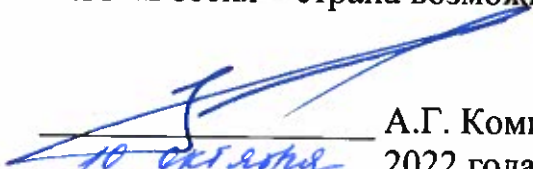


УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор
АНО «Россия – страна возможностей»


А.Г. Комиссаров
2022 года

№ У-28/10.10.22-1

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

Редакция 2

Москва
2022

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение о Всероссийском конкурсе «Начни игру» на 2022–2023 гг. (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 трем направлениям:

«Акселератор игровых проектов»;

«Партнерский кейс»;

«Начни игру. Дети».

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, зарегистрировавшееся на Платформе для прохождения конкурсных испытаний по одному из трех направлений конкурса: «Акселератор игровых проектов», «Партнерский кейс», «Начни игру. Дети» – в установленные Положением сроки и в соответствии с условиями участия в конкурсе. 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 участников в возрасте от 14 лет, 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 конкурса;

«Партнерский кейс» – направление конкурса для участников в возрасте от 14 лет, в котором участник выбирает одну из предложенных профессий и в игровом формате погружается в нее с помощью прохождения квест-карточек и решения реальных кейсовых заданий трех уровней сложности (Trainee, Junior, Middle), поставленных партнерами. По итогам прохождения трех уровней сложности (Trainee, Junior, Middle) 300 участников приглашаются на финал конкурса;

«Начни игру. Дети» – направление конкурса для участников в возрасте от 8 до 13 лет включительно на момент участия в конкурсе, объединившихся в команду от трех до семи человек, имеющих свою идею игрового проекта социальной направленности, прошедших конкурсный отбор, желающих создать собственный игровой проект с помощью прохождения развивающей программы. По итогам прохождения развивающей программы команды презентуют свои игровые проекты перед конкурсной комиссией.

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 детей и молодежи в профессиях игровой индустрии.

2.2.3. Обеспечить каждому участнику открытую информационно-образовательную среду в целях создания равных стартовых возможностей.

2.2.4. Поддерживать 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 конкурса;

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», вышедших в финал конкурса. 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 8.9 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 8.7 Положения.

3.2. Партнеры конкурса.

Партнерами конкурса могут стать государственные, частные и общественные организации всех уровней, компании игровой индустрии, 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», третий этап «Партнерского кейса», первый, третий этапы «Начни игру. Дети»), принятия решений по утверждению результатов участников на этапах конкурса (второй, третий этапы «Акселератора игровых проектов», второй, третий этапы «Партнерского кейса», первый, третий этапы «Начни игру. Дети»), определения победителей «Партнерского кейса», «Акселератора игровых проектов», «Начни игру. Дети» (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 партнеров конкурса.

3.4.3. Основные задачи и функции конкурсной комиссии:

3.4.3.1. Осуществление объективной и независимой оценки результатов участников на этапах конкурса (второй, третий этапы «Акселератора игровых проектов», третий этап «Партнерского кейса», первый, третий этапы «Начни игру. Дети»).

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, первый, третий этапы «Начни игру. Дети»).

3.4.3.3. Определение победителей «Акселератора игровых проектов», «Партнерского кейса», «Начни игру. Дети».

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, имеющие 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, основных акцентах игрового проекта, его уникальности, будущей успешности и его монетизации;

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 приоритизации 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 конкурса;

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/участниками и рассказ участника/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 конкурса – финальный этап «Акселератора игровых проектов» – четырехдневное мероприятие, включающее образовательные сессии с экспертами игровой индустрии, воркшопы, нетворкинг, культурно-образовательную программу 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 конкурса;

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

4.2. Сроки и география проведения «Акселератора игровых проектов»:

4.2.1. «Акселератор игровых проектов» проводится в период 1 июля 2022 года – 19 марта 2023 года.

4.2.2. География проведения – на территории Российской Федерации, формат проведения – онлайн.

4.2.3. Финал конкурса состоится в период 16–19 марта 2023 года в субъекте Российской Федерации – в г. Иннополисе.

4.3. График (этапы) «Акселератора игровых проектов»:

Этап	Сроки проведения
Первый этап	
Регистрация и подача заявок на участие в конкурсном отборе в «Акселератор игровых проектов»	1 июля – 29 августа 2022 года
Онлайн-собеседование	1–6 сентября 2022 года
Оценка и отбор заявок	7–11 сентября 2022 года
Второй этап	
Публикация списка инди-разработчиков, прошедших конкурсных отбор в «Акселератор игровых проектов»	12 сентября 2022 года
Обучение в Акселераторе	13 сентября – 30 ноября 2022 года
Отборочный онлайн-питчинг в рамках обучения в Акселераторе	3 декабря 2022 года
Работа конкурсной комиссии по итогам отборочного онлайн-питчинга	5–21 декабря 2022 года
Публикация списка инди-разработчиков, прошедших в финал конкурса	22 декабря 2022 года
Третий этап	
Финал конкурса. Определение и награждение победителей	16–19 марта 2023 года

4.3.1. Первый этап

4.3.1.1. 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.

4.3.1.2. 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.

4.3.1.3. 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.

4.3.1.4. Требования к содержанию Заявки, критерии отбора и порядок подачи размещены на странице Платформы «Акселератор игровых проектов» в разделе «Документы».

4.3.1.5. Заявки, не соответствующие требованиям, не рассматриваются.

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

4.3.1.7. Список участников, порядок проведения онлайн-собеседований публикуется на странице Платформы «Акселератор игровых проектов» в разделе «Документы» не позднее чем за два дня до начала проведения онлайн-собеседований.

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

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

4.3.2. Второй этап

4.3.2.1. По результатам проведения онлайн-собеседования конкурсная комиссия определяет 36 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 странице Платформы «Акселератор игровых проектов» в разделе «Документы».

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, допускаются к обучению в Акселераторе, которое включает:

серию воркшопов, проводимых в формате вебинаров;

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 направляются 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 конкурса.

4.3.2.8. Список инди-разработчиков формируется и утверждается протоколом заседания конкурсной комиссии и публикуется на странице Платформы «Акселератор игровых проектов» в разделе «Документы».

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

4.3.3. Третий этап

4.3.3.1. К участию в финале конкурса приглашаются инди-разработчики 21 игрового проекта, получившие наивысшую оценку конкурсной комиссии по результатам отборочного онлайн-питчинга.

4.3.3.2. Программа финала конкурса включает:
питчинг проектов;
воркшопы;
нетворкинг;
культурно-образовательную программу;
образовательные сессии с экспертами игровой индустрии;
определение и награждение победителей.

4.3.3.3. Расписание финала конкурса публикуется на странице Платформы «Акселератор игровых проектов» в разделе «Документы» не позднее чем за три дня до даты проведения финала конкурса.

4.3.3.4. Порядок выступлений во время проведения питчинга проектов определяет Организатор и уведомляет инди-разработчиков на финале конкурса.

4.3.3.5. 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.

4.3.3.6. Победители «Акселератора игровых проектов» определяются конкурсной комиссией по итогам питчинга проектов и награждаются на финале конкурса.

4.3.3.7. Апелляция на результаты оценки игровых проектов не предусмотрена.

4.3.3.8. Список победителей «Акселератора игровых проектов» утверждается протоколом заседания конкурсной комиссии и публикуется на странице Платформы «Акселератор игровых проектов» в разделе «Документы».

4.3.3.9. 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:

профессия – роли по основным профессиональным направлениям в игровой индустрии: дизайнер, гейм-дизайнер, Unity-разработчик, которые дают возможность примерить на себя востребованные профессии игровой индустрии. Каждая из предложенных ролей подразумевает прохождение квест-карточек и выполнение кейсовых заданий трех уровней сложности (Trainee, Junior, Middle). С описанием профессий можно ознакомиться на главной странице Платформы;

квест-карточки – серия заданий, постепенно погружающих участника в специфику выбранной профессии. В каждой квест-карточке находится ссылка на базу знаний, собранную из лекций, статей и помогающую в прохождении квест-карточек. Квест-карточки состоят из трех уровней сложности (Trainee, Junior, Middle) и включают последовательное выполнение заданий за ограниченное время на каждом уровне сложности

в рамках выбранной профессии;

кейсовые задания – совокупность заданий трех уровней сложности (Trainee, Junior, Middle), представленных партнерами. Доступ к выполнению кейсовых заданий каждого уровня сложности открывается после выполнения квест-карточек соответствующего уровня сложности;

процедура взаимной оценки – проверка участником выполненной квест-карточки или кейсового задания другим участником с последующим выставлением баллов согласно предусмотренной Организатором методологии оценки (критериям оценки). Методология оценки (критерии оценки) отражается в личном кабинете участника на Платформе вместе с заданием, которое необходимо проверить;

финал конкурса – финальный этап «Партнерского кейса» – шестидневное мероприятие, в котором участники в командном и индивидуальном зачете за ограниченное время соревнуются в решении кейсов, представленных партнерами и компаниями игровой индустрии, участвуют в образовательных сессиях с экспертами игровой индустрии, воркшопах, нетворкинге, культурно-образовательной программе. Финал завершится определением и награждением победителей;

победители «Партнерского кейса» – команды, получившие наивысшую оценку конкурсной комиссии по результатам финала конкурса.

5.2. Сроки, география проведения «Партнерского кейса»:

5.2.1. «Партнерский кейс» проводится в период 1 июля 2022 года – 19 марта 2023 года.

5.2.2. География проведения – на территории Российской Федерации, формат проведения – онлайн.

5.2.3. Финал конкурса состоится в период 14–19 марта 2023 года в субъекте Российской Федерации – г. Иннополисе.

5.3. График (этапы) проведения «Партнерского кейса»:

Этап	Сроки проведения
Первый этап	
Регистрация на Платформе. Выбор профессии	1 июля – 1 декабря 2022 года
Второй этап	
Открывается доступ к прохождению квест-карточек и решению кейсовых заданий первого уровня сложности (Trainee)	1 июля 2022 года
Открывается доступ к прохождению квест-карточек и решению кейсовых заданий второго уровня сложности (Junior)	4 сентября 2022 года
Открывается доступ к прохождению квест-карточек и решению кейсовых заданий третьего уровня сложности (Middle)	15 октября 2022 года
Определение и публикация списка участников, прошедших в финал конкурса	17 января 2023 года
Третий этап	
Финал конкурса. Определение и награждение победителей	14–19 марта 2023 года

5.3.1. Первый этап

5.3.1.1. Желаящие принять участие в «Партнерском кейсе» выполняют следующие действия:

регистрируются на Платформе с получением доступа в личный кабинет, выбирают одну из трех профессий, представленных на главной странице Платформы.

5.3.1.2. Для смены выбранной профессии необходимо обратиться в службу поддержки конкурса, нажав на кнопку чата поддержки, размещенную на Платформе в правом углу. При смене профессии весь прогресс участника на Платформе аннулируется.

5.3.2. Второй этап

5.3.2.1. На данном этапе участники последовательно проходят квест-карточки и решают кейсовые задания трех уровней сложности (Trainee, Junior, Middle) в рамках выбранной профессии.

5.3.2.2. Прохождение каждой квест-карточки подразумевает последовательное выполнение заданий за ограниченное время в личном кабинете участника на Платформе.

5.3.2.3. В случае если решение задания в квест-карточке неверное, участник может пройти квест-карточку повторно до 16 января 2023 года.

5.3.2.4. Квест-карточка считается выполненной, если участник дал верное решение на все задания, расположенные в квест-карточке. За каждую выполненную квест-карточку участнику начисляются очки опыта. Очки опыта начисляются на Платформе и отражаются в личном кабинете участника.

5.3.2.5. Доступ к прохождению следующей квест-карточки открывается только после прохождения текущей квест-карточки.

5.3.2.6. Оценка заданий в квест-карточках производится автоматически с помощью применения формулы в соответствии с методологией, предусмотренной Организатором.

5.3.2.7. Квест-карточки по профессии «дизайнер» оцениваются автоматически, квест-карточки, 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 профессии «дизайнер».

5.3.2.9. После прохождения пяти квест-карточек участнику открывается доступ к решению кейсовых заданий соответствующего уровня сложности.

5.3.2.10. С тематикой кейсовых заданий, описанием, названием партнеров, предоставивших кейсовые задания, можно ознакомиться в личном кабинете 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 до 23:59 (по московскому времени) 16 января 2023 года.

5.3.2.13. Оценка загруженных решений кейсовых заданий по профессии «дизайнер» 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 за каждое верно решенное кейсовое задание участник зарабатывает очки опыта.

Сумма заработанных очков опыта отражается в личном кабинете участника.

5.3.2.14. По сумме заработанных очков опыта на Платформе формируется рейтинг участников, размещенный на странице «Партнерский кейс» Платформы в разделе «Рейтинг участников конкурса» (далее – рейтинг).

Очки опыта, заработанные участником, засчитываются в рейтинг до 23:59 (по московскому времени) 16 января 2023 года.

5.3.2.15. Формирование рейтинга происходит по двум возрастным категориям: от 14 до 17 лет (включительно) и от 18 лет.

Возраст участника в рейтинге определяется на момент окончания регистрации в конкурсе – 1 декабря 2022 года (включительно).

5.3.2.16. На финал конкурса приглашаются:

первые 40 участников возрастной категории от 14 до 17 лет (включительно) профессии «дизайн» в рейтинге на момент 00:00 (по московскому времени) 17 января 2023 года;

первые 40 участников возрастной категории от 14 до 17 лет (включительно) профессии «геймдизайнер» в рейтинге на момент 00:00 (по московскому времени) 17 января 2023 года;

первые 40 участников возрастной категории от 14 до 17 лет (включительно) профессии «Unity-разработчик» в рейтинге на момент 00:00 (по московскому времени) 17 января 2023 года;

первые 60 участников возрастной категории от 18 лет профессии «дизайнер» в рейтинге на момент 00:00 (по московскому времени) 17 января 2023 года;

первые 60 участников возрастной категории от 18 лет профессии «геймдизайнер» в рейтинге на момент 00:00 (по московскому времени) 17 января 2023 года;

первые 60 участников возрастной категории от 18 лет профессии «Unity-разработчик» в рейтинге на момент 00:00 (по московскому времени) 17 января 2023 года (далее – финалисты).

Список финалистов утверждается протоколом конкурсной комиссии и публикуется на Платформе в разделе «О нас» 17 января 2023 года.

Если в рейтинге количество участников с одинаковыми проходными очками опыта оказывается больше, чем указанное в настоящем пункте, то в первую очередь предпочтение отдается участнику, имеющему статус лауреата Международной премии #МЫВМЕСТЕ¹. Во вторую очередь предпочтение отдается участнику, набравшему наибольшее количество баллов².

5.3.3 Третий этап

5.3.3.1. К участию в финале конкурса приглашаются финалисты.

5.3.3.2. Расписание финала конкурса публикуется на Платформе в разделе «Документы» не позднее чем за три дня до даты его проведения.

5.3.3.3. Программа финала конкурса включает:
соревнования по решению кейсов, представленных партнерами и компаниями игровой индустрии;

образовательные сессии с экспертами игровой индустрии

воркшопы;

нетворкинг;

культурно-образовательную программу;

определение и награждение победителей.

5.3.3.4. В первый день финала конкурса финалисты формируются в команды в составе трех человек (по одному участнику из каждой профессии), при этом Организатор оставляет за собой право произвольно формировать состав команд,

5.3.3.5. Формирование команд и выбор кейсов от партнера проходит в первый день финала конкурса.

5.3.3.6. Во второй, третий день финала конкурса проходят соревнования по решению кейсов, представленных партнерами. Решение кейсов осуществляется как в составе команды, так и индивидуально. Участники обеспечиваются Организатором рабочими местами и материальной базой (ноутбуки, ПО и т.д.) в зоне работы по решению кейсов.

5.3.3.7. По итогам решения кейсов конкурсной комиссией определяются победители конкурса.

5.3.3.8. Апелляция на результаты оценки решений кейсов не предусмотрена.

¹ Подробнее о Международной премии #МЫВМЕСТЕ можно узнать, пройдя по ссылке: мывместе.рф.

² Баллы – внеконкурсная валюта, начисленная участникам за участие в дополнительных активностях и выполнение заданий, не являющихся обязательными в рамках конкурса.

5.3.3.9. В четвертый, пятый день финала конкурса проходят образовательные сессии с экспертами игровой индустрии, воркшопы, определение и награждение победителей конкурса.

5.3.3.10. Список победителей «Партнерского кейса» утверждается протоколом заседания конкурсной комиссии и публикуется на странице «О нас» Платформы в разделе «Документы» не позднее 19 марта 2023 года.

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

6. «Начни игру. Дети»

6.1. В «Начни игру. Дети» используются следующие термины:

наставник команды – физическое лицо старше 18 лет, заинтересованное в участии команды в конкурсе, отвечающее за своевременность прохождения командой всех этапов конкурса и верификацию предоставляемых документов;

команда – участники, зарегистрированные на Платформе, объединившиеся в команду в количестве от трех до семи человек и имеющие свою идею игрового проекта социальной направленности;

развивающая программа – интенсивная развивающая программа от экспертов игровой индустрии, погружающая в мир игровых профессий, для участников конкурса, желающих познакомиться с разработкой игр, пройти путь от собственной идеи игрового проекта до создания прототипа;

воркшопы – серия развивающих мероприятий от экспертов в области игровой индустрии, задачей которых является формирование и развитие у участников способностей, необходимых для создания игровых проектов.

6.2. Сроки, география проведения «Начни игру. Дети»:

6.2.1. «Начни игру. Дети» проводится в период 20 сентября 2022 года – 9 декабря 2022 года.

6.2.2. География проведения – на территории Российской Федерации, формат проведения – онлайн.

6.3. График (этапы) проведения «Начни игру. Дети»:

Этапы	Сроки проведения
Первый этап	
Регистрация и подача заявок на участие в конкурсном отборе на развивающую программу	20 сентября – 28 октября 2022 года
Оценка и отбор заявок	29–30 октября 2022 года
Публикация списка команд, прошедших отбор на развивающую программу	31 октября 2022 года
Второй этап	
Развивающая программа	2–30 ноября 2022 года
Третий этап	
Онлайн-питчинг	7 декабря 2022 года
Работа конкурсной комиссии по итогам онлайн-питчинга	6–8 декабря 2022 года
Публикация списка победителей	9 декабря 2022 года

6.4. Первый этап

6.4.1. Для участия в конкурсном отборе на развивающую программу каждому участнику команды и наставнику команды необходимо пройти регистрацию, заполнить все обязательные поля в форме регистрации на Платформе, заполнить шаблон презентации и подать заявку, заполнив электронную форму в личном кабинете в установленные Положением сроки.

Заявку на участие в конкурсном отборе на развивающую программу подает наставник команды до 23:59 21 октября 2022 года.

6.4.2. Скачать шаблон презентации можно на странице «Начни игру. Дети» Платформы, а также перейдя по ссылке: <https://disk.yandex.ru/i/opTQr9ddlBmx7w>.

6.4.3. Заявка на участие в конкурсном отборе на развивающую программу включает в себя следующую информацию (далее – Заявка):

информация о наставнике команды (имя, электронная почта, телефон, город, организация);

информация о команде (список участников команды (имя, id участников);

информация о проекте (название проекта, краткое описание, презентация проекта, дополнительная информация).

6.4.4. Подача Заявки подразумевает, что наставник команды, все участники команды и их родители / законные представители ознакомились с Положением, дали свое согласие исполнять условия Положения, а также дали согласие на обработку и передачу персональных данных участников команды в целях реализации конкурса.

6.4.5. Требования к содержанию Заявки, критерии отбора и порядок подачи размещены на странице «Начни игру. Дети» Платформы в разделе «Документы».

6.4.6. Заявка считается принятой, если наставник команды заполнил все обязательные поля и нажал кнопку «Отправить» в форме Заявки на странице «Начни игру. Дети» Платформы в установленные Положением сроки.

6.4.7. Заявки, не соответствующие требованиям, не рассматриваются.

6.4.8. К участию в развивающей программе приглашаются команды, чьи Заявки получили наивысшую оценку конкурсной комиссии в соответствии с критериями отбора.

6.4.9. Список команд, порядок проведения развивающей программы публикуются на странице «Начни игру. Дети» Платформы в разделе «Документы» не позднее чем за два дня до начала развивающей программы.

6.4.10. В случае отказа от участия в развивающей программе Организатор вправе предложить участие команде, следующей в списке протокола заседания конкурсной комиссии.

6.4.11. Апелляция на результаты оценки Заявок не предусмотрена.

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

6.5. Второй этап

6.5.1. По результатам оценки Заявок конкурсная комиссия определяет 15 команд, прошедших конкурсный отбор на развивающую программу.

6.5.2. Допускается замена участников в составе команды до начала развивающей программы.

6.5.3. Развивающая программа включает в себя серию из пяти воркшопов, посвященных этапам разработки игрового проекта, в формате вебинаров, менторские сессии с экспертом из игровой индустрии и самостоятельную работу команды над своим игровым проектом.

6.5.4. При проведении развивающей программы Организатор не несет ответственности за качество связи и/или ее прерывание.

6.5.5. Программа, расписание развивающей программы, тематика воркшопов направляются наставнику команды на электронную почту, указанную в Заявке.

6.6 Третий этап

6.6.1. Финальным мероприятием конкурса является онлайн-питчинг, на котором все команды презентуют свои игровые проекты перед конкурсной комиссией.

6.6.2. Команда может быть не допущена до онлайн-питчинга в случае, если во время развивающей программы выявлено, что работа над игровым проектом не ведется.

6.6.3. Игровые проекты оцениваются по следующим номинациям:

лучшая идея;

лучший геймдизайн;

лучшее художественное оформление;

лучший сеттинг;

лучшая история (лучший сторителлинг).

6.6.4. Список команд-победителей по номинациям утверждается протоколом заседания конкурсной комиссии и публикуется на странице «Начни игру. Дети» Платформы в разделе «Документы».

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

7. Призы и награды участникам конкурса

7.1. 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 конкурса согласно пунктам 8.17, 8.18 Положения;

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» согласно пунктам 8.17, 8.18 Положения;

команды, ставшие победителями «Начни игру. Дети», награждаются дипломом победителя конкурса согласно пунктам 8.17, 8.18 Положения;

3 победителя финала конкурса «Партнерского кейса», занявшие 1 место по профессиям «дизайнер», «геймдизайнер», «Unity-разработчик», от 14 до 17 лет (включительно) получают призы от партнеров, регламентированные положением о призовом фонде, сертификат на участие в спецпроекте в рамках реализации проекта «Больше, чем путешествие», а также диплом победителя конкурса;

3 победителя финала конкурса «Партнерского кейса», занявшие 1 место по профессиям «дизайнер», «геймдизайнер», «Unity-разработчик», в возрастной категории от 18 лет получают призы от партнеров, регламентированные положением о призовом фонде, сертификат на участие в спецпроекте в рамках реализации проекта «Больше, чем путешествие», а также диплом победителя конкурса;

6 призеров финала конкурса «Партнерского кейса», занявшие 2, 3 места по профессиям «дизайнер», «геймдизайнер», «Unity-разработчик», в возрастной категории от 14 до 17 лет (включительно) получают призы от партнеров, регламентированные положением о призовом фонде, а также диплом призера конкурса;

6 призеров финала конкурса «Партнерского кейса», занявшие 2, 3 места по профессиям «дизайнер», «геймдизайнер», «Unity-разработчик», в возрастной категории от 18 лет (включительно) получают призы от партнеров, регламентированные положением о призовом фонде, а также диплом призера конкурса;

победители 3 игровых проектов «Акселератора игровых проектов», занявшие 1–3 места, получают призы от партнеров, регламентированные положением о призовом фонде, диплом победителя конкурса, сертификат на участие в спецпроекте в рамках реализации проекта «Больше, чем путешествие».

7.2. Состав призов от партнеров определяется партнерами самостоятельно.

7.3. Организатор и/или партнеры вправе учреждать дополнительные призы, утверждаемые локальным нормативным актом Организатора.

финалисты «Партнерского кейса» профессии «геймдизайнер», занявшие 13–18 места, в возрастной категории от 18 лет награждаются сертификатом «Малая родина» в рамках реализации проекта «Больше, чем путешествие»;

финалисты «Партнерского кейса» профессии «Unity-разработчик», занявшие 13–18 места, в возрастной категории от 18 лет награждаются сертификатом «Малая родина» в рамках реализации проекта «Больше, чем путешествие».

7.6. 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/>.

7.7. Положение о призовом фонде утверждается Организатором и публикуется на Платформе в разделе «О нас» не позднее 10 февраля 2023 года.

8. Особые условия

8.1. 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 от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных».

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

8.3. 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.

8.4. Участник самостоятельно отслеживает на странице «О нас» Платформе в разделе «Документы» и в своем личном кабинете всю информацию о конкурсе и возможных изменениях, вносимых в соответствии с пунктом 8.9 Положения. Персональное оповещение каждого участника не предусмотрено.

8.5. Разъяснения и консультации по вопросам проведения конкурса и участия в конкурсе осуществляются посредством электронной почты по адресам, указанным в форме обратной связи на Платформе.

8.6. 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.

8.7. Основаниями для исключения из конкурса могут являться:

8.7.1. 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.

8.7.2. Подача участником заявления об исключении его из конкурса или неявка на финалы Партнерского кейса, Акселератора игровых проектов.

8.7.3. Нарушение участником требований настоящего Положения.

8.7.4. Представление участником подложных документов или заведомо ложных сведений о себе.

8.7.5. Фото- и видеосъемка, размещение фотографий и видеоматериалов в сети Интернет, в социальных сетях или других открытых источниках информации, публикация заданий квест-карточек, кейсовых заданий, партнерских заданий, результатов их выполнения.

8.8. Все материалы, размещенные на Платформе, предназначены исключительно для частного использования. Никакая часть электронного экземпляра, размещенная на Платформе, не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети Интернет и в социальных сетях, для публичного или коллективного использования без письменного разрешения владельца авторских прав. За нарушение авторских прав законодательством Российской Федерации предусмотрена административная, гражданско-правовая, а также уголовная ответственность.

8.9. В случае внесения изменений в Положение информация публикуется на Платформе не позднее трех 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.

8.10. Допускается присутствие сопровождающего лица несовершеннолетних лиц, инвалидов, лиц с ограниченными возможностями здоровья в месте проведения финала конкурса по предварительному согласованию с Организатором.

8.11. Допуск до участия в финале конкурса 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.

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

8.13. Участники «Партнерского кейса», прошедшие квест-карточки и решившие кейсовые задания трех уровней сложности (Trainee, Junior и Middle), получают электронный сертификат участника.

8.14. Команды «Начни игру. Дети», прошедшие развивающую программу, получают электронные сертификаты о прохождении развивающей программы.

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

8.16. Если количество участников с одинаковым количеством очков опыта оказывается больше, чем указано в пункте 5.3.2.16 Положения, и отсутствуют участники, имеющие статус лауреата Международной премии #МЫВМЕСТЕ, решение о количестве финалистов принимается конкурсной комиссией дополнительно.

8.17. Электронные сертификаты, дипломы формируются по заполненным участником данных в профиле личного кабинета Платформы. Организатор не несет ответственности за некорректность указанных участником данных.

8.18. Электронные сертификаты, дипломы отображаются в личном кабинете участника после публикации протоколов заседания конкурсной комиссии на Платформе.

9. Финансирование конкурса

9.1. 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 конкурса;

транспортное обслуживание участников, волонтеров, гостей, партнеров, трекеров Акселератора, а также экспертов в рамках программы финала конкурса. 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 финале конкурса;

обеспечение участников финала конкурса, волонтеров брендированной продукцией конкурса;

иные статьи расходов, необходимые для проведения конкурса.

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

9.3. Расходы на проведение финала конкурса, постконкурсное сопровождение победителей конкурса осуществляются за счет средств Организатора.