

УТВЕРЖДАЮ

Директор фонда
«ФОРОТЕХ»




Н.В. Губин

31 августа 2022 года

ПОЛОЖЕНИЕ

Всероссийский конкурс по разработке настольных игр SkillCity

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Конкурс – соревнование, состязание, цель которого выявление наилучших работ (далее – Конкурс) проводится в рамках социального проекта по профориентации и киберсоциализации детей и молодежи «Справочно-игровой сервис SkillCity». Реализуется Фондом «Форотех» (ИНН 4345018373) при поддержке компании «МегаФон».

1.2. Настоящее положение определяет цели, задачи, участников Конкурса, порядок организации и проведения, порядок определения победителей и призеров, награждение участников.

1.3. Конкурс направлен на стимулирование творческой инициативы детей и взрослых, популяризацию темы профессионального самоопределения в мире цифровых профессий, науки и знаний в области современных технологий.

1.4. Задачи:

1.4.1. Мотивировать школьников к личному развитию навыков и осознанному выбору будущего места работы.

1.4.2. Предоставить условия для развития навыков работы в команде у участников Конкурса.

1.4.3. Расширить кругозор участников в области профориентации и киберсоциализации.

1.4.4. Стимулирование участников к разработке настольных игр.

1.4.5. Пополнение базы настольных игр для дальнейшего использования их участниками проекта при организации внеурочной занятости.

II. ОРГАНИЗАТОРЫ МЕРОПРИЯТИЯ

2.1. Организатором мероприятия является Фонд «ФОРОТЕХ» при поддержке компании «МегаФон» и участии платформы «Все конкурсы, гранты, стипендии и вакансии».

2.2. Фонд «ФОРОТЕХ» обеспечивает непосредственное проведение Конкурса, разработку положения, организацию процесса сбора заявок на участие и разработок игр, организацию процесса отбора и оценки, награждение участников командными дипломами и сертификатами в онлайн-формате, победителей и призеров ценными призами.

2.3. Функции Оргкомитета:

- определяет и утверждает Положение проведения Конкурса;
- определяет критерии оценки разработок участников;
- утверждает список победителей и призеров Конкурса.

III. НАЗВАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

3.1. Всероссийский конкурс по разработке настольных игр SkillCity.

IV. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ И УСЛОВИЯ ИХ ДОПУСКА

4.1. Конкурс проводится в 2 возрастных категориях:

- 11-18 лет;
- 18 лет - старше 18 лет.

4.2. Конкурс предполагает как индивидуальное участие, так и командное (до 3х человек включительно). В каждой команде должны быть участники одной возрастной категории.

4.3. Один участник может состоять только в одной команде.

4.4. Форма регистрации для участия в Конкурсе по ссылке:

<https://forms.gle/NNUxgEYuMCuoeN5Z8>

4.5. Отправляя заявку на участие в Конкурсе, участник подтверждает свое согласие на обработку персональных данных организаторами Конкурса.

4.6. Материалы, поступившие на Конкурс, не рецензируются и рассматриваются как согласие автора (авторов) на публикацию.

4.7. Участники, подавшие работы позже обозначенного срока, к участию не допускаются.

V. СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

	Событие	Даты
1	Регистрация участников и сроки отправки разработок	Время московское. С 8:00 3 октября до 16.00 3 ноября 2022 года
2	Оценка разработок по критериям	7 по 10 ноября 2022 года
3	Объявление итогов (онлайн) и публикация результатов	11 ноября 2022 года в 15:00
4	Отправка призов и рассылка дипломов и сертификатов	До 27 ноября 2022 года
5	Редакция, оформление и публикация игр в педагогической базе проекта	В течение учебного года

VI. ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОЙ РАЗРАБОТКЕ

6.1. Участникам необходимо придумать идею настольной игры для участников проекта «Справочно-игровой сервис SkillCity», разработать механику и прототип будущей игры.

6.2. Игра должна соответствовать одной из возрастных категорий: 7-10 лет или 11-18 лет.

6.3. Перед разработкой идеи и прототипа игры участникам необходимо ознакомиться с описанием, спецификой проекта (если ранее не были знакомы) и с существующими на момент проведения конкурса играми на сайте (пункт 10 Положения) проекта (для исключения повторов).

6.4. Игра должна быть рассчитана на количество участников от 2 игроков.

6.5. Описание игры должно содержать только достоверную информацию и терминологию.

6.6. Тема и сюжет игры должны быть связаны с цифровыми профессиями, профориентацией, киберсоциализацией или с современными информационными технологиями. Также игра может быть направлена на развитие навыков для таких профессий.

6.7. Игра должна быть оригинальной авторской, нигде ранее не опубликованной и не участвовавшей в других конкурсах.

6.8. Конкурсная разработка должна содержать 2 документа:

- Текстовое описание игры, содержащее аннотацию, количество игроков, понятные для игроков правила игры.
- Прототип будущей игры, содержащий графическое изображение компонентов (карточек, полей, фигур, дополнительных элементов). Прототип может быть выполнен вручную или в графических редакторах. В первом случае необходимо прислать фотографии, сканы рисунков. Во втором случае принимаются рисунки и изображения в общедоступном формате (.jpg, .png, .pdf, .word). Итоговое оформление игры будет выполнено дизайнером проекта по прототипу в соответствии с брендбуком, поэтому условия Конкурса не требуют от участников детальной прорисовки самого дизайна. Например, если в игре предполагаются карточки с нанесением профессий, допустимо схематично нарисовать работа Яшу, взять изображение с сайта или сделать текстовую заметку на самой карточке.

6.9. Все документы участники размещают в облачном хранилище или на дисках, ссылка прикрепляется к заявке. Обязательно необходимо открыть доступ для просмотра файлов.

6.10. При разработке игры необходимо учитывать критерии оценки из Приложения 1.

VII. НАГРАЖДЕНИЕ

7.1. Подведение итогов Конкурса осуществляется по сумме баллов в рейтинговой системе. Критерии оценивания в Приложении №1.

7.2. Победители Конкурса награждаются Дипломами 1,2,3 степени, участники Конкурса награждаются командными сертификатами участников в электронном виде и отправляются на электронную почту.

7.3. Победители получают призы от Организаторов мероприятия **для каждого из членов команды.**

7.3.1. Перечень призов для возрастной категории 11-18 лет:

1 место – музыкальная колонка и 1000 XP в приложении SkillCity;

2 место – рюкзак и 500 XP в приложении SkillCity;

3 место – футболка и 300 XP в приложении SkillCity.

7.3.2. Перечень призов для возрастной категории 18 лет и старше:

1 место – фитнес-браслет и 1000 XP в приложении SkillCity;

2 место – термостакан и 500 XP в приложении SkillCity;

3 место – футболка и 300 XP в приложении SkillCity.

7.3.3. Все участники конкурса награждаются 500 XP, необходимо установить бесплатное мобильное приложение по профорientации «Справочно-игровой сервис SkillCity»:

для телефонов на Android - <https://clck.ru/Ntuae>;

для телефонов на IOs <https://clck.ru/Ntuci>.

7.4. Организаторы оставляют за собой право введения дополнительных номинаций на своё усмотрение.

7.5. Все игры победителей и призеров конкурса будут доведены до этапа оформления дизайнером согласна брендбука и доработки методологом проекта (при необходимости), после чего выложены в педагогическую базу на официальном сайте с указанием авторов, соавторов и редакторов игры для бесплатного использования участниками проекта.

7.6. В случае, если в любой из возрастных категорий уровень представленных конкурсных разработок будет низким или количество участников будет меньше семи, Организатор в праве изменить количество призеров Конкурса.

IX. УСЛОВИЯ ФИНАНСИРОВАНИЯ

8.1. Участие в конкурсе - бесплатное.

8.2. Фонд "Форотех" несет расходы, связанные с организацией Конкурса, награждением победителей и призеров ценными призами, отправкой призов Почтой России. Финансирование обеспечивается на средства гранта проекта «Справочно-игровой сервис SkillCity» при поддержке компании «Мегафон».

Х. АДРЕСА, КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.

Почтовый адрес	г Киров, ул. Маклина. 31, оф. 1
Электронная почта	foroteh.team@gmail.com
Официальная группа в соцсетях: ВК	https://vk.com/projectdetikirov
Официальный сайт	https://skillcity.ru/
Контакты	Координатор конкурса: Репина Виктория Васильевна 8 922 922 00 16 (звонки, смс, whatsapp, viber, telegram)
	Руководитель проекта: Барамзина Юлия Владимировна тел. 8 912 729 09 59

Приложение 1

Критерии оценивания работ

1. Продуманность идеи (проработка правил игры): 0 – 5 баллов.
2. Практическая применимость, возможность внедрения и использования: 0-5 баллов.
3. Креативность решения и творческий замысел: 0-5 баллов.
4. Соответствие игры возрастным особенностям выбранной категории (7-10 лет, 11-18 лет).
5. Соответствие игры специфике проекта: 0-5 баллов.
6. Достоверность имеющихся в игре научных знаний (из области цифровых профессий и навыков, киберсоциализации и профориентации): 0-5 баллов.
7. Оригинальность и новизна идеи: 0-5 баллов.
8. Реализация и степень завершенности макета игры: 0-5 баллов.

Максимальное число баллов: 40