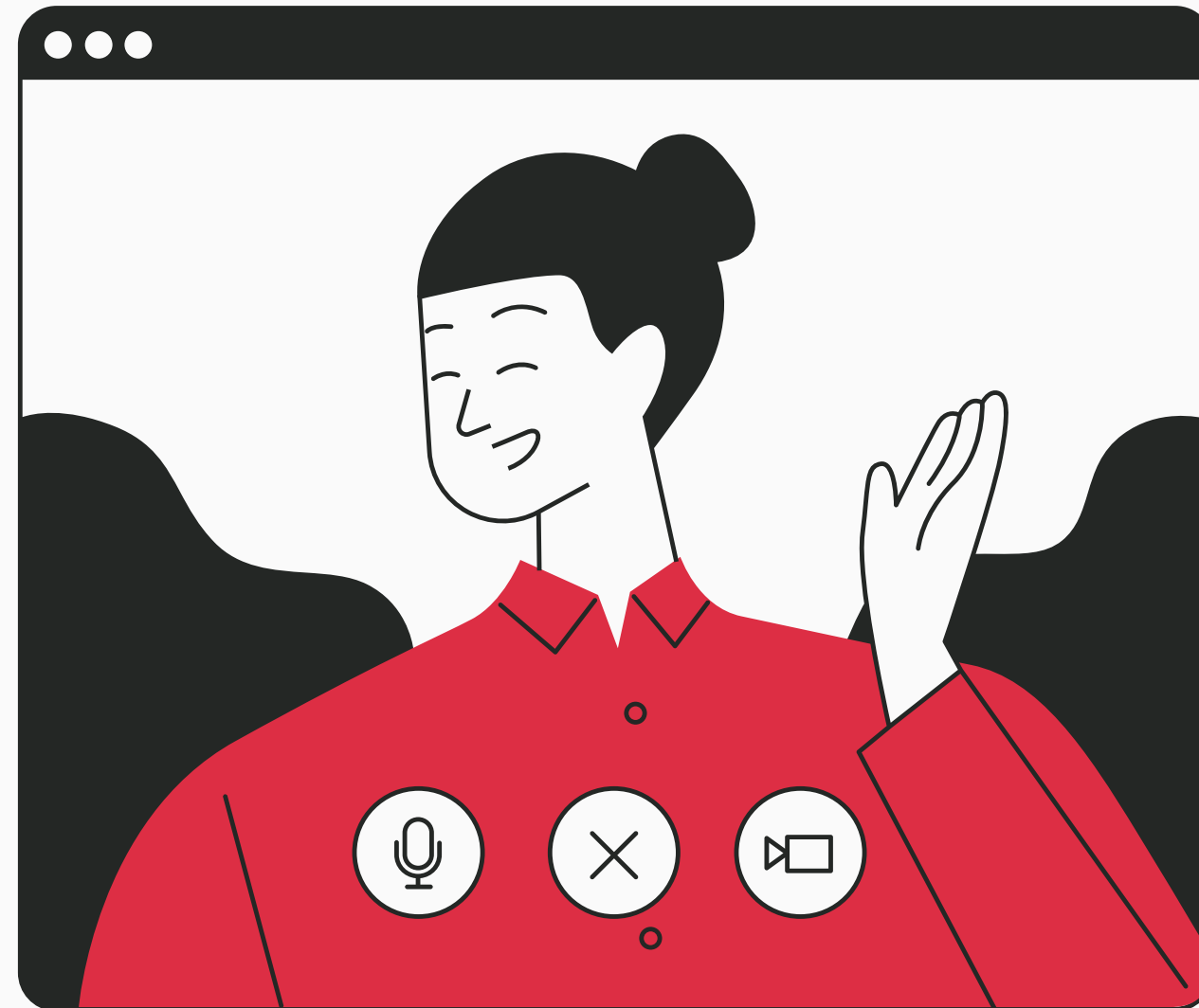


**АБЫЛКАСЫМОВА
НУРАЙЫМ**
Креативный директор



КРАЮШКИНА АННА
Дизайнер

КОНТАКТЫ



EMAIL

anna_ufa2004@mail.ru

globalmaxlaw@gmail.com