19-2-014887_Аналитический_отчет_3_этап_2020-03-10

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ОТЧЕТ

за отчетный период с 01.08.2020 по 31.12.2020 проекта, с которым грантополучатель включен в перечень победителей конкурса на предоставление грантов Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества (далее – грант)

Полное наименование организации (в соответствии с единым государственным реестром юридических лиц)	ФОНД РАЗВИТИЯ ФИЗТЕХ-ШКОЛ
Основной государственный регистрационный номер (ОГРН)	1095000007300
Наименование проекта (в соответствии с договором о предоставлении гранта)	Международный студенческий чемпионат по программированию ICPC - привлечение региональных вузов России к участию
Номер договора о предоставлении гранта	19-2-014887

Сведения о выполнении ключевых контрольных точек, запланированных на отчетный период

№ККТ	Наименование ключевой контрольной точки	Контрольная дата	Фактическая дата	Сведения о выполнении (контрольная точка реализована в полном объеме либо нет)	Причины несоответствия запланированным параметрам (в случае наличия)
1.	Создана цифровая платформа для подготовки студентов к Международному студенческому чемпионату по программированию. На платформе размещены методические материалы, записи лекций, тестовые задания по программированию. Информационный охват составил не менее 5000 человек.	31.12.2020	31.12.2020	исполнена	Админка цифровой платформы: https://rucode.net/adm/ Личный кабинет участника на цифровой платформе: https://it-edu.com/member/
2.	Разработана и размещена браузерная интерактивная игра для ПК, содержащая вопросы на эрудицию, логику и знания программирования.	31.12.2020	31.12.2020	исполнена частично	Скриншоты самой игры и техническое описание были прикреплены в аналитическом отчете второго этапа. Игра не размещена на сайте финала ICPC из-за переноса финала на 2021 год. В следующем этапе будет добавлена мобильная версия игры. Текущая

Исп. директор ФРФШ

А.Ю. Богданов

Фонд развития Физтех-школ

					версия игры доступна по адресу http://game.rucode.net/
3.	Проведены тренировочные туры не менее, чем в 15 регионах, один из которых Москва. В мероприятиях приняли участие не менее 3 000 человек.	31.12.2020	31.12.2020	исполнена	
4.	Проведены 2 онлайн-курса из 20 занятий. На каждом курсе зарегистрировано не менее 4 000 человек.	31.12.2020	31.12.2020	исполнена	
Дополнительный комментарий		3.3 В связи с введением режима самоизоляции было принято решение о расширении охвата тренировочных туров с целью сохранения интереса целевой аудитории к проекту на фоне переноса ключевого мероприятия - финала Чемпионата на 2021 год. После проведенных тренировочных туров во 2-ом этапе реализации проекта стало очевидно, что востребованность таких мероприятий крайне велика и успешна с точки зрения популяризации алгоритмического программирования и расширения аудитории участников в регионах. 3.4 Ввиду успешной реализации аналогичного мероприятия в первом и втором этапе проекта, по согласованию с грантодателем, было принято решение записать ещё два онлайн курса из 20 занятий каждый. Были разработаны и запущены два онлайн курса: “Быстрый старт в искусственный интеллект”, который доступен по ссылке https://stepik.org/course/80782/promo, количество зарегистрированных участников составляет 8025 человек. Курс “Основы C/C++ для спортивного программирования”, доступен по ссылке https://stepik.org/course/80538/promo, количество зарегистрированных участников 10205 человек. Количество участников приведено по состоянию на 30 декабря 2020 г.			

Описание содержания деятельности по проекту за отчетный период ***Информация, указанная Вами в данном разделе отчета, будет доступна для посетителей сайта оценка.гранты.рф (в том числе для представителей СМИ).***	Описание деятельности: 3.1 Технические возможности цифровой платформы были описаны в аналитическом отчете второго этапа. Сама цифровая платформа была использована уже в нескольких образовательных мероприятиях 2020 года, включая учебно-тренировочные туры по искусственному интеллекту и программированию, проведенные осенью и зимой 2020 года по всей России. Только зарегистрированных пользователей цифровой платформы с сентября по декабрь 2020 года - 26 161 человек, что существенно выше обозначенной в техническом задании цифры в 5000 человек информационного охвата. Список пользователей доступен в разделе "дополнительные документы". 3.2 Производится сбор контактов желающих принять участие в интерактивной браузерной игре, - на текущий момент получено уже более 250 имейлов. В разделе “ фотографии с мероприятий” размещены скриншоты блока предрегистрации на игру, а также скриншот списка предрегистрации. Список задач и вопросов, как используемых в игре, так и задач, которые в игру можно загрузить позже (для смены контента и большего интереса пользователей) пополнился, текущая его версия доступна в документе https://docs.google.com/document/d/17wP2oynEzQjGuGbAzMqlRrlduBtz1ipjI5e5GbakGVo/edit# Текущая версия игры доступна по адресу http://game.rucode.net/ 3.3 Тренировочные туры включили в себя: отборы на интенсивные дистанционные занятия, сами дистанционные занятия, которые прошли в двух треках - треке по спортивному (алгоритмическому) программированию и в треке по искусственному интеллекту, презентацию проектов по искусственному интеллекту (https://www.youtube.com/watch?v=FQ1r4RovFRQ&t=3s), чемпионат по спортивному (алгоритмическому) программированию (https://www.youtube.com/watch?v=4tR4vYTJrP8), включающий выступление экспертов и партнеров учебно-тренировочных туров. Дистанционные интенсивные занятия состояли из онлайн-лекций экспертов, интерактивных занятий и разборов задач. Интенсивные занятия проходили в четырех потоках, объединяющих регионы России по временному признаку, географическому расположению. 1 поток - Владивосток и Чита, 2 поток - Красноярск, Новосибирск, Томск и Иркутск, 3 поток - Екатеринбург и Пермь, 4 поток - Саратов, Ижевск, Иннополис, Калининград, Петрозаводск, Нижний Новгород и Москва. В каждой потоке участники были распределены по двум дивизионам, то есть по двум уровням подготовки. Для каждого потока было проведено по 10 онлайн

	лекции с ведущими педагогами по спортивному программированию от региона (5 лекций для каждого уровня подготовки); по 10 интерактивных занятий и 10 разборов этих занятий с привлечением дополнительных педагогов - тьюторов. В задачи тьюторов входили ответы на вопросы учащихся по содержанию лекции, консультативная помощь по возникающим по ходу обучения тематическим вопросам, помощь с практическими заданиями. 3 октября прошла онлайн-защита проектов по искусственному интеллекту. Ссылка на запись трансляции: https://www.youtube.com/watch?v=FQ1r4RovFRQ&t=234s Победителями стали: -Задача от Сбербанка: «Верификатор новостей: фейк не пройдет!» 1 место: Давид Авагян 2 место: Ирина Горбунова 3 место: Давид Нурдинов 4 место: Влад Макаров 5 место: Данил Вагапов Задача от МФТИ: Выявление фейковых объявлений о приеме на работу. 1 место: Давид Нурдинов 2 место: Ирина Горбунова 3 место: Юрий Войтешонок 4 место: Николай Королёв 5 место: команда «Бросок через куриное бедро охлажденное 1 кг» (Даниил Ахтямов, Шохрух Абдурахманов, Андрей Стебеньков) 4 октября состоялся онлайн-чемпионат по спортивному программированию трансляция которого доступна по ссылке: https://www.youtube.com/watch?v=4tR4vYTJrP8&t=23379s . В чемпионате приняли участие 498 команд из 80 регионов России и 56 стран. Всего – более 1500 человек (в каждой команде от 1 до 3 человек). Также, как и в первый раз (второй отчетный период проекта) чемпионат было принято сделать "открытым", предоставив нашим соотечественникам возможность посоревноваться как между собой, так и с иностранными командами. Состязания проводились в двух дивизионах – старшем С и младшем D. Ссылки на результаты Дивизион Д: https://contest.yandex.ru/contest/20370/standings Дивизион С: https://contest.yandex.ru/contest/20369/standings Победителями в Дивизионе С стала команда chillteam из г. Иваново (Артем Титов, Игорь Авдеенко, Кирилл Кудряшов), а в Дивизионе D команда Abyss of clowns из г. Ставрополя (Виктор Селезнев, Павел Афонькин, Александр Афонин) 3.4 Первый курс из 20 занятий “Быстрый старт в спортивное программирование" по основам алгоритмов был записан в первом этапе реализации проекта и продолжает быть востребованным, на данный момент на курсе числятся 12712 участников по состоянию на 30.12.2020г. Курс доступен по ссылке: https://stepik.org/course/64454 Популярность и рейтинговая оценка курса послужила стимулом для работы над новыми курсами и, по согласованию с грантодателем, были записаны два новых курса: “Быстрый старт в искусственный интеллект”, который доступен по ссылке https://stepik.org/course/80782/promo, количество зарегистрированных участников составляет 8025 человек по состоянию на 30 декабря 2020 г. Онлайн курс «Быстрый старт в искусственный интеллект» познакомит с базовыми областями искусственного интеллекта. В рамках курса раскрываются такие темы, как алгоритмы машинного обучения, нейронные сети, обработка текста и многие другие. Курс рассчитан на четыре недели — по неделе на модуль. Каждое занятие состоит из видеолекций, посвященных определенной тематике, а также практических задач, которые помогут закрепить пройденный материал на практике. Модули программы: Модуль 1: Машинное обучение Модуль 2: Компьютерное зрение Модуль 3: Обработка естественного языка Модуль 4: Математические идеи в анализе данных и искусственном интеллекте Курс “Основы C/C++ для спортивного программирования”, доступен по ссылке https://stepik.org/course/80538/promo, количество зарегистрированных участников 10205 человек по состоянию на 30 декабря 2020 г. Онлайн-курс «Основы C/C++ для спортивного программирования» знакомит с базовыми понятиями самого популярного и “рабочего” на данный момент языка спортивного программирования. В рамках курса раскрываются такие темы, как переменные, типы данных, условные операторы, циклы, функции и другие. Курс рассчитан на четыре недели. Каждое занятие состоит из видеолекций, посвященных определенной тематике, а также практических задач, которые помогут закрепить пройденный материал.Курс рассчитан на четыре недели. Каждое занятие состоит из видеолекций, посвященных определенной тематике, а также практических задач, которые помогут закрепить пройденный материал. Модули программы: Модуль 1: Переменные Модуль 2: Условные операторы и циклы Модуль 3: Массивы и функции Модуль 4: Сложные структуры данных Модуль 5: Битовые операции и системы счисления. Данные курсы помогают участникам сделать свои первые шаги в мире алгоритмического (спортивного) программирования и искусственного интеллекта.

Обзор (описание) проведенных за отчетный период мероприятий (запланированные сроки (по приведенному в заявке календарному плану), фактические сроки выполнения, полученные результаты с указанием применимых количественных и (или) качественных показателей)

Информация, указанная Вами в данном разделе отчета, будет доступна для посетителей сайта оценка.гранты.рф (в том числе для представителей СМИ).

№	Мероприятие	Запланированные сроки проведения	Фактические сроки проведения	Итог мероприятия (качественный результат)
1.	Проведены тренировочные туры не менее, чем в 15 регионах, один из которых Москва	с 01.08.2020 по 31.12.2020	с 01.08.2020 по 31.12.2020	3.3 Тренировочные туры включили в себя: отборы на интенсивные дистанционные занятия, сами дистанционные занятия, которые прошли в двух треках - треке по спортивному (алгоритмическому) программированию и в треке по искусственному интеллекту, презентацию проектов по искусственному интеллекту (https://www.youtube.com/watch?v=FQ1r4RovFRQ&t=3s), чемпионат по спортивному (алгоритмическому) программированию (https://www.youtube.com/watch?v=4tR4vYTJrP8), включающий выступление экспертов и партнеров учебно-тренировочных туров.
Наименование количественного показателя				Значение
Количество участников, принявших участие в учебно-тренировачных турах				3643
2.	Проведены 2 онлайн-курса из 20 занятий. На каждом курсе зарегистрировано не менее 4 000 человек.	с 01.08.2020 по 31.12.2020	с 01.08.2020 по 31.12.2020	3.4 Мотивационной и методической основой для расширения и вовлечения аудитории участников тренировочных туров послужили записанные онлайн-курсы. “Быстрый старт в искусственный интеллект”, который доступен по ссылке https://stepik.org/course/80782/promo, количество зарегистрированных участников составляет 8025 человек по состоянию на 30 декабря 2020 г. “Основы C/C++ для спортивного программирования”, доступен по ссылке https://stepik.org/course/80538/promo, количество зарегистрированных участников 10205 человек по состоянию на 30 декабря 2020 г.
Наименование количественного показателя				Значение
Общее количество видеоуроков				54
Количество участников				18230
3.	Создана цифровая платформа для подготовки студентов к Международному студенческому чемпионату по программированию. На платформе размещены методические материалы, записи лекций, тестовые задания по программированию. Информационный охват составил не менее 5000 человек.	с 01.08.2020 по 31.12.2020	с 01.08.2020 по 31.12.2020	Цифровая платформа была использована в ряде образовательных мероприятий 2020 года, что позволило автоматизировать часть работы по их организации
Наименование количественного показателя				Значение
пользователи цифровой платформы				26161

4.	Разработана и размещена браузерная интерактивная игра для ПК, содержащая вопросы на эрудицию, логику и знания программирования.	с 01.08.2020 по 31.12.2020	с 01.08.2020 по 31.12.2020	Проведено бета-тестирование браузерной игры, запущена предрегистрация на игру, собрано 250 имейлов.
Наименование количественного показателя				Значение
количество предрегистраций				250

Основные достигнутые количественные и качественные результаты реализации проекта за отчетный период

Информация, указанная Вами в данном разделе отчета, будет доступна для посетителей сайта оценка.гранты.рф (в том числе для представителей СМИ).

а) Количественные результаты	

Наименование	показатель
информационный охват проекта	45668705
количество пилотных регионов	15
Количество человек, принявших участие в мероприятиях проекта/получивших услуги в сфере образования, просвещения	21873

б) Качественные результаты	Были проведены учебно-тренировочные туры в 15 регионах России, один из которых Москва, в которых приняли участие 3643 человека (без учета русскоговорящего населения, например, стран СНГ) с использованием Цифровой платформы, что за счет автоматизирования части организационных работ позволило привлечь большее количество участников. Важным показателем качества и комфорта образовательного процесса стало повторное участие ребят (продолжение обучения), обучающихся на учебно-тренеровочных турах второго этапа. Апробирована новая система коммуникации участников учебно-тренировочных туров: помимо используемой для проведения лекций платформы Zoom, в этот раз, было принято решение использовать Discord - мессенджер с возможностью аудио и видео связи, помимо текстовых сообщений. Это позволило сократить время ожидания ответа от преподавателей и тьюторов и увеличило комфортность образовательного процесса в целом. Проведено бета-тестирование браузерной игры, запущена предрегистрация на игру, собрано 250 имейлов.

Электронные ссылки на публикации и(или) материалы, содержащие информацию о реализации проекта за отчетный период, в средствах массовой информации и сети «Интернет» (включая социальные сети) ***Информация, указанная Вами в данном разделе отчета, будет доступна для посетителей сайта оценка.гранты.рф (в том числе для представителей СМИ).***	Полный перечень публикаций в СМИ приложен в виде файлов в формате excel в разделе Дополнительные документы

Фотографии с мероприятий, проведенных в отчетном периоде, а также видео- и аудиозаписи (если такие записи производились Грантополучателем) выступлений (докладов) участников, оплата выступления и (или) проезд, проживание, питание которых осуществлялись за счет средств гранта (при условии, что такие фотографии, записи не содержатся в публикациях, материалах, указанных в подпункте 5 настоящего пункта)

Информация, указанная Вами в данном разделе отчета, будет доступна для посетителей сайта оценка.гранты.рф (в том числе для представителей СМИ).

Мероприятие: Проведены тренировочные туры не менее, чем в 15 регионах, один из которых Москва

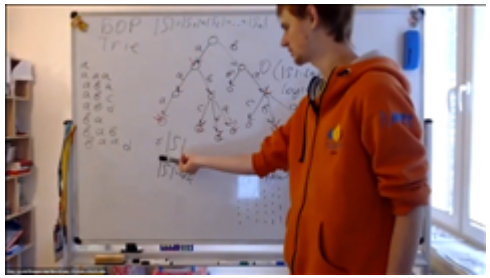


Фото 1
Скрин онлайн лекции

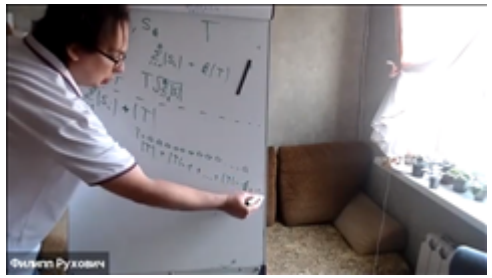


Фото 2
Скрин онлайн лекции

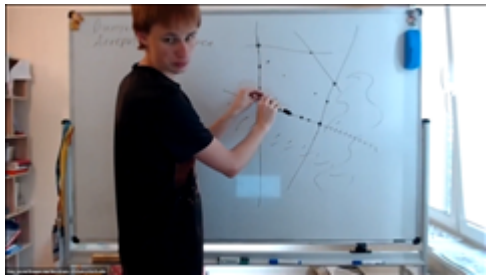


Фото 3
Скрин онлайн лекции

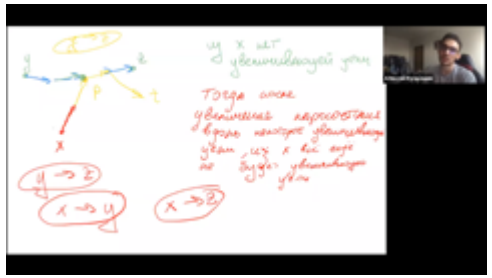


Фото 4
Скрин онлайн лекции

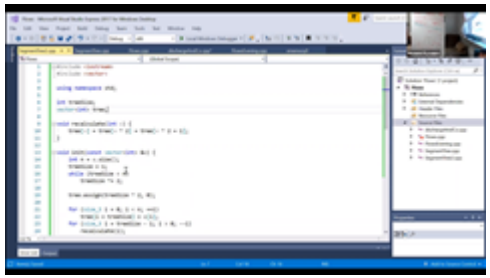


Фото 5
Скрин онлайн лекции

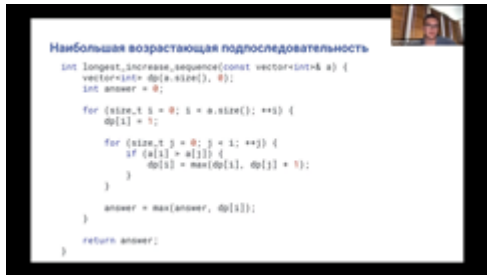


Фото 6
Скрин онлайн лекции

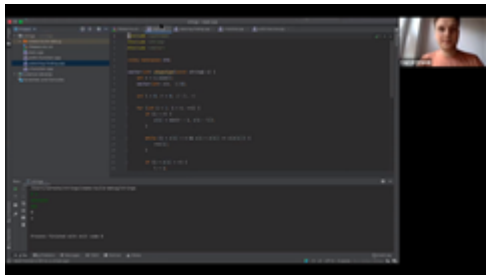


Фото 7
Скрин онлайн лекции

Фото 8
Скрин онлайн лекции

Фото 9
Скрин онлайн лекции

Фото 10
Скрин онлайн лекции

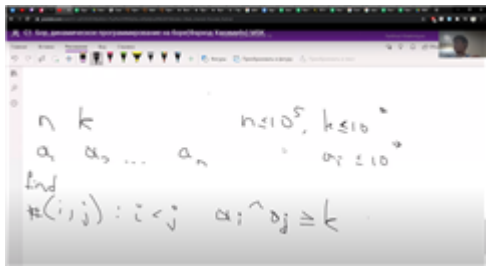


Фото 11
Скрин онлайн лекции

Фото 12
Скрин онлайн лекции

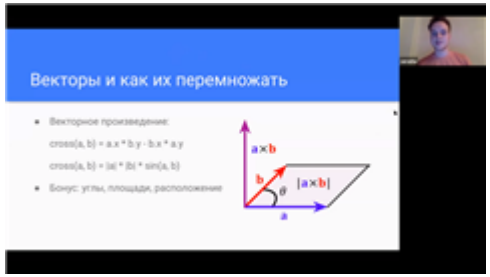


Фото 13
Скрин онлайн лекции

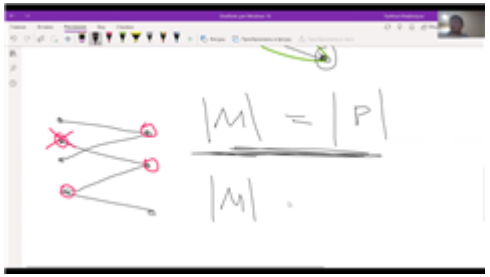


Фото 14
Скрин онлайн лекции

Фото 15
Скрин онлайн лекции

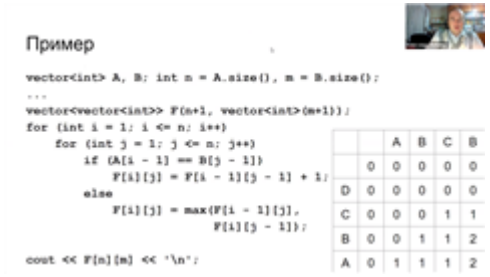


Фото 16
Скрин онлайн лекции

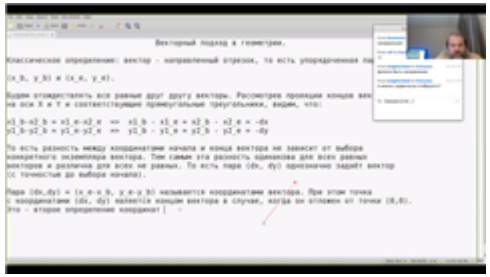


Фото 17
Скрин онлайн лекции

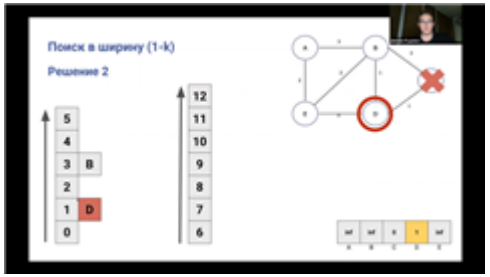


Фото 18
Скрин онлайн лекции

Фото 19
Скрин онлайн лекции

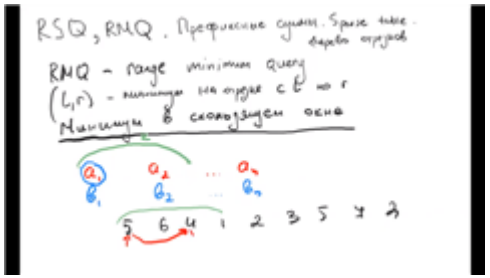


Фото 20
Скрин онлайн лекции

Фото 21
Скрин онлайн лекции

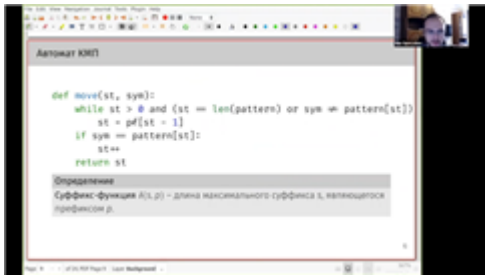


Фото 22
Скрин онлайн лекции

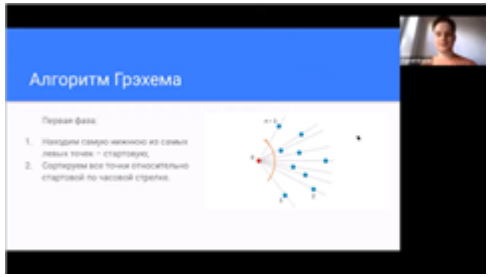


Фото 23
Скрин онлайн лекции

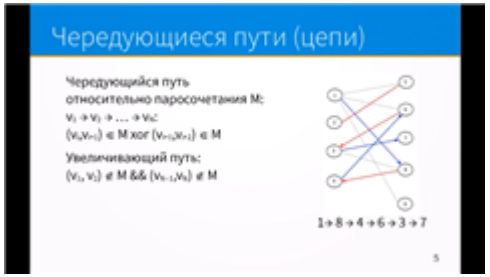


Фото 24
Скрин онлайн лекции

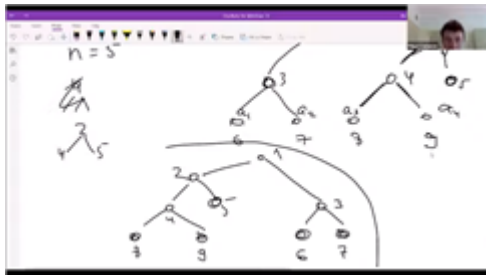


Фото 25
Скрин онлайн лекции

Фото 26
Скрин онлайн лекции

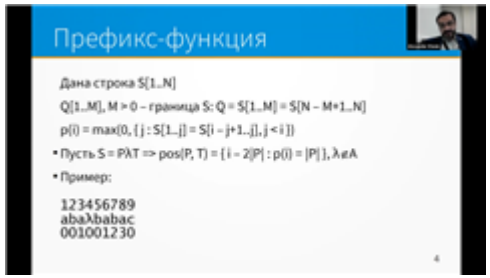


Фото 27
Скрин онлайн лекции

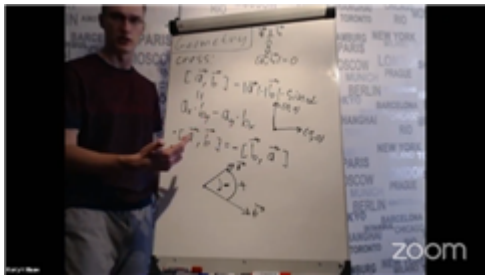


Фото 28
Скрин онлайн лекции

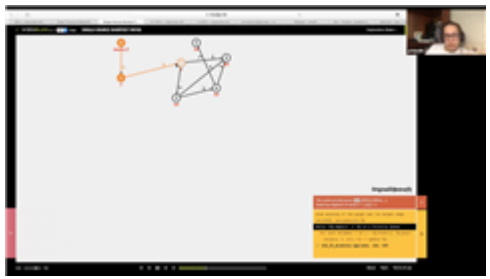


Фото 29
Скрин онлайн лекции

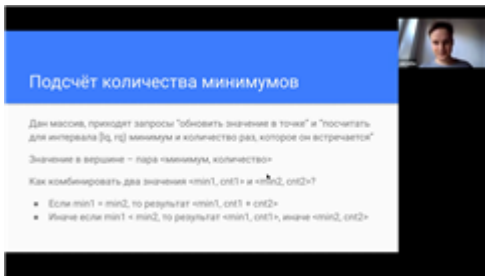


Фото 30
Скрин онлайн лекции

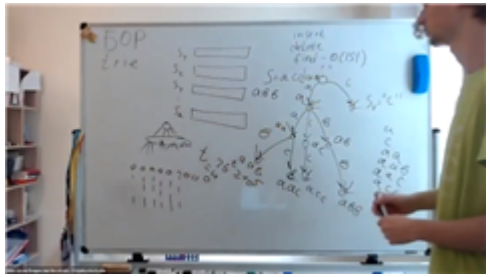


Фото 31
Скрин онлайн лекции

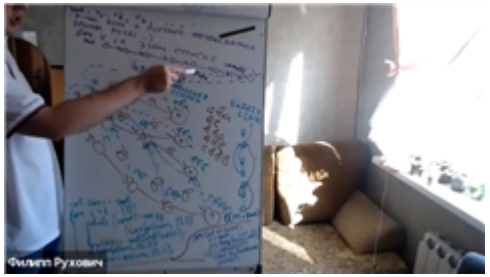


Фото 32
Скрин онлайн лекции

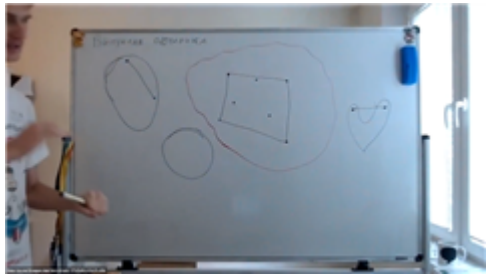


Фото 33
Скрин онлайн лекции

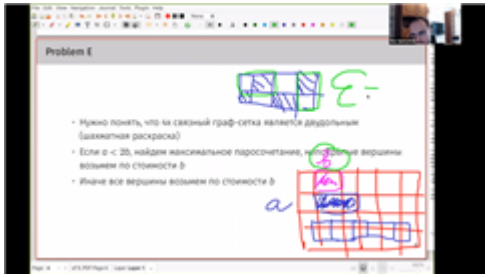


Фото 34
Скрин онлайн лекции

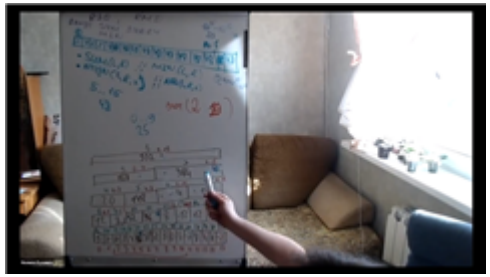


Фото 35
Скрин онлайн лекции

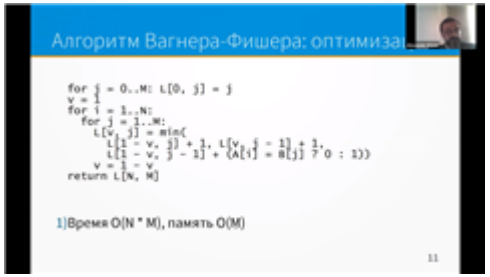


Фото 36
Скрин онлайн лекции

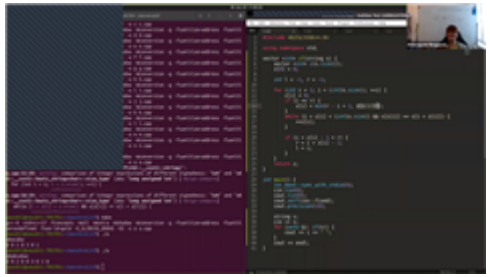


Фото 37
Скрин онлайн лекции

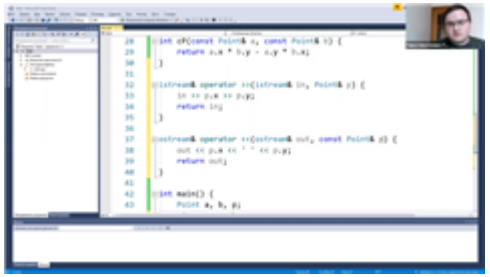


Фото 38
Скрин онлайн лекции

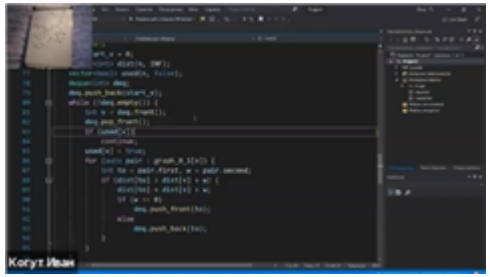
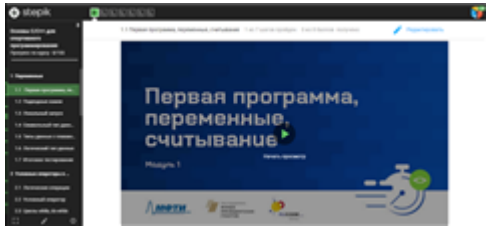


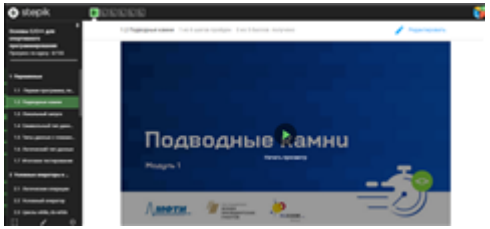
Фото 39
Скрин онлайн лекции

Фото 40
Скрин онлайн лекции

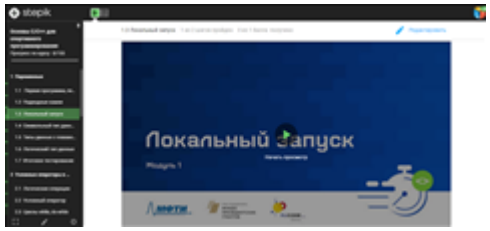
Мероприятие: Проведены 2 онлайн-курса из 20 занятий. На каждом курсе зарегистрировано не менее 4 000 человек.



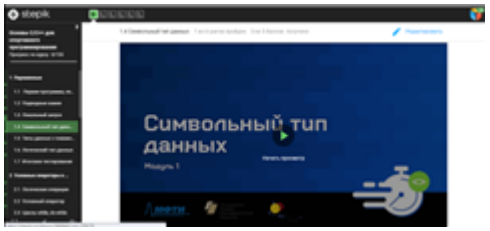
Онлайн курс Основы С C++ для спортивного программирования
Модуль 1 Переменные Лекция 1.1 Первая программа, переменные, считывание



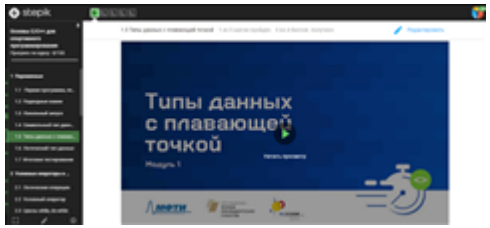
Онлайн курс Основы С C++ для спортивного программирования
Модуль 1 Переменные Лекция 1.2 Подводные камни



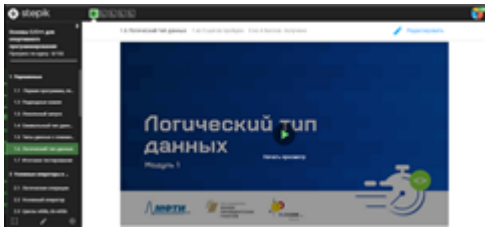
Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 1 Переменные Лекция 1.3 Локальный запуск



Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 1 Переменные Лекция 1.4 Символьный тип данных

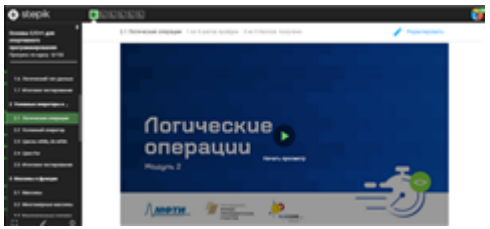


Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 1 Переменные Лекция 1.5 Типы с плавающей точкой

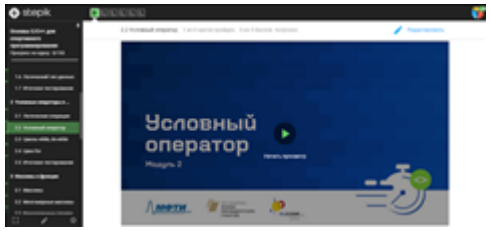


Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 1 Переменные Лекция 1.6 Логический тип данных

Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 1 Переменные Лекция 1.7 Итоговое тестирование



Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 2 Условные операторы и циклы Лекция 2.1 Логические операции

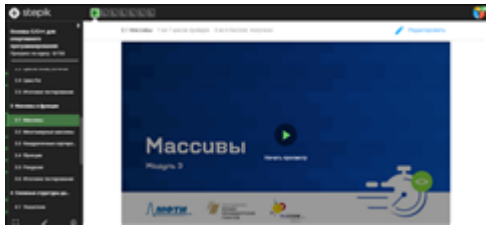


Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 2 Условные операторы и циклы Лекция 2.2 Условный оператор

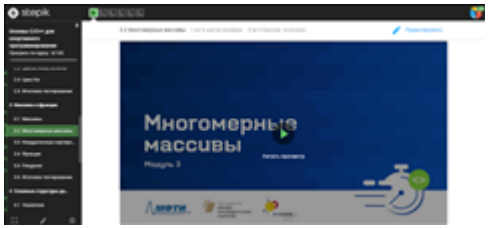
Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 2 Условные операторы и циклы Лекция 2.3 Циклы while, do-while

Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 2 Условные операторы и циклы Лекция 2.4 Цикл for

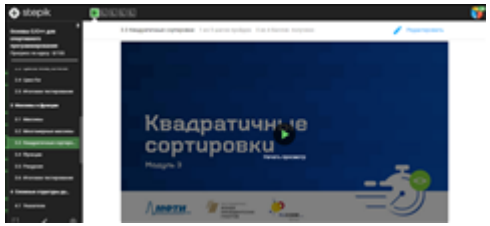
Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 2 Условные операторы и циклы Лекция 2.5 Итоговое тестирование



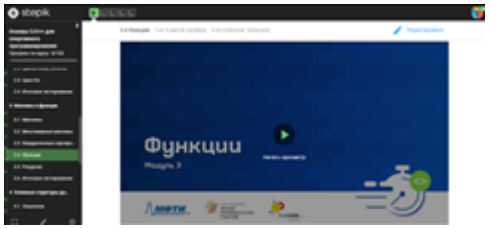
Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 3 Массивы и функции Лекция 3.1 Массивы



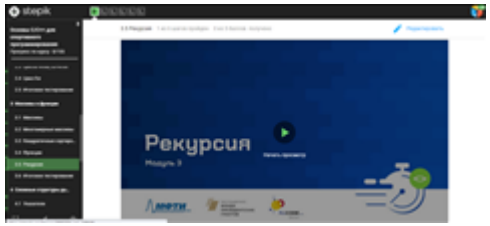
Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 3 Массивы и функции Лекция 3.2 Многомерные массивы



Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 3 Массивы и функции Лекция 3.3 Квадратичные сортировки

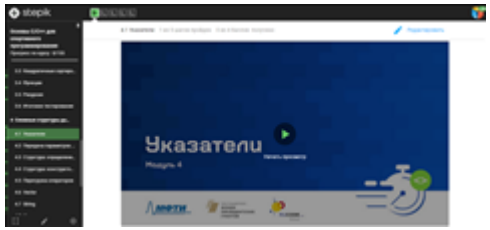


Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 3 Массивы и функции Лекция 3.4 Функции

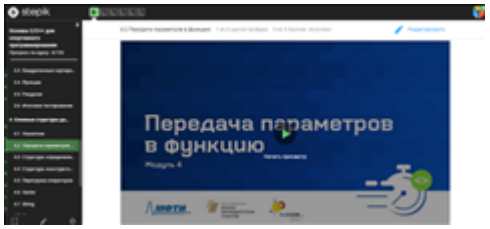


Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 3 Массивы и функции Лекция 3.5 Рекурсия

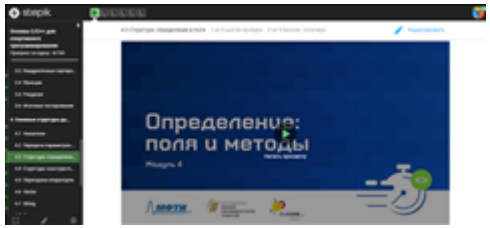
Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 3 Массивы и функции Лекция 3.6 Итоговое тестирование



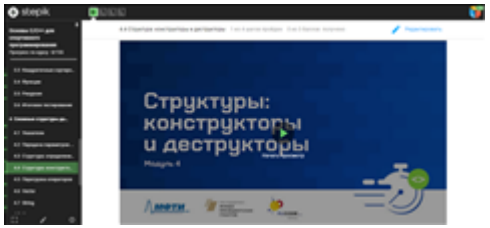
Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 4 Сложные структуры данных Лекция 4.1 Указатели



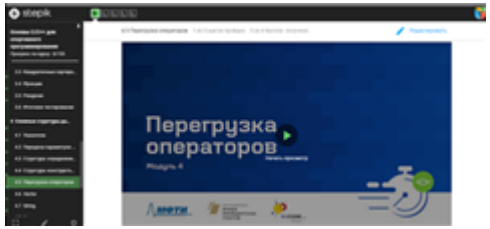
Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 4 Сложные структуры данных Лекция 4.2 Передача параметров в функцию



Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 4 Сложные структуры данных Лекция 4.3
Структура, определение и поля



Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 4 Сложные структуры данных Лекция 4.4
Структура, конструкторы и деструкторы

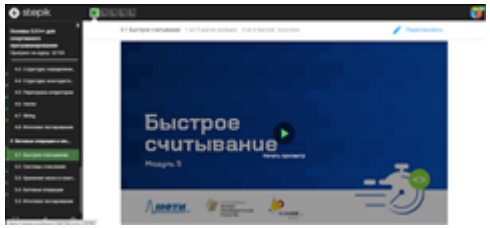


Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 4 Сложные структуры данных Лекция 4.5
Перегрузка операторов

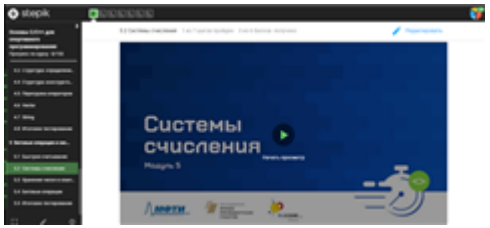
Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 4 Сложные структуры данных Лекция 4.6 vector

Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 4 Сложные структуры данных Лекция 4.7 string

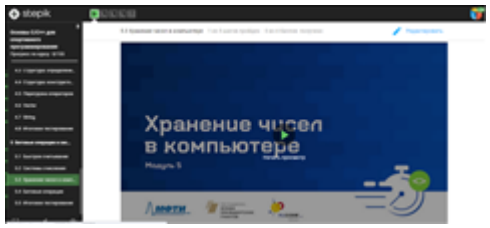
Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 4 Сложные структуры данных Лекция 4.8 Итоговое тестирование



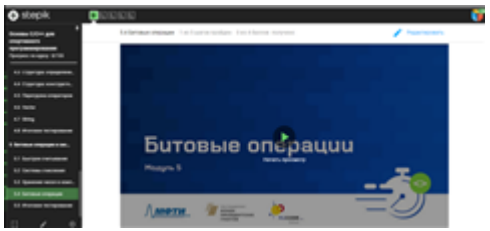
Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 5 Битовые операции и системы счисления Лекция 5. 1 Быстрое считывание



Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 5 Битовые операции и системы счисления Лекция 5. 2 Системы счисления

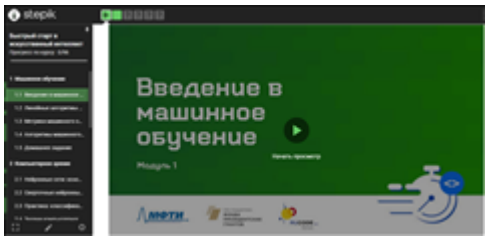


Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 5 Битовые операции и системы счисления Лекция 5. 3 Хранение чисел в компьютере

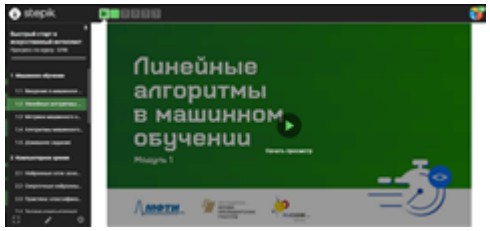


Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 5 Битовые операции и системы счисления Лекция 5. 4 Битовые операции

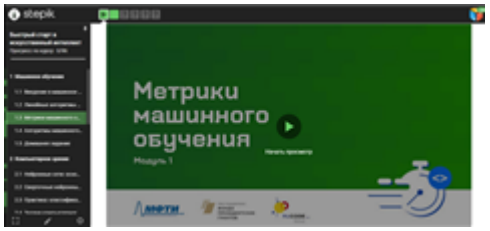
Онлайн курс Основы С С++ для спортивного программирования
Модуль 5 Битовые операции и системы счисления Лекция 5. 5 Итоговое тестирование



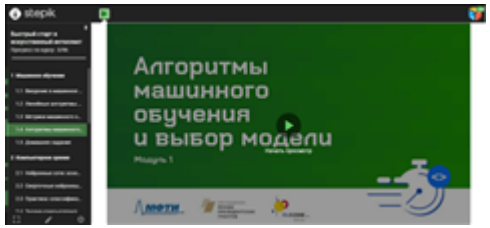
Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект
Модуль 1 Машинное обучение Лекция 1.1 Введение в машинное обучение



Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 1 Машинное обучение Лекция 1.2 Линейные алгоритмы в машинном обучении

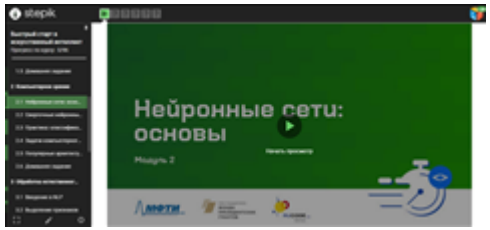


Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 1 Машинное обучение Лекция 1.3 Метрики машинного обучения

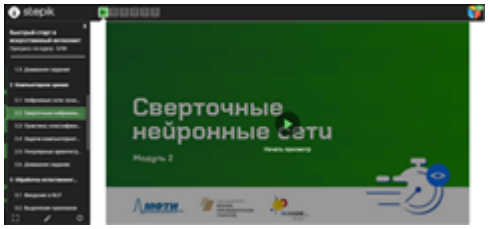


Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 1 Машинное обучение Лекция 1.4 Алгоритмы машинного обучения и выбор модели

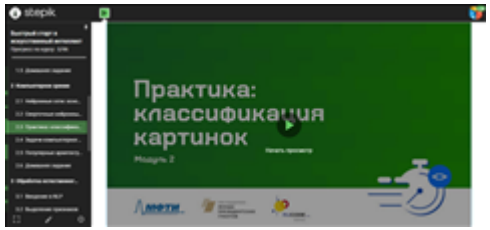
Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 1 Машинное обучение Лекция 1.5 Домашнее задание

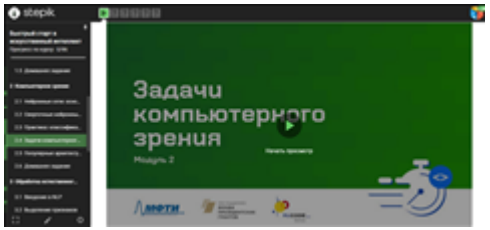


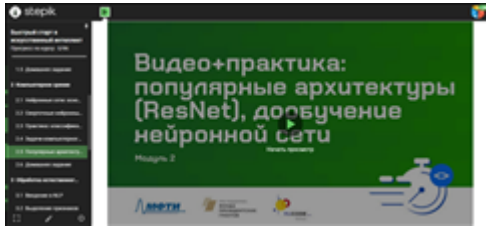
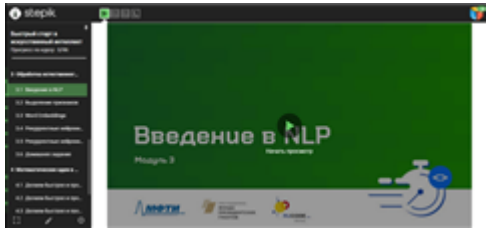
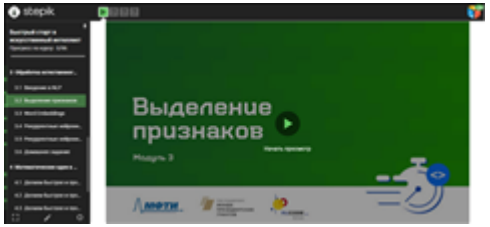
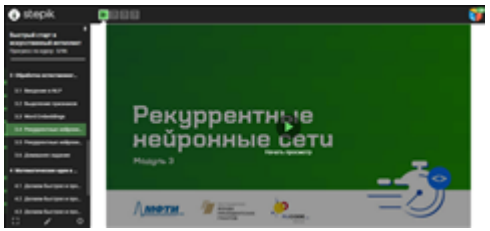
Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 2 Компьютерное зрение Лекция 2.1 Нейронные сети, основы

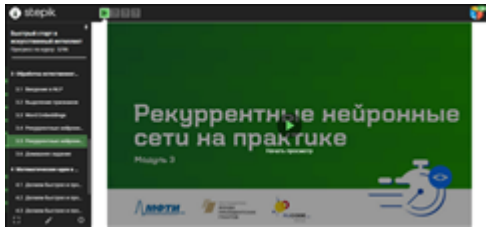


Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 2 Компьютерное зрение Лекция 2.2 Сверточные нейронные сети



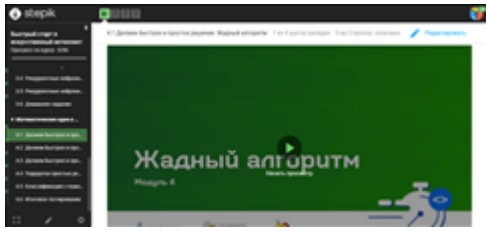


Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 2 Компьютерное зрение Лекция 2.3 Практика, классификация картинок	Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 2 Компьютерное зрение Лекция 2.4 Задачи компьютерного зрения
 Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 2 Компьютерное зрение Лекция 2.5 Популярные архитектуры (ResNet), дообучение нейронной сети	Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 2 Компьютерное зрение Лекция 2.6 Домашнее задание
 Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 3 Обработка естественного языка Лекция 3.1 Введение в NLP	 Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 3 Обработка естественного языка Лекция 3.2 Выделение признаков
Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 3 Обработка естественного языка Лекция 3.3 Word Embeddings	 Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 3 Обработка естественного языка Лекция 3.4 Рекуррентные нейронные сети

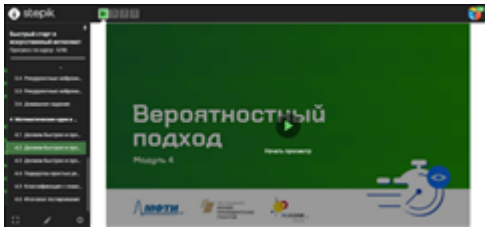


Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 3 Обработка естественного языка Лекция 3.5 Рекуррентные нейронные сети на практике

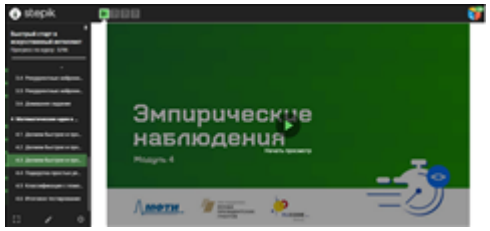
Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 3 Обработка естественного языка Лекция 3.6 Домашнее задание



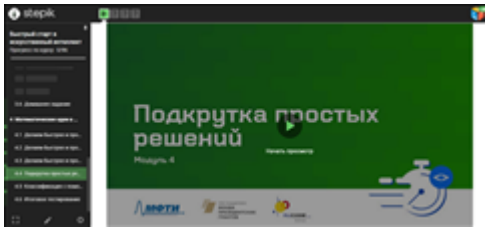
Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 4 Математические идеи в анализе данных и искусственном интеллекте Лекция 4.1 Делаем быстрое и простое решение, Жадный алгоритм



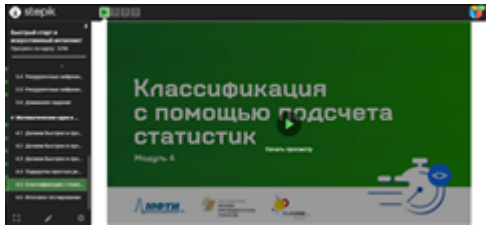
Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 4 Математические идеи в анализе данных и искусственном интеллекте Лекция 4.2 Делаем быстрое и простое решение, Вероятностный подход



Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 4 Математические идеи в анализе данных и искусственном интеллекте Лекция 4.3 Делаем быстрое и простое решение, Эмпирические наблюдения



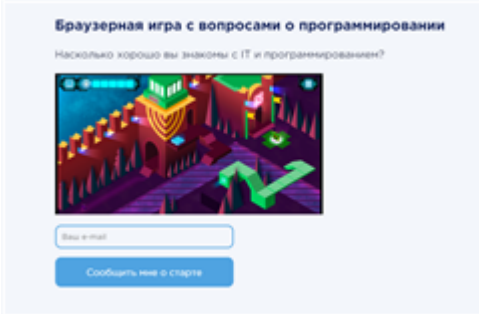
Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 4 Математические идеи в анализе данных и искусственном интеллекте Лекция 4.4 Подкрутка простых решений



Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 4 Математические идеи в анализе данных и искусственном интеллекте Лекция 4.5 Классификация с помощью подсчета статистик

Онлайн курс Быстрый старт в искусственный интеллект Модуль 4 Математические идеи в анализе данных и искусственном интеллекте Лекция 4.6 Итоговое тестирование

Мероприятие: Разработана и размещена браузерная интерактивная игра для ПК, содержащая вопросы на эрудицию, логику и знания программирования.



Окно предрегистрации на браузерную игру
Сбор контактов желающих принять участие в игре на страницах образовательных мероприятий партнеров

id	email
219	antonzakatov@yandex.ru
220	arrowforarcher@gmail.com
221	arsenka2034@gmail.com
222	pandapythoner@gmail.com
223	alexnikitin071209@gmail.com
224	3603588658@qq.com
225	kafkaesque011@gmail.com
226	lutsenkos2016@gmail.com
227	lutsenkos2016@gmail.com
228	mrzoas@gmail.com
229	georg_n03@mail.ru
230	disprog@mail.ru
231	ogoger@rambler.ru
232	anuyanzin@gmail.com
233	villamayorday@gmail.com
234	vvillamayordaisy@gmail.com
235	vlkum@tut.by
236	amvlasov@mail.ru
237	st076297@spbu.ru
238	st076297@student.spbu.ru
239	abcde199974@gmail.com
244	terenrey@yandex.ru
247	elenaponkratova@bk.ru
249	Elena.ponkratova@bk.ru
250	oxxyumoron@gmail.com
251	enderboss77764@gmail.com
252	pudovikov123@mail.ru
253	saprikin.ea@gmail.com
254	kelt.prk@gmail.com
255	ypypy28@yandex.ru
256	alldvorak@mail.ru
257	almazdautov1234523@gmail.com
258	cir3800@yandex.ru
259	pavel.kirillov80@gmail.com

Фрагмент списка предрегистраций, браузерная игра

<table>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><td></td><td>Фрагмент списка контактов людей, проявивших желание принять участие в игре. Список пополняется, на текущий момент уже более 250 контактов.</td></tr>
</table>
3.3 Тренировочные туры: презентация проектов по искусственному интеллекту: https://www.youtube.com/watch?v=FQ1r4RovFRQ&t=3s, чемпионат по спортивному (алгоритмическому) программированию, включающий выступление экспертов и партнеров учебно-тренировочных туров: https://www.youtube.com/watch?v=4tR4vYTJrP8 Дистанционные интенсивные занятия выложены на официальном канале в youtube: https://www.youtube.com/channel/UCu9NihyvsREyhR4c5tAy4FQ/videos?view=0&sort=dd&shelf_id=1 Онлайн-защита проектов по искусственному интеллекту: https://www.youtube.com/watch?v=FQ1r4RovFRQ&t=234s 3.4 Онлайн курсы: “Быстрый старт в искусственный интеллект”,: https://stepik.org/course/80782/promo Онлайн курс “Основы C/C++ для спортивного программирования”: https://stepik.org/course/80538/promo</td></tr>
<tr><td>Электронные версии материалов (бюллетеней, брошюр, буклетов, газет, докладов, журналов, книг, презентаций, сборников и иных), созданных с использованием гранта в отчетном периоде (при условии, что такие материалы не содержатся в материалах, указанных в подпункте 5 настоящего пункта)</td><td>
<table>
<tr><th>Название</th><th>Описание</th><th>Файл</th><th>Дата</th></tr>
<tr><td>Диплом</td><td>1 место в треке по искусственному интеллекту учебно-тренировочных туров</td><td>diploma_1_Монтажная область 1.png</td><td>14.01.2021</td></tr>
<tr><td>Диплом</td><td>1 место в чемпионате по спортивному программированию учебно-тренировочных туров</td><td>Абсолют чемпион_div_C_.png</td><td>14.01.2021</td></tr>
<tr><td>Диплом</td><td>1 место в чемпионате по спортивному программированию учебно-тренировочных туров (младший дивизион)</td><td>Абсолют чемпион_div_D_.png</td><td>14.01.2021</td></tr>
<tr><td>Диплом</td><td>2 место в треке по искусственному интеллекту учебно-тренировочных туров</td><td>diploma_2_Монтажная область 1.png</td><td>14.01.2021</td></tr>
<tr><td>Диплом</td><td>3 место в треке по искусственному интеллекту учебно-тренировочных туров</td><td>diploma_3_Монтажная область 1.png</td><td>14.01.2021</td></tr>
<tr><td>Диплом</td><td>Диплом призера чемпионата по спортивному программированию учебно-тренировочных туров Дивизион C</td><td>призёр_див C_.png</td><td>14.01.2021</td></tr>
<tr><td>Диплом</td><td>Диплом призера чемпионата по спортивному программированию учебно-тренировочных туров Дивизион D</td><td>призёр_див D_.png</td><td>14.01.2021</td></tr>
<tr><td>Макет наградной продукции</td><td>Макет медали Абсолютного победителя Дивизиона D чемпионата по спортивному программированию учебно-тренировочных туров</td><td>Absolute winner D.pdf</td><td>14.01.2021</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

Макет наградной продукции	Макет медали Абсолютного победителя Дивизиона C чемпионата по спортивному программированию учебно-тренировочных туров	Absolute winner C.pdf	14.01.2021
Макет наградной продукции	Макет медали Победителя Дивизиона D чемпионата по спортивному программированию учебно-тренировочных туров	gold D.pdf	14.01.2021
Макет наградной продукции	Макет медали Победителя Дивизиона C чемпионата по спортивному программированию учебно-тренировочных туров	gold C.pdf	14.01.2021
Макет наградной продукции	Макеты плакеток	ДГУТ-006317.jpg	14.01.2021
Диплом	Победитель в чемпионате по спортивному программированию учебно-тренировочных туров Дивизион D	победитель_ div D_.png	14.01.2021
Диплом	Победитель в чемпионате по спортивному программированию учебно-тренировочных туров Дивизион C	победитель_ div C_.png	14.01.2021
Похвальная грамота	Похвальная грамота участника чемпионата по спортивному программированию учебно-тренировочных туров Дивизион D	Похвальная граммота_див_ D_.png	14.01.2021
Похвальная грамота	Похвальная грамота участника чемпионата по спортивному программированию учебно-тренировочных туров Дивизион C	Похвальная граммота_див_ C_.png	14.01.2021
Сертификат	Сертификат участника чемпионата по спортивному программированию учебно-тренировочных туров Дивизион C	Сертификат участника_див C_.png	14.01.2021
Сертификат	Сертификат участника чемпионата по спортивному программированию учебно-тренировочных туров Дивизион D	Сертификат участника_див D_.png	14.01.2021

Фотографии материальных объектов (сооружений, площадок, экспозиций и аналогичных), созданных (восстановленных) с использованием гранта в отчетном периоде (фотографии до, во время и после создания (восстановления) объектов), и (или) видеозаписи их создания (восстановления) (при условии, что такие фотографии, записи не содержатся в других разделах) ***Информация, указанная Вами в данном разделе отчета, будет доступна для посетителей сайта оценка.гранты.рф (в том числе для представителей СМИ).***	 Наградная продукция Медаль Победителей чемпионата по спортивному программированию учебно-тренировочных туров Наградная продукция Наградная плакетка Победителей чемпионатов по спортивному программированию и искусственному интеллекту учебно-тренировочных туров
Информация о собственном вкладе организации	Общая сумма привлеченных средств: 5 050 000р (750 000р - партнер проекта Сбер, 1800 000р - партнер проекта

<table>
<tr><td>и использованном на реализацию проекта за отчетный период софинансировании.</td><td>Газпромбанк, 2 500 000р - вклад МФТИ)</td></tr>
<tr><td>Дополнительные документы</td><td>
<table>
<tr><th>Название</th><th>Описание</th><th>Файл</th><th>Дата</th></tr>
<tr><td>Количество команд участников чемпионата</td><td>Количество команд участников чемпионата</td><td>количество команд участниковчемпионата.xlsx</td><td>19.01.2021</td></tr>
<tr><td>Отчет по СМИ и медиа продвижению</td><td>Отчет по СМИ и медиа продвижению</td><td>Отчет по итогу контракта (2).docx</td><td>19.01.2021</td></tr>
<tr><td>Список публикаций в СМИ по учебно-тренировочным турам</td><td>Полный перечень публикаций в СМИ по учебно-тренировочным турам 3 этапа реализации проекта</td><td>Публикации в СМИ учебно-тренировочные туры 3 этап реализации проекта.xlsx</td><td>13.01.2021</td></tr>
<tr><td>Список зарегистрированных участников на мероприятие учебно-тренировочные туры</td><td>Список зарегистрированных на учебно-тренировочные туры участников из регионов России</td><td>Регистрации участников на учебно-тренировочные туры. xlsx</td><td>13.01.2021</td></tr>
<tr><td>Пользователи Цифровой платформы</td><td>Список зарегистрированных пользователей цифровой платформы с сентября по декабрь 2020 года - 26 161 человек</td><td>Пользователи личного кабинета Цифровой платформы.xlsx</td><td>26.01.2021</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Должность и ФИО лица, подписывающего отчетность</td><td>Фамилия, имя и отчество: Штерн Алексей Георгиевич</td></tr>
<tr><td>Основания полномочий лица, подписывающего отчетность</td><td>Отчет подписан на основании Устава</td></tr>
</table>