

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор
АНО «Россия – страна возможностей»



А.Г. Комиссаров

8 апреля 2022 года № 01-28/22

ПОЛОЖЕНИЕ
о Всероссийском конкурсе «Начни игру»
на 2022–2023 гг.

Редакция №1

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение (далее – Положение) определяет цель, задачи, категории участников, сроки и условия, этапы прохождения Всероссийского конкурса «Начни игру» (далее – конкурс), порядок рассмотрения материалов, поступивших от участников конкурса, и определения победителей конкурса.

Конкурс реализуется по двум направлениям:

Акселератор игровых проектов;

Партнерский кейс.

1.2. Официальный сайт конкурса – startgame.rsv.ru (далее – Платформа).

1.3. Официальным языком конкурса является русский.

1.4. Положение действует в течение всего срока проведения конкурса и может быть изменено по инициативе организатора конкурса, а также в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации.

1.5. В Положении используются следующие термины:

участник – физическое лицо, достигшее 14 лет, действующее от своего имени и зарегистрировавшееся на Платформе для прохождения конкурсных испытаний по одному из двух направлений конкурса: Акселератор игровых проектов и Партнерский кейс в установленные Положением сроки. К участию в конкурсе допускаются граждане Российской Федерации – обучающиеся в общеобразовательных организациях, профессиональных образовательных организациях, образовательных организациях высшего образования, интересующиеся игровой индустрией, а также специалисты, занятые в данной сфере;

Акселератор игровых проектов – направление конкурса для инди-разработчиков, имеющих свою идею игрового проекта или уже разработанный игровой проект, прошедших конкурсный отбор, желающих грамотно «упаковать» игровой проект с помощью обучения

в Акселераторе и представить его перед профессиональным сообществом и инвесторами на финале Акселератора игровых проектов;

Партнерский кейс – направление конкурса, в котором участник выбирает одну из предложенных специализаций и в игровом формате погружается в нее с помощью прохождения образовательных модулей и реальных кейсовых заданий трех уровней сложности (Trainee, Junior, Middle), поставленных компаниями игровой индустрии. По итогам прохождения трех уровней сложности (Trainee, Junior, Middle) 300 участников приглашаются на финал Партнерского кейса.

2. Цель, задачи и принципы конкурса

2.1. Цель конкурса – выявление, поддержка и развитие граждан Российской Федерации – обучающихся в общеобразовательных организациях, профессиональных образовательных организациях, образовательных организациях высшего образования, лиц, интересующихся игровой индустрией, желающих создать собственные игровые проекты и работать в индустрии игр, а также специалистов, занятых в данной сфере.

2.2. Задачи конкурса:

2.2.1 создать условия для развития компетенций и знаний в области разработки игровых проектов и управления игровыми проектами;

2.2.2 создать условия для профессионального ориентирования, развития и реализации способной молодежи от 14 лет в профессиях игровой индустрии;

2.2.3 обеспечить каждому участнику открытую информационно-образовательную среду в целях создания равных стартовых возможностей;

2.2.4 поддержать российских создателей игровых проектов.

2.3. Проведение конкурса базируется на принципах открытости, объективности и прозрачности.

3. Организатор конкурса, партнеры конкурса, экспертный совет, конкурсная комиссия

3.1. Организатор конкурса.

3.1.1. Организатором конкурса является автономная некоммерческая организация «Россия – страна возможностей» (далее – Организатор).

3.1.2. Обязанности Организатора:

утверждение Положения о конкурсе;

утверждение состава экспертного совета;

утверждение состава конкурсной комиссии;

обеспечение разработки методики оценочных заданий, критериев отбора, механики присвоения баллов, графика проведения конкурса и нормативных документов (регламенты, положения, правила, программы и проч.), необходимых для проведения конкурса;

организация и обеспечение ИТ-поддержки во время проведения конкурса;

обеспечение организации финала Партнерского кейса, финала Акселератора игровых проектов;

организация и обеспечение консультационной поддержки участников на всех этапах конкурса;

решение других вопросов организации всех этапов проведения конкурса.

3.1.3. Организатор оставляет за собой право увеличить или уменьшить количество участников, прошедших конкурсный отбор в Акселератор игровых проектов, приглашенных на финал Акселератора игровых проектов и финал Партнерского кейса. Изменение количества участников происходит при наличии соответствующего обоснования.

3.1.4. Организатор вправе вносить изменения в Положение и сроки проведения конкурса и/или отдельных его этапов с публикацией таких изменений на Платформе в разделе «О нас», согласно пункту 7.8. Положения.

3.1.5. Организатор имеет право незамедлительно приостановить или прекратить действие прав участников, уведомив их об этом, в случае нарушения ими Положения согласно пункту 7.7. Положения.

3.2. Партнеры конкурса.

Партнерами конкурса могут стать государственные, частные и общественные организации всех уровней, осуществляющие ресурсную (техническую, организационную, экспертную и иную) поддержку конкурса (далее – партнеры).

3.3. Экспертный совет.

3.3.1. Экспертный совет конкурса формируется в целях осуществления проверки и независимой объективной и всесторонней оценки разрабатываемых методологических, методических, программных и оценочных материалов, а также мероприятий конкурса (далее – экспертный совет).

3.3.2. Организатор формирует экспертный совет, в состав которого входят физические лица в возрасте от 18 лет – независимые представители профессиональных организаций, эксперты в области игровой индустрии, киберспорта и проч., а также представители партнеров конкурса.

3.3.3. Порядок деятельности экспертного совета регламентируется Положением об экспертном совете конкурса.

3.4. Конкурсная комиссия.

3.4.1. Конкурсная комиссия формируется в целях осуществления объективной и независимой оценки результатов участников на этапах конкурса (первый, второй, третий этапы Акселератора игровых проектов, второй, третий этапы Партнерского кейса), принятия решений по утверждению результатов участников на этапах конкурса (второй, третий этапы Акселератора игровых проектов, второй, третий этапы Партнерского кейса), определения победителей Партнерского кейса и Акселератора игровых проектов (далее – конкурсная комиссия).

3.4.2. Организатор формирует конкурсную комиссию, в состав которой входят физические лица в возрасте от 18 лет – представители Организатора и/или представители партнеров конкурса.

3.4.3. Основные задачи и функции конкурсной комиссии:

3.4.3.1 осуществление объективной и независимой оценка результатов участников на этапах конкурса (второй, третий этапы Акселератора игровых проектов, второй, третий этапы Партнерского кейса);

3.4.3.2 принятие решений по утверждению результатов участия участников на этапах конкурса (второй, третий этапы Акселератора игровых проектов, второй, третий этапы Партнерского кейса);

3.4.3.3 определение победителей направления Акселератор игровых проектов, направления Партнерский кейс.

3.4.4. Организатор предоставляет критерии отбора, порядок присвоения баллов для утверждения конкурсной комиссией или корректировки оснований присвоения баллов не позднее чем за семь дней до начала каждого этапа конкурса направления Акселератор игровых проектов и направления Партнерский кейс.

3.4.5. Порядок деятельности конкурсной комиссии регламентируется Положением о конкурсной комиссии конкурса.

4. Акселератор игровых проектов

4.1. В Акселераторе игровых проектов используются следующие термины:

инди-разработчик(и) – индивидуальные участники или группа участников в количестве от двух до десяти человек, объединившихся в команду, имеющих идею игрового проекта или уже разработанный игровой проект, прошедшие конкурсный отбор на участие в Акселераторе игровых проектов. Задача инди-разработчика(ов) заключается в разработке и(или) проработке игрового проекта (приложение, сервис,

игра и др.);

питч-дек – это презентационный документ (5–10 страниц), в котором отражена информация об игровом проекте, его преимуществах, отражающий основные акценты игрового проекта, его уникальность, будущую успешность и его монетизация;

концепт-документ – это документ (10–15 страниц), детально описывающий игровой проект;

Акселератор – интенсивная образовательная программа, проводимая в рамках Акселератора игровых проектов, включающая обучение у ведущих специалистов игровой индустрии, развитие навыков, необходимых в создании игр, комплекс мероприятий, включающих разбор теоретического и практического инструментария развития игрового проекта с последующей сессией, индивидуальные онлайн-консультации инди-разработчиков с трекерами Акселератора по приоритезации задач их работы над игровым проектом, проработке актуальных вопросов развития игрового проекта, выбору оптимальных решений для ускоренного роста целевых показателей и подготовки к отборочному питчингу, отборочный онлайн-питчинг перед финалом Акселератора игровых проектов;

трекер Акселератора – физическое лицо с опытом работы в индустрии игр, привлекаемое Организатором для сопровождения и консультаций инди-разработчиков во время обучения в Акселераторе. Трекер Акселератора оказывает содействие инди-разработчикам в постановке целей и контролирует их достижения на этапах обучения;

онлайн-собеседование – этап конкурсного отбора в Акселератор игровых проектов, включающий интервью с участником или участниками и рассказ участника или участников об игровом проекте, представленном в заявке на участие в конкурсном отборе Акселератора игровых проектов.

отборочный онлайн-питчинг – мероприятие, проводимое в рамках Акселератора, подразумевающее презентацию игровых проектов, разработанных инди-разработчиками, перед конкурсной комиссией в онлайн-формате;

финал Акселератора игровых проектов – финальный этап Акселератора игровых проектов – четырехдневное мероприятие, включающее образовательные сессии с экспертами игровой индустрии и питчинг проектов. Финал завершается определением победителей Акселератора игровых проектов и их награждением;

питчинг проектов – публичная защита готовых игровых проектов, разработанных инди-разработчиками, перед профессиональным сообществом на финале Акселератора игровых проектов;

победители Акселератора игровых проектов – инди-разработчики, набравшие наибольшее количество баллов по результатам финала Акселератора игровых проектов.

4.2. Сроки и география проведения Акселератора игровых проектов:

4.2.1 Акселератор игровых проектов проводится в период 1 июля – 13 февраля 2023 года;

4.2.2 география проведения – на территории Российской Федерации, формат проведения – онлайн;

4.2.3 финал Акселератора игровых проектов состоится в период 10–13 февраля 2023 года в субъекте Российской Федерации – в Москве.

4.3. График (этапы) Акселератора игровых проектов:

Этап	Сроки проведения
Первый этап	
Конкурсный отбор в Акселератор игровых проектов: регистрация на Платформе и подача заявок; оценка и отбор заявок; онлайн-собеседование.	1 июля – 19 августа 2022 года

Второй этап	
Публикация списка инди-разработчиков, прошедших конкурсных отбор в Акселератор игровых проектов.	20 августа – 3 сентября 2022 года
Обучение в Акселераторе.	4 сентября – 3 декабря 2022 года
Отборочный онлайн-питчинг в рамках обучения в Акселераторе.	4 декабря 2022 года
Работа конкурсной комиссии по итогам отборочного онлайн-питчинга.	5–21 декабря 2022 года
Публикация списка инди-разработчиков, прошедших в финал Акселератора игровых проектов.	22 декабря 2022 года
Третий этап	
Финал Акселератора игровых проектов.	10–13 февраля 2023 года

4.3.1 Первый этап

4.3.1.1. Конкурсный отбор в Акселератор игровых проектов проводится в три этапа: регистрация на Платформе и подача заявок; оценка и отбор заявок; онлайн-собеседование.

4.3.1.2. Для участия в конкурсном отборе в Акселераторе игровых проектов (далее – конкурсный отбор) необходимо пройти регистрацию, заполнив все обязательные поля в форме регистрации на Платформе, и подать заявку на участие в конкурсном отборе, заполнив электронную форму в личном кабинете в установленные Положением сроки.

4.3.1.3. Заявка на участие в конкурсном отборе включает информацию об инди-разработчике(ах) и об игровом проекте (далее – Заявка). Информация об игровом проекте предоставляется в формате питч-дека/концепт документа. Допускаются игровые проекты, находящиеся на любом этапе реализации: от идеи до действующего проекта разного уровня сложности, направленные на игровое сообщество.

4.3.1.4. подача Заявки подразумевает, что участник и/или его родитель/иной законный представитель ознакомились с Положением, дали свое согласие исполнять условия Положения, а также дали согласие на обработку и передачу своих персональных данных в целях реализации конкурса.

4.3.1.5. Требования к содержанию Заявки, критерии отбора и порядок подачи размещены на Платформе в разделе «О конкурсе».

4.3.1.6. Заявки, не соответствующие требованиям, не рассматриваются.

4.3.1.7. К онлайн-собеседованию допускаются участники, чьи Заявки прошли оценку конкурсной комиссии в соответствии с критериями отбора.

4.3.1.8. Список участников, порядок проведения онлайн-собеседований публикуется на Платформе в разделе «О конкурсе» не позднее чем за два дня до начала проведения онлайн-собеседований.

4.3.1.9. Онлайн-собеседование проводится в онлайн-формате для каждого участника или участников, объединившихся в команду однократно.

4.3.1.10. При проведении онлайн-собеседования Организатор не несет ответственности за качество связи и/или ее прерывание. При отсутствии у участника или участников возможности пройти онлайн-собеседование в назначенное время Организатор не обязан переносить онлайн-собеседование и проводить его в удобное для участника или участников время.

4.3.2 Второй этап

4.3.2.1. По результатам проведения онлайн-собеседования конкурсная комиссия определяет 30 заявок, прошедших конкурсный отбор.

4.3.2.2. Список инди-разработчиков, чьи Заявки прошли конкурсный отбор в соответствии с порядком, предусмотренным в первом этапе, утверждается протоколом

заседания конкурсной комиссии и публикуется на Платформе в разделе «О конкурсе».

4.3.2.3. Допускается замена участников в составе инди-разработчиков до начала обучения в Акселераторе.

4.3.2.4. Инди-разработчики, прошедшие конкурсный отбор, проходят обучение в Акселераторе, которое включает:

теоретическую программу, позволяющую получить необходимый набор знаний по основным вопросам создания, проработки и продвижения игрового проекта;
самостоятельную работу инди-разработчиков над игровыми проектами;
еженедельную практическую работу инди-разработчиков с трекерами Акселератора по сопровождению игровых проектов;
встречи с экспертами, представителями игровой индустрии;
отборочный онлайн-питчинг.

4.3.2.5. Программа, расписание обучения в Акселераторе направляется инди-разработчикам на электронные адреса, указанные в личном кабинете на Платформе.

4.3.2.6. Финальным мероприятием Акселератора является отборочный онлайн-питчинг, по результатам которого конкурсная комиссия оценивает проделанную работу инди-разработчиков во время обучения в Акселераторе, оценивает представленные инди-разработчиками игровые проекты, дает рекомендации для успешного выступления на питчинге проектов.

4.3.2.7. Инди-разработчики, чьи игровые проекты получили наивысшую оценку конкурсной комиссии по результатам отборочного-онлайн питчинга, приглашаются на финал Акселератора игровых проектов.

4.3.2.8. Список инди-разработчиков утверждается протоколом заседания конкурсной комиссии и публикуется на Платформе в разделе «О конкурсе».

4.3.2.9. Перечень вышеперечисленных действий не является исчерпывающим. Организатор вправе вводить дополнительные формы активности с обязательной публикацией информации об этом на Платформе.

4.3.4 Третий этап

4.3.4.1. К участию в финале Акселератора игровых проектов приглашаются инди-разработчики 20 игровых проектов, получивших наибольшее количество баллов конкурсной комиссии по результатам отборочного онлайн-питчинга.

4.3.4.2. Программа финала Акселератора игровых проектов включает:
питчинг проектов;
образовательные сессии с экспертами игровой индустрии;
определение и награждение победителей.

4.3.4.3. Расписание финала Акселератора игровых проектов публикуется на Платформе в разделе «О конкурсе» не позднее чем за три дня до даты проведения финала Акселератора игровых проектов.

4.3.4.4. Порядок выступлений во время проведения питчинга проектов определяет Организатор и уведомляет инди-разработчиков в первый день финала Акселератора игровых проектов.

4.3.4.5. В случае отказа от участия в финале Организатор вправе исключить инди-разработчика(ов) и предложить участие инди-разработчику(ам), следующему(им) в списке протокола заседания конкурсной комиссии.

4.3.4.6. Победители Акселератора игровых проектов определяются конкурсной комиссией по итогам питчинга проектов и награждаются на финале Акселератора игровых проектов.

4.3.4.7. Апелляция на результаты оценки игровых проектов не предусмотрена.

4.3.4.8. Список победителей Акселератора игровых проектов утверждается протоколом заседания конкурсной комиссии и публикуется на Платформе в разделе «О конкурсе».

4.3.4.9. Перечень вышеперечисленных действий не является исчерпывающим. Организатор вправе вводить дополнительные формы активности с обязательной публикацией на Платформе.

5. Партнерский кейс

5.1. В Партнерском кейсе используются следующие термины:

специализация – роли по основным профессиональным направлениям в игровой индустрии: дизайн, гейм-дизайн, программирование, которые дают возможность примерить на себя востребованные профессии игровой индустрии. Каждая из предложенных ролей подразумевает прохождение образовательного модуля и выполнение кейсовых заданий трех уровней сложности (Trainee, Junior, Middle). Описание специализаций публикуются на Платформе в разделе «Каталог специализаций»;

образовательный модуль – серия заданий, постепенно погружающих участника в специфику выбранной специализации. К каждому уровню сложности с заданием привязана библиотека знаний, собранная из роликов, лекций, статей, помогающая в прохождении заданий. Образовательный модуль состоит из трех уровней сложности (Trainee, Junior, Middle) и включает последовательное прохождение пяти заданий на каждом уровне сложности;

кейсовые задания – совокупность заданий трех уровней сложности (Trainee, Junior, Middle), представленных партнерами на втором этапе Партнерского кейса. Доступ к выполнению кейсовых заданий каждого уровня сложности открывается после выполнения образовательного модуля соответствующего уровня сложности;

процедура взаимной оценки – проверка участником задания образовательного модуля или кейсового задания, выполненного другим участником по специализации дизайн, с последующим выставлением баллов согласно предусмотренной Организатором методологии оценки (критерии оценки). Методология оценки (критерии оценки) отражается в личном кабинете участника на Платформе вместе с заданием, которое необходимо проверить;

команда – группа финалистов, объединившихся в команду из трех человек (по одному человеку из каждой специализации) на финале Партнерского кейса для создания прототипа;

прототип – работающий образец игрового проекта, способный дать эффективное решение одной из поставленных задач, представленных в виде кейса от партнеров и компаний игровой индустрии на финале Партнерского кейса;

финал Партнерского кейса – финальный этап Партнерского кейса – четырехдневное мероприятие, в котором команды за ограниченное время соревнуются друг с другом по созданию прототипов для решения кейса, представленного партнером и компаниями игровой индустрии. Финал завершается презентацией созданных прототипов перед конкурсной комиссией, определением лучших команд и награждением победителей;

победители Партнерского кейса – команды, набравшие наибольшее количество баллов по результатам финала Партнерского кейса.

5.2. Сроки, география проведения Партнерского кейса:

5.2.1 Партнерский кейс проводится в период 1 июля – 21 ноября 2022 года.

5.2.2 география проведения – на территории Российской Федерации, формат проведения – онлайн;

5.2.3 финал Партнерского кейса состоится в период 18–21 ноября 2022 года в субъекте Российской Федерации – г. Казань.

5.3. График (этапы) проведения Партнерского кейса:

Этап	Сроки проведения
Первый этап	
Регистрация на Платформе. Выбор специализации.	1 июля – 3 сентября 2022 года

Второй этап	
Прохождение образовательного модуля и решение кейсовых заданий первого уровня сложности (Trainee).	1 июля – 3 сентября 2022 года
Прохождение образовательного модуля и решение кейсовых заданий второго уровня сложности (Junior). Прохождение образовательного модуля и решение кейсовых заданий третьего уровня сложности (Middle).	4 сентября – 14 октября 2022 года
Определение и публикация списка участников, прошедших в финал Партнерского кейса.	15 октября – 17 ноября 2022 года
Третий этап	
Финал Партнерского кейса. Определение и награждение победителей.	18–21 ноября 2022 года

5.3.1 Первый этап

5.3.1.1. На данном этапе желающие принять участие в Партнерском кейсе выполняют следующие действия:

регистрируются на Платформе с получением доступа в личный кабинет;

выбирают одну из трех специализаций, предусмотренных в разделе «Каталог специализаций» на Платформе (изменить выбор специализации возможно до 3 сентября 2022 года).

5.3.1.2. Перечень вышеперечисленных действий не является исчерпывающим. Организатор вправе вводить дополнительные формы активности с обязательной публикацией информации об этом на Платформе.

5.3.2 Второй этап

5.3.2.1. На данном этапе участник последовательно проходит образовательные модули и решает кейсовые задания трех уровней сложности (Trainee, Junior, Middle) в рамках выбранной специализации.

5.3.2.2. Во время прохождения образовательного модуля участнику необходимо решить последовательно пять заданий. Решение каждого задания загружается участником в личном кабинете на Платформе.

5.3.2.3. В случае, если загруженное решение задания неверное, участник может загрузить новое решение задания в установленные Положением сроки.

5.3.2.4. Задание образовательного модуля считается выполненным, если участник дал верное решение задания. За каждое верно решенное задание образовательного модуля участнику начисляются баллы. Баллы выставляются на Платформе и отражаются в личном кабинете участника.

5.3.2.5. Участник может приступить к решению следующего задания образовательного модуля только после выполнения текущего задания.

5.3.2.6. Оценка заданий образовательного модуля производится автоматически с помощью применения формулы в соответствии с методологией, предусмотренной Организатором.

5.3.2.7. Загруженные решения заданий образовательного модуля по специализации Дизайн оцениваются автоматически, а задания, решением которых является создание участником изображения, определенные Организатором, подлежат процедуре взаимной оценки.

5.3.2.8. Процедура взаимной оценки является обязательным для участника условием по специализации Дизайн.

5.3.2.9. После выполнения пяти заданий образовательного модуля участнику открывается доступ к решению кейсовых заданий.

5.3.2.10. С тематикой кейсовых заданий, их описанием, названием партнеров, предоставивших кейсовые задания можно ознакомиться на Платформе.

5.3.2.11. На каждом уровне сложности участник должен решить: не менее 5 кейсовых заданий на первом уровне сложности (Trainee);

не менее 5 кейсовых заданий на втором уровне сложности (Junior);
не менее 20 кейсовых заданий на третьем уровне сложности (Middle).

5.3.2.12. Кейсовое задание считается выполненным, если участник загрузил и отправил решение кейсового задания в личном кабинете на Платформе в установленные Положением сроки.

5.3.2.13. Оценка загруженных решений кейсовых заданий по специализации Дизайн производится автоматически с помощью применения формулы в соответствии с методологией, предусмотренной Организатором. Кейсовые задания, решением которых является создание участником изображения, определенные Организатором, подлежат процедуре взаимной оценки. По результатам оценки загруженных кейсовых заданий участнику начисляются баллы. Баллы выставляются на Платформе и отражаются в личном кабинете участника.

5.3.2.14. После прохождения трех уровней сложности формируется список из участников путем суммирования всех баллов, полученных участником на трех уровнях сложности в установленные Положением сроки.

5.3.2.15. Первые 300 участников, набравших наибольшее количество баллов, приглашаются на финал Партнерского кейса (далее – финалисты).

Список финалистов утверждается протоколом конкурсной комиссии и публикуется на Платформе.

Если в списке участников оказывается большее, чем указанное в настоящем пункте, количество участников с одинаковыми проходными баллами, то предпочтение отдается участнику, имеющему статус лауреата Международной премии #МЫВМЕСТЕ¹.

5.3.3 Третий этап

5.3.3.1. К участию в финале Партнерского кейса приглашаются финалисты Партнерского кейса.

5.3.3.2. Расписание финала Партнерского кейса публикуется на Платформе в разделе «О конкурсе» не позднее чем за три дня до даты его проведения.

5.3.3.3. Программа финала Партнерского кейса включает:

- формирование команд;
- создание прототипов;
- встречи с экспертами игровой индустрии;
- консультационная поддержка;
- демонстрация созданных прототипов;
- определение и награждение победителей.

5.3.3.3. На финале Партнерского кейса финалисты формируются в команды в составе трех человек (по одному участнику из каждой специализации), при этом Организатор оставляет за собой право произвольно формировать состав команд.

5.3.3.4. Команде необходимо выбрать одну из поставленных задач от партнеров, представленных в виде кейсов (далее – задача от партнера), предварительно ознакомившись с их перечнем и описанием. Решением задачи от партнера является создание прототипа. Партнер в каждой задаче от партнера описывает требования к предоставляемому прототипу.

5.3.3.5. Формирование команд и выбор задачи от партнера проходит в первый день финала Партнерского кейса.

5.3.3.6. Во второй день финала Партнерского кейса команды приступают к созданию прототипов. Команды обеспечиваются Организатором рабочими местами и материальной базой (ноутбуки, ПО и т. д.) в зоне работы по созданию прототипов.

5.3.3.7. На третий день финала Партнерского кейса команды производят демонстрацию созданных прототипов путем публичной защиты перед конкурсной комиссией.

¹ подробнее о Международной премии #МЫВМЕСТЕ можно ознакомиться по ссылке: myvmeste.rf.

5.3.3.8. Победители Партнерского кейса определяются конкурсной комиссией по итогам демонстрации созданных прототипов на публичной защите и награждаются на финале Партнерского кейса.

5.3.3.9. Апелляция на результаты оценки прототипов не предусмотрена.

5.3.3.10. Список победителей Партнерского кейса утверждается протоколом заседания конкурсной комиссии и публикуется на Платформе в разделе «О конкурсе».

5.3.3.11. Перечень вышеперечисленных действий не является исчерпывающим. Организатор вправе вводить дополнительные формы активности с обязательной публикацией на Платформе.

6. Призы и награды участникам конкурса

6.1. Призы:

участники, прошедшие в третий этап Партнерского кейса, получают от партнеров электронные сертификаты на онлайн-курсы и иные призы, регламентированные положением о призовом фонде, а также электронный сертификат финалиста Партнерского кейса;

участники, прошедшие в третий этап Акселератора игровых проектов, получают от партнеров электронные сертификаты на онлайн-курсы и иные призы, регламентированные положением о призовом фонде, а также сертификат финалиста Акселератора игровых проектов;

30 победителей финала Партнерского кейса получают призы от партнеров, регламентированные положением о призовом фонде, а также диплом победителя Партнерского кейса;

30 победителей финала конкурса Акселератора игровых проектов получают призы от партнеров, регламентированные положением о призовом фонде, а также диплом победителя Акселератора игровых проектов.

6.2. Состав призов от партнеров определяется партнерами самостоятельно.

6.3. Информация о призах для победителей этапов конкурсов публикуется на Платформе. Организатор и/или партнеры вправе учреждать дополнительные призы, утверждаемые локальным нормативным актом Организатора.

6.4. Выплата денежного эквивалента стоимости неденежных наград конкурса за счет средств Организатора не предусмотрена.

6.5. По итогам второго этапа Партнерского кейса:

финалисты Партнерского кейса, занявшие 1–6 места, поощряются сертификатом «Любимая страна» в рамках реализации проекта «Больше, чем путешествие»;

финалисты, занявшие 7–12 места, поощряются сертификатом «Красивые места» в рамках реализации проекта «Больше, чем путешествие»;

финалисты, занявшие 13–18 места, поощряются сертификатом «Малая родина» в рамках реализации проекта «Больше, чем путешествие».

6.6. По итогам финала Акселератора игровых проектов:

инди-разработчики, занявшие 1–6 места, поощряются сертификатом «Любимая страна» в рамках реализации проекта «Больше, чем путешествие»;

инди-разработчики, занявшие 7–12 места, поощряются сертификатом «Красивые места» в рамках реализации проекта «Больше, чем путешествие»;

инди-разработчики, занявшие 13–18 места, поощряются сертификатом «Малая родина» в рамках реализации проекта «Больше, чем путешествие».

6.7. Все участники, поощренные сертификатами в рамках реализации проекта «Больше, чем путешествие», для их активации должны пройти обязательную регистрацию на платформе АНО «Россия – страна возможностей»: <https://rsv.ru/>.

6.8. Положение о призовом фонде утверждается Организатором и публикуется на Платформе в разделе «О нас» не позднее 15 октября 2022 года.

7. Особые условия

7.1. Обработка персональных данных участников, их законных представителей, включающая сбор персональных данных, их систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, блокирование и другое, производится в соответствии с требованиями Федерального закона «О персональных данных» от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ.

7.2. Участники допускаются к участию в конкурсе только при условии предоставления электронного согласия на обработку персональных данных и использование изображения гражданина (не используется для идентификации), указанных на Платформе в момент регистрации.

7.3. Участник, не достигший 18 лет, фактом своей регистрации на Платформе подтверждает, что:

им получено согласие его законного представителя на обработку персональных данных;

его законный представитель согласен на участие несовершеннолетнего участника в конкурсе;

его законный представитель ознакомлен с Положением и со всеми относящимися к конкурсу документами, размещенными на Платформе.

7.4. Участник самостоятельно отслеживает на Платформе в разделе «О нас» и в своем личном кабинете всю информацию о конкурсе и возможных изменениях, вносимых в соответствии с пунктом 7.8. Положения. Персональное оповещение каждого участника не предусмотрено.

7.5. Разъяснения и консультации по вопросам проведения конкурса и участия в конкурсе осуществляются посредством электронной почты по адресам, указанным в форме обратной связи на Платформе, а также в формате сообщения в личном кабинете на Платформе.

7.6. Организатор конкурса не несет ответственности за содержание представленных участниками результатов игровых проектов, прототипов. Претензии, связанные с нарушением авторских/смежных прав, направляются непосредственно лицам, представившим материалы.

Предоставление информации об игровых проектах для участия в Акселераторе игровых проектов рассматривается как согласие участника – автора (авторов) на возможную безвозмездную публикацию Организатором и/или партнерами и/или уполномоченными им третьими лицами в сети Интернет и средствах массовой информации отдельных материалов полностью или частично на безвозмездной основе в информационно-познавательных целях в целях привлечения интереса новых участников к конкурсу и проч.

7.7. Основаниями для исключения из конкурса могут являться:

7.7.1 предоставление участником на конкурс игровых проектов, решений кейсовых заданий, решений заданий образовательного модуля, прототипов, содержащих ненормативную лексику, оскорбительные высказывания в адрес Организатора, партнеров, других участников, любых иных третьих лиц, мотивы политической, идеологической, расовой, национальной или религиозной ненависти или вражды либо мотивы ненависти или вражды в отношении какой-либо социальной группы, в том числе высказывания дискриминационного характера по признакам пола, расы, цвета кожи, национальности, языка, происхождения; пропагандирующие насилие и жестокость, порнографию, наркоманию, токсикоманию, антиобщественное поведение, терроризм;

7.7.2 подача участником заявления об исключении его из конкурса или неявка на финалы Партнерского кейса, Акселератора игровых проектов;

7.7.3 нарушение участником требований настоящего Положения;

7.7.4 представление участником подложных документов или заведомо ложных сведений о себе;

7.7.5 фото- и видеосъемка, размещение фотографий и видеоматериалов в сети Интернет, в социальных сетях или других открытых источниках информации, публикация квестов, партнерских заданий, результатов их выполнения;

7.8. В случае внесения изменений в Положение информация публикуется на Платформе не позднее семи календарных дней до даты наступления соответствующих изменений в разделе «О нас». Если участник продолжает участие в конкурсе, он выражает согласие с внесенными в Положение изменениями.

7.9. Допускается присутствие сопровождающего лица несовершеннолетних лиц, инвалидов, лиц с ограниченными возможностями здоровья в местах проведения финала Акселератора игровых проектов и финала Партнерского кейса по предварительному согласованию с Организатором (далее – сопровождающий).

7.10. Допуск до участия в финале Партнерского кейса, в финале Акселератора игровых проектов производится при предоставлении участником необходимых медицинских и иных документов, обозначенных Организатором. Список необходимых документов может отличаться в зависимости от возрастной категории участника. Список необходимых документов размещается на Платформе не позднее десяти дней до начала финала Акселератора игровых проектов и финала Партнерского кейса.

7.11. Инди-разработчики, прошедшие Акселератор, получают электронный сертификат о прохождении обучения.

7.12. Участники, прошедшие задания образовательного модуля и решившие кейсовые задания трех уровней сложности (Trainee, Junior и Middle), получают электронный сертификат участника.

7.13. Апелляционное обжалование присвоенных баллов не предусмотрено и не производится.

7.14. Если участников с одинаковыми баллами оказывается больше, чем указанное в пункте 5.3.2.15 Положения количество участников с одинаковыми проходными баллами, и отсутствуют участники, имеющие статус лауреата Международной премии #МЫВМЕСТЕ, решение о количестве финалистов принимается конкурсной комиссией дополнительно.

8. Финансирование конкурса

8.1. Расходы на проведение конкурса осуществляются за счет средств Организатора конкурса, средств федерального бюджета, пожертвований и иных источников, включая следующие статьи:

подготовка, проведение конкурса, организация развлекательной и конкурсной программы финала Партнерского кейса, финала Акселератора игровых проектов;

транспортное обслуживание участников, волонтеров, гостей, партнеров, трекеров Акселератора, а также экспертов в рамках программы финала Партнерского кейса, финала Акселератора игровых. Класс транспортного средства определяется в соответствии с категорией участников;

размещение и питание волонтеров, участвующих в организации финалов конкурса;

размещение и питание участников на площадках во время проведения финалов конкурса;

питание приглашенных гостей, участвующих в финалах конкурса;

обеспечение участников финалов конкурса, волонтеров брендовой продукцией конкурса;

иные статьи расходов, необходимые для проведения конкурса.

8.2. Расходы, связанные с проездом участников к местам проведения финалов и в обратном направлении, участники несут самостоятельно.

8.3. Расходы на проведение финала Партнерского кейса, финала Акселератора игровых проектов осуществляется за счет средств Организатора.