

Отборочное задание для направления «Машинное обучение»

Отборочное задание состоит из 3 задач. Выполнение каждой задачи - факультативное. Определяющим фактором является качество выполнения задачи и глубина её проработки.

Первое задание

Разработайте презентацию в любом удобном для вас редакторе (MS Power Point, Miro, Prezi, etc...), в которой опишите:

1. Ваши навыки и умения в области IT.
 2. Ваши умения и опыт, который, как вы думаете, был бы полезен в ходе проектной смены.
 3. Перечислите проекты, имеющие IT-составляющую (сайт, приложение, программа, аналитическое решение, исследование) которые вы делали сами, или принимали участие в какой-либо роли. Обязательно опишите, какую проблему решал проект, приведите ссылки на артефакты проекта, опишите вашу роль и степень участия. Опишите результаты проекта. (презентуйте проект как можно более полно. Это - самая важная часть. Будьте честны).
 4. Ваши ожидания от проектной школы и ваши цели участия.
-

Второе задание

Предлагаем вам проработать как можно более полно и подробно проектное решение следующей проблемы:

Зачастую, по достижению ~ 25 лет человек склонен откладывать или вовсе отказываться от полезных для него занятий, ощутимый эффект от которых возможно будет в очень отдаленной перспективе: например, занятия спортом, обучение новым языкам, чтение полезной литературы, осваивание новых профессий (редкое исключение - люди способные к самообразованию и инициативные в этом <1% человечества). Так происходит потому, что человеческий мозг и механизмы психики очень хорошо «дисконтируют будущее», придавая больший вес тем стимулам, которые есть прямо сейчас или наступят в ближайшее время.

Однако, если человеку наглядно показать, что, например, через два месяца он попадет в больницу, но может этого избежать, если прямо сейчас начнет следить за питанием и каждый день делать зарядку - то скорее всего он будет это делать (негативная мотивация), или же, если «заглянуть в будущее» и показать, что через три недели у него будет встреча с англоговорящим

инвестором, который может проинвестировать в его продукт - то, вероятно, он активно начнет подтягивать английский.

Однако не существует хороших способов успешно мотивировать людей предпринимать усилия, в экономике внимания подобные попытки всегда проигрывают влиянию социальных сетей, сериалов и другим способам прокрастинации.

- Проанализируйте проблему, найдите информацию, подтверждающую или опровергающую её, или информацию объясняющую природу проблемы.
- Оцените влияние проблемы на человечество и на социо-экономические факторы.
- Предложите проектное решение, опишите в нем возможности применения ML
- Разработайте прототип решения на том уровне глубины, на котором сможете (от дизайн-макетов и описания сценария использования до работающего прототипа продукта)
- Результаты работы представьте в виде Pitch Deck, оформите в Miro

Третье задание

Разработайте решение задачи по предсказанию результатов "Быстрых свиданий" на основе набора данных:

[OpenML](#)

приложите ссылку на репозиторий с кодом решения/тетрадку в collab