

Предлагаем вашему вниманию первый выпуск нового издания КУ Сбербанка — регулярного обзора рынка образовательных технологий.

В обзоре представлены главные новости, события и тенденции, а также образовательные продукты, технологии и решения — все, что происходит на мировом и российском рынке EduTech.

Каждая новость снабжена ссылкой на первоисточник (кнопки **РУ** **EN**) в зависимости от языка оригинала.

Для удобства переключения между разделами сверху каждой страницы расположена навигация



«...Могу предположить, что к 2030 году крупнейшей компанией Интернета будет образовательная компания, о которой мы пока ничего не знаем...»

Томас Фрей, визионер, институт Да Винчи



EN



**1**  
Аналитика  
ключевых  
трендов



**4**  
Новости рынка и новые продукты



**6**  
Вестник стартапов



**7**  
Афиша мероприятий



**8**  
Новости КУ Сбербанка

## Аналитика ключевых трендов

прогноз world

РУ

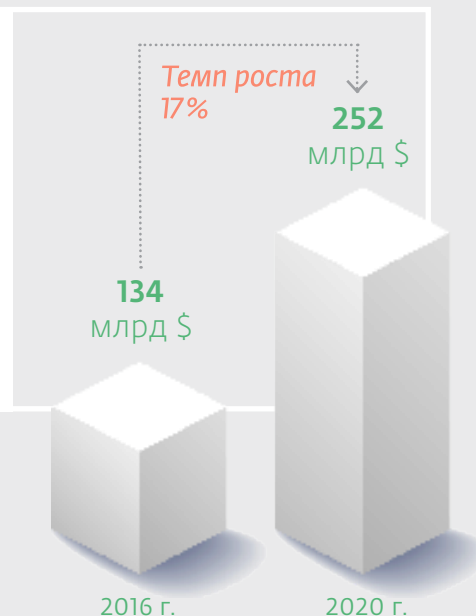
### Глобальный рынок EduTech удвоится к 2020

EN

Обзор глобального рынка EduTech и прогноз развития до 2020 года был подготовлен для конференции EdTechXGlobal (20–21 июня 2017, Лондон).

По результатам исследования, основным драйвером роста выступает увеличение расходов на образование, суммарное значение которых на сегодня превысило \$5 трлн, в то время как степень диджитализации не достигает и 2%.

Другим значительным драйвером рынка является проникновение мобильных технологий.



#### Регионы-лидеры роста:

Юго-Восточная Азия

Китай **+17 %**  
 Индия **+17 %**

Восточная Европа

РФ **+25 %**

прогноз

РФ

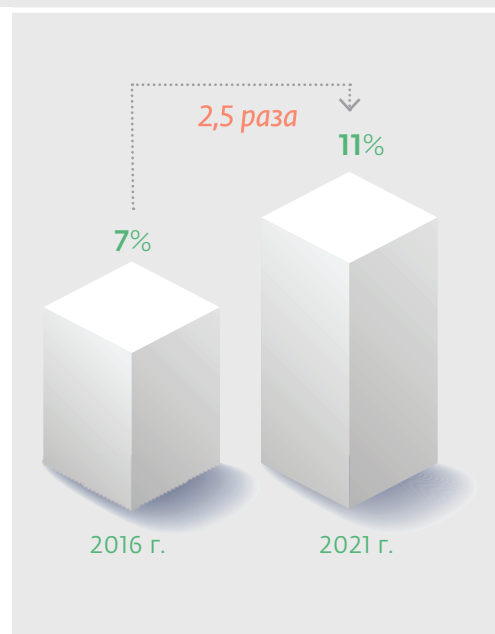
РУ

## Рынок онлайн-образования РФ вырастет в 2,5 раза к 2021 году

Международное информационное агентство, освещающее технологические инновации в России, East-West Digital News в сотрудничестве с НИУ ВШЭ, ФРИИ, «Нетология Групп» и рядом других партнеров подготовили «Исследование российского рынка онлайн-образования и образовательных технологий».

В основе исследования — сегментация рынка по карьерно-возрастному принципу: в ее основе не типы цифровых продуктов, предлагаемых игроками, а ступени образовательной системы и цели, исходя из которых учащиеся приобретают знания и навыки.

«Изюминкой» исследования является определение степени диджитализации образования в каждом из сегментов. Так, например, в сегменте дополнительного профессионального образования ожидается, что доля онлайн вырастет от 7% в 2016 до 11% к 2021 году.



статистика

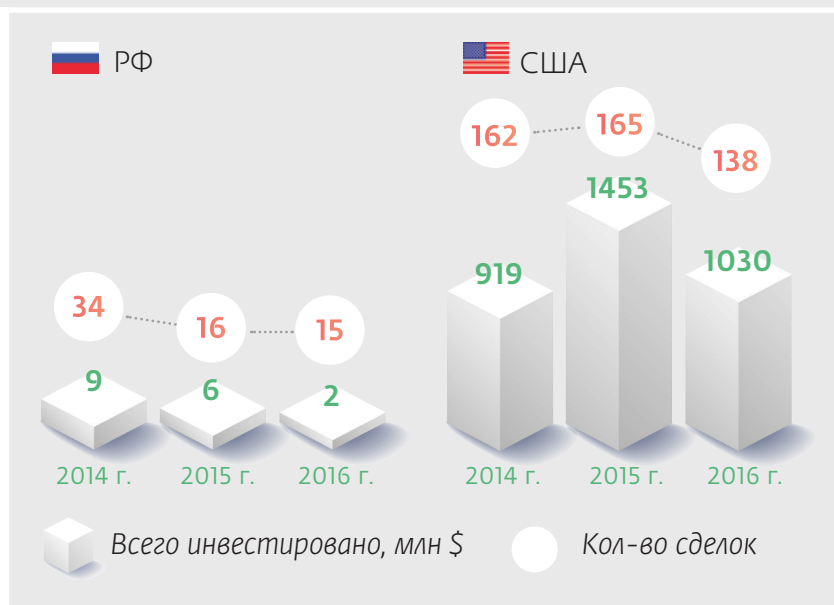
РФ

РУ

EN

## Инвестиции в EduTech-стартапы в РФ в 500 раз ниже, чем в США

Венчурная инвестиционная активность в российском EduTech во многом определяется ключевым инвестором — ФРИИ, образованным в 2013 году. За период 2014–2016 ФРИИ осуществил около 40% от общего числа венчурных сделок в секторе. Типичный размер одной сделки невелик — \$20–60 тыс. В американском сегменте EduTech поддерживается довольно стабильная венчурная инвестиционная активность с ежегодными вложениями порядка \$1 млрд.



статистика

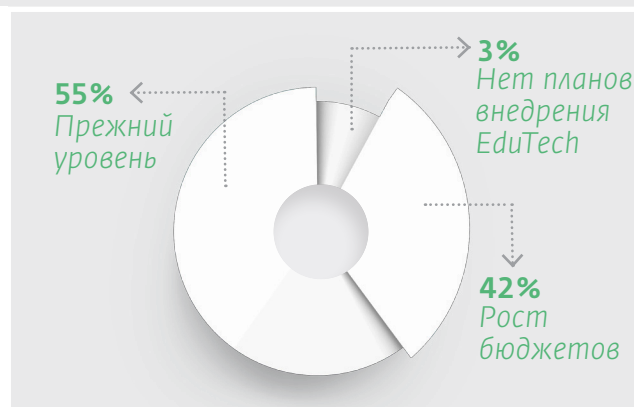
world

EN

## Более 40% западных компаний увеличивают EduTech-бюджет в 2017

Американские аналитики из Brandon Hall Group опросили представителей 302 крупных компаний о роли EduTech в их бизнесе.

На вопрос о влиянии внедрения EduTech на KPI до 40% респондентов отметили более чем 10-процентный рост показателей после имплементации технологий. Как следствие, бюджеты на EduTech продолжают расти.



исследование world

EN

## Топ-5 приоритетов в обучении и развитии в 2017

По результатам исследования Brandon Hall Group, среди ключевых приоритетов функций обучения и развития крупнейших компаний в 2017 г. будут: внедрение новых / других технологий обучения, разработка / пересмотр стратегии обучения, создание более сильной связи между обучением и результатами деятельности.

Внедрение новых / других технологий обучения

48 %

Разработка / пересмотр стратегии обучения

47 %

Создание более сильной связи между обучением и результатами деятельности (как индивидуальными, так и организационными)

42 %

Улучшение нашего измерения (measurement) обучения

39 %

Внедрение новых / других форматов обучения

38 %

исследование world

EN

## Топ-5 приоритетов в использовании образовательных технологий в 2017

По результатам того же исследования Brandon Hall Group, социальное и мобильное обучение в последние годы постепенно поднималось в списке приоритетов у крупнейших компаний и сейчас достигло вершины. Организации предъявляют огромный спрос на платформы, которые позволяют сделать обучение «точно вовремя» и «точно для меня». При этом организации продолжают тратить на традиционные LMS 39% своих бюджетов на обучение, в то время как на социальное и мобильное обучение приходится 4,7% и 4,3% соответственно.

Социальное / коллаборативное обучение

43 %

Мобильное обучение

41 %

Аналитика данных

36 %

Виртуальные классы

29 %

Управление контентом (курирование контента)

28 %

статистика world

EN

## Структура глобального рынка EduTech (по выручке от продаж поставщиков образовательных решений)

В отчете, опубликованном исследователями Metaari, детально анализируются тренды рынка EduTech по типам продуктов, а также даются прогнозы развития рынка до 2021 г.

Выручка от продаж всех производителей EduTech-решений оценивается в \$76,2 млрд, при этом ожидается, что при среднегодовом темпе роста в 2% она достигнет \$84,3 млрд к 2021 г. В то же время структура рынка будет значительно меняться: доля самостоятельного (асинхронного) электронного обучения значительно снизится, а симуляций и мобильного обучения — значительно возрастет.

	2016 год	2021 год	Совокупный среднегодовой темп роста (2016–2021)
Самостоятельное (асинхронное) электронное обучение (электронные курсы, включая MOOCs)	61 %	40 %	-6,4 %
Электронные библиотеки (аудио, видео, текст)	6 %	5 %	-3 %
Дистанционные занятия (синхронное электронное обучение)	6 %	4 %	-5,3 %
Симуляции	7 %	13 %	17 %
Обучающие игры и геймификация	3 %	9 %	22,4 %
Когнитивное обучение (в т.ч. обучение через опыт, социальное обучение и т.д.)	1 %	4 %	25,8 %
Мобильное обучение	15 %	23 %	12 %
Боты-преподаватели	1 %	2 %	29 %

мнение

world

РУ

## EduTech в России 2017 — взгляд успешных компаний на рынок

На сегодняшний день в России на слуху немного успешных EduTech-проектов. Издание RusBase поговорило с теми, кто смог построить бизнес на образовании, и узнало, что происходит с рынком, за что государству сказать спасибо и в какие идеи инвесторы готовы вкладывать деньги.

*Lingualeo: Россия играет роль локомотива в своем регионе, однако в мировом масштабе доля ее участия в EduTech мала — менее 2%.*

*SkyEng: EduTech в России — это еще не отрасль. Границы рынка размыты, все находится на зачаточной стадии.*

*InLearn: Основных ошибок у начинающих EduTech-предпринимателей две: «я приду и заработаю миллионы» и невниман- ние к требованиям законодательства.*

Тем не менее основной прогноз исследования следующий: рынок будет взрослеть, а потребитель — выбирать образование не с точки зрения формата, а с точки зрения качества. В том числе благодаря тому, что государ- ство мало содействует развитию e-learning, на рынке появляются стартапы, которые стремятся быстро внедрять современные методики в образование.

мнение

РФ

РУ

## Государственный контроль онлайн-образования в РФ: плохо или хорошо? — Мнение рынка

Экспертный разбор федерального приоритетного проекта «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации». Главная цель — создание условий, когда онлайн-курс может быть зачтен в рамках программ высшего образования, с помощью ресурса «Одного окна». Благодаря такой нормативной базе системе высшего образования смогут предложить свои онлайн-курсы и коммерческие сервисы: Uniweb, «Нетология», Stepik, GeekBrains и др.

Авторы проекта планируют, что в 2025 году 11 млн человек в России пройдут онлайн-курсы, размещенные на ре- сурсе «Одного окна».

решение

world

EN

## Проект супругов Гейтс и госпожи Чан Цукерберг по персонализированному обучению получает до- полнительную поддержку

Совместный проект супругов Гейтс и госпожи Чан Цукерберг включает в себя 7 компаний, специализирующихся на персонализированном обучении. Очеред- ным источником поддержки (\$1 млн каждому проекту) стал филантропический фонд New Profit. Проект заключается в разработке персонализированных про- грамм обучения и инструментов коммуникации преподавателей и учеников.



решение

world

EN

## Энциклопедия из 82 самых «горячих» EduTech-инструментов, продуктов и сервисов — 2017

На сегодняшнем рынке EduTech очень легко заблудиться среди тысяч инструментов и сервисов, которые по- являются каждый день. Британский сервис Tutora опросил экспертов и составил список наиболее актуальных решений на 2017 год.

На первом месте оказался сервис Nearpod, представляющий собой множество готовых, полностью интерак- тивных уроков с функцией редактирования, синхронизации, добавления 3D и VR-элементов.

Также в десятку лучших вошли игровая платформа для обучения Kahoot!, инструмент для создания презента- ций Bunsee, интерактивного контента ThingLink и электронных книг Book Creator.

финансирование world

**EN<sub>1</sub> Google за 2 года выделит \$50 млн для некоммерческих EduTech-организаций****EN<sub>2</sub>** «Наши гранты пойдут на три направления, где могут помочь технологии: доступ к обучающим материалам, развитие преподавателей, а также обучение в конфликтных зонах», — заявили в Google.org.

В том же сообщении были приведены примеры конкретных организаций: Foundation for Learning Equality — фонд, который призван обеспечить онлайн-материалами 4,3 млрд человек; Malk Sparks Foundation ChalkLit — платформа, объединяющая учебные материалы и онлайн-сообщества; War Child Holland — обучающая программа, построенная на игровых элементах и направленная на поддержку детей, которые пострадали от конфликтов.

мнение world

**EN Пять распространенных причин неудачной реализации образовательных технологий**

Детальный разбор от EdSurge типичных причин неудач EduTech-проектов, среди которых непонимание цели, недостаточно полный учет лучших практик, плохое первое впечатление, неудобство практического применения, недостаточная глубина данных для анализа прогресса обучения.

решение world

**РУ Виртуальная реальность приходит в школьные лаборатории в России**

Совместными усилиями «Рыбаков фонда» и «Открытой школы» были выпущены прототипы виртуальных лабораторных работ по физике на базе VR-устройств HTC Vive. В созданном виртуальном окружении пользователь может взаимодействовать с объектами, перемещаться по лаборатории, вычислять и вводить полученные значения, получать обратную связь — система автоматически проверяет правильность ответа.

Виртуальную лабораторию можно использовать уже сегодня. В дальнейших планах — внедрить «режим песочницы», позволяющий брать любые объекты в неограниченном количестве, задав им желаемые физические свойства, и любое необходимое оборудование

решение world

**EN<sub>1</sub> Advantex выпустила на рынок новую цифровую настольную бизнес-симуляцию****EN<sub>2</sub>** Симуляция помогает понять участникам, как операционные решения влияют на денежные потоки и развитие компании. Ее главные отличия от классической настольной игры Business Acumen в том, что новая цифровая симуляция в режиме реального времени визуально иллюстрирует финансовые потоки моделируемой компании, позволяет моментально увидеть причинно-следственные связи принимаемых бизнес-решений, включает элементы геймификации и встроенные онлайн-модули, а также использует инструменты искусственного интеллекта для корректировки стратегии.

решение world

**EN<sub>1</sub> Иммерсионные квесты — новый подход к тимбилдингу****EN<sub>2</sub>** Новый подход к тимбилдингу в США: специализированные квест-румы, а также «детективный театр», в котором участникам приходится играть заданные роли, фокусируясь на ключевых принципах командной работы.**EN<sub>3</sub>** Отзывы участников показывают, что полученный опыт положительно сказывается на результатах работы. Например, офис Google улучшил свою программу стажировки после найма актеров, сыгравших «худших стажеров, которых они когда-либо видели».

Авторы проекта утверждают, что благодаря квест-румам им удалось повысить моральный дух и производительность в участвующих компаниях, развить и укрепить такие компетенции, как сотрудничество, решение проблем, управление временем и ресурсами, коммуникация.

рейтинг ресурс

**EN Forbes 10 EduTech компаний**

Детальный разбор 10 EduTech-стартапов из различных областей, в числе которых, например, Data Society — учебная платформа для профессионалов, MindSumo — онлайн-ресурс, направленный на развитие навыков коммуникации, креативного мышления и решения проблем, TopHat — интерактивная облачная платформа, позволяющая значительно повысить вовлеченность в процесс обучения, и другие ресурсы и инструменты.

рейтинг карьера

**RU 10 лучших образовательных стартапов**

На конференции SxSWedu (Остин, Техас) были озвучены лучшие образовательные стартапы по результатам конкурса Launch Competition-2017. Победителем стала платформа Better Weekdays для поиска работы и стажировок для студентов. В первую десятку попали самые разные стартапы — от приложений для обучения детей с особенностями развития до технологий виртуальной реальности. Среди них: сервис для работы с приглашенными профессорами, платформа с университетскими курсами, программа, которая учит читать детей с аутизмом, трехминутные лекции и прочие проекты.



рейтинг VR/AR

**EN Топ-5 решений для VR и AR, которые делают обучение интерактивным и увлекательным**

Лидером в рейтинге индийского издания The Hans назван калифорнийский стартап Edorable, который выгодно совмещает в себе последние достижения технологий VR и 3D. Среди других участников платформа дополненной реальности Study Marvel, которая позволяет исследовать, визуализировать и сохранять цифровые модели, изображения, видео и гиперссылки в физическом пространстве.

рейтинг ресурс

**EN 4 EduTech стартапа-революционера по версии Entrepreneur.com**

В числе «революционеров» решение Studypool, реализующей концепцию микротьюторинга (microtutoring), а также Peergrade — продукт для кросс-рецензирования: взаимной оценки слушателями работ друг друга.

финансирование курсы

**EN Индийский стартап бизнес-образования получает финансирование**

Платформа Eruditus Executive Education, позволяющая прослушать курсы ведущих мировых бизнес-школ, в числе которых INSEAD, Wharton, MIT Sloan и прочие, снова получила поддержку инвесторов и финансирование в размере более \$8 млн.

финансирование образование

**EN Лидер отрасли продолжает наращивать масштаб**

Стартап EVERFI, работающий по модели SaaS и предлагающий образовательные программы всех уровней, от школьного до дополнительного профессионального, получил одно из крупнейших в истории рынка EduTech финансирование: инвесторы вложили в компанию более \$190 млн.

рейтинг ресурс

**EN 5 EduTech-стартапов в фокусе EdVentures во 2-м квартале 2017**

В этом квартале EdVentures.com призывает обратить внимание на 5 инновационных решений, которые позволяют стимулировать коннективность слушателей, преподавателей, выпускников и учебного заведения. В их числе SignalVine — платформа, позволяющая преподавателям и администраторам наладить контакт со слушателями с помощью современных текстовых мессенджеров.

финансирование эксперт

**EN Лондонский стартап привлек внимание инвесторов**

HowNow формирует экосистему, в которой каждый может найти эксперта, готового обучить его профессиональным навыкам: от игры на гитаре до получения венчурного финансирования. Объем инвестиций более £1 млн.

финансирование карьера

**EN Стартап помогает старту карьеры, соединяя выпускников и специалистов, работающих в «компаниях мечты»**

Американская платформа Paragon One, где выпускники университетов общаются с профессионалами, работающими в компаниях, куда стремятся попасть многие — Google, Bain & Co, PwC и прочие. Выпускники получают поддержку и навыки для прохождения интервью. В стартап верят инвесторы, вложившие в него более \$2 млн.

вебинар

EN

## Использование микрообучения для повышения ROI

Аша Пэнди, CLS одного из мировых лидеров в области обучающих решений EI Design, в формате вебинара рассказывает о том, что такое микрообучение, для кого оно релевантно и как с его помощью повысить эффективность обучения, а также приводит 10 конкретных примеров различных форматов микрообучения, среди которых мобильные приложения, короткие и интерактивные видео, анимация, интерактивный PDF, электронные учебники и др.



вебинар

EN

## Геймификация, микрообучение и измерения (measurement) для перехода от обучения к результату

Авторы Training magazine в рамках вебинара показывают, как три метода обучения — геймификация, микрообучение и измерения (measurement) — помогают в последующем слушателям применять на практике в своей работе изученное. Описание сопровождается примерами из жизни.



вебинар

EN

## Микрообучение — новая стратегия

Управляющий директор Gomo Learning дает развернутый ответ на вопрос, почему микрообучение должно стать частью e-learning стратегии, и приводит конкретные примеры.



подкаст

EN<sub>1</sub>

## Подкаст House of #EduTech

EN<sub>2</sub>

Подкаст о том, как технологии меняют подход к обучению и какой эффект они оказывают на образование в целом. Отдельные выпуски освещают знаковые события, как, например, вот этот, где рассказывается о фестивале образовательных инноваций NYEdTechWeek.

мероприятие

Сингапур

EN

Конференция посвящена возможностям использования мобильных технологий для обучения. Организованная Исследовательским центром Восточной Азии и университетом Siam, она будет включать в себя 8 сессий по различным тематикам. В роли докладчиков конференции будут выступать именитые профессора, предприниматели, в том числе создатели программного обеспечения по микрообучению.

 23.08–  
24.08

мероприятие

Москва, Россия

EN

Международная конференция по знаниям и образовательным технологиям ISKET 2017 посвящена электронному и мобильному обучению, методологии научно-исследовательских наблюдений. Докладчики из Франции, Германии и России с более чем десятилетним опытом научной и практической деятельности будут делиться своими идеями и наработками с участниками конференции.

 28.08–  
30.08

ISKET 2017

мероприятие

Новый Орлеан, Луизиана, США

EN<sub>1</sub>EN<sub>2</sub>

Конференция с фокусом на корпоративное и дополнительное профессиональное образование под девизом «Get mobile. Use games. Be social. Drive engagement». Запланировано около 50 сессий по различным тематикам, с конференцией совмещены иммерсионный Edu-event «Innovations in Training», а также дискуссионная сессия «The Allen Experience».

 25.09–  
27.09

мероприятие

Остин, Техас, США

EN

Конференция посвящена эффективному процессу развития профессиональных талантов. Более 300 участников в ходе более 20 сессий будут делиться своим опытом с коллегами. Программа конференции включает в себя такие разделы, как технологии обучения, измерение и оценка результатов, проведение тренингов.

 28.09–  
29.09

## InSberra

**ру В КУ Сбербанка разработали и приступили к внедрению собственной социально-образовательной платформы InSberra**

Интегрированная в Виртуальную школу КУ Сбербанка, платформа предназначена для социального обучения руководителей и сотрудников Банка. В InSberra реализуются возможности создания и монетизации собственных обучающих продуктов, системы верификации, сохранения и передачи знаний, формирования различных уровней сообщества обучающихся и обучающихся.

Техническая разработка началась в конце 2016 г., во II квартале 2017 г. InSberra была успешно запущена в пилотном режиме для внутренней аудитории КУ Сбербанка, а с 1 августа 2017 г. платформа полноценно открыта для всех руководителей Банка. В ближайших планах КУ Сбербанка — до конца 2017 г. масштабировать социально-образовательную платформу InSberra на всех сотрудников Банка.

## Интерактивные учебники

**Школа риск-менеджмента и Школа финансов разработали интерактивные учебники на платформе STERA**

Интерактивные учебники созданы во II квартале 2017 г. на основе учебных пособий КУ Сбербанка «Основы риск-менеджмента» и «Финансы банка». В книгу интегрированы: видео, рисунки, закладки, заметки, выделение текста маркером, тестирование (и обратная связь по нему), возможность задать вопрос преподавателю, награды и опция социализации.

Учебники можно читать в двух дизайнах: минималистичном (для смартфона) и графичном (для ПК и планшета). Платформа STERA (рабочее название), на которой созданы интерактивные учебники, интегрирована в Виртуальную школу КУ Сбербанка. В планах на III квартал 2017 г. — апробировать интерактивную книгу на слушателях программ, чтобы в дальнейшем внедрить в обучающий процесс.

## VR

**ру Уникальные коллаборативные VR-пространства разработаны и пилотируются в КУ Сбербанка**

Запущенный в I квартале 2017 г. Виртуальный кампус КУ Сбербанка на платформе Skill Hub позволяет сотрудникам использовать собственный виртуальный кабинет, где им назначается определенная симуляция. Во II квартале 2017 г. в КУ Сбербанка были разработаны и запущены пилоты коллаборативных VR-пространств, где реализованы возможности совещаний, деловых встреч и семинаров, а также самостоятельно разработана и успешно внедрена технология «мозгового штурма».

В планах дальнейшего развития VR — создание филиалов Лаборатории виртуальной реальности КУ Сбербанка в территориальных банках и внедрение инструментария аналитики обучения в Виртуальном кампусе до конца 2017 г.

## Виртуальная школа

**В Виртуальной школе КУ Сбербанка запущен уникальный конструктор страниц программ с динамическими траекториями и сбором статистики**

Новый конструктор разработан специалистами КУ Сбербанка во II квартале 2017 г. и содержит готовые блоки, позволяющие собирать страницы программ. Каждое действие пользователя идентифицируется и может быть изменено, при этом менеджер программы может настраивать вывод контента по своему усмотрению.

На конец II квартала в конструкторе уже созданы 35 обучающих программ. До конца года КУ Сбербанка планирует расширить функционал конструктора на инструментарий аналитики и создать собственное мобильное приложение для офлайн-доступа к обучающим материалам.

## Адаптивное обучение

**В КУ Сбербанка разработана и апробирована инновационная методика проведения тестирования с использованием адаптивных технологий**

Во II квартале 2017 г. в КУ Сбербанка была разработана методика создания и проведения адаптивного тестирования, позволяющая наиболее точно измерить уровень знаний и сформировать оптимальные траектории обучения — индивидуально для каждого слушателя. Данная методика была апробирована на слушателях программы «Риск-менеджмент I» во II квартале 2017 г., а в III квартале планируется масштабирование технологии адаптивного тестирования на программе «Дизайн-мышление: от инсайтов к инновациям».