

### ПОЛОЖЕНИЕ О КОНКУРСЕ НА ЛУЧШЕЕ НАЗВАНИЕ ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ (СПРАВОЧНО-ИГРОВОГО СЕРВИСА ПО ОБУЧЕНИЮ МОБИЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ)

#### I. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Всероссийского конкурса на лучшее название Справочно-игрового сервиса (далее – Конкурс), порядок участия в Конкурсе и определения победителей Конкурса.
- 1.2. Конкурс проводится на территории Российской Федерации с 20.09.2019 по 20.10.2019.
- 1.3. Организатор Конкурса – Фонд развития общественных технологий «ФОРТЕХ» (далее – Организатор).
- 1.4. Партнеры конкурса – компания «МегаФон».
- 1.4. Экспертный совет Конкурса – формируется из организаторов и партнеров конкурса, приглашенных специалистов в области Интернет-технологий и работы с детьми.

#### II. Цель Конкурса

- 2.1. Цель Конкурса – создать условия для выбора самого звучного, подходящего и креативного:
  - названия для инновационного справочно-игрового сервиса для подростков в возрасте от 12 до 18 лет;
  - имени для персонажа – робота, который является Мобильным наставником в Приложении.
- 2.2. На усмотрение конкурсанта, он может добавить обоснование предложенных вариантов. Варианты с обоснованием названия и имени будут иметь дополнительное конкурентное преимущество.

#### III. Участники Конкурса

- 3.1. Участниками Конкурса являются обучающиеся образовательных организаций общего и дополнительного образования, в возрасте от 12 до 18 лет.
- 3.2. Участие в Конкурсе индивидуально.

#### IV. Порядок проведения Конкурса

- 4.1. Организатор объявляет о проведении Конкурса и информирует потенциальных участников Конкурса путем размещения информации о Конкурсе на официальной странице проекта в социальной сети «ВКонтакте»: <https://vk.com/projectdetikirov> .
- 4.2. Для участия в Конкурсе необходимо подписаться на группу <https://vk.com/projectdetikirov>, нажать «Написать сообщение», начать сообщение со слов «ЗАЯВКА НА КОНКУРС» и отправить свои варианты названия Приложения и героя до 20 октября 2019 года.

## **V. Награждение участников Конкурса**

5.1. Экспертной комиссией конкурса будут отобраны лучшие названия для приложения и героя. Если экспертная комиссия не сможет определить победителя самостоятельно, то в группе будет открыто голосование, по итогам которого определят победителя конкурса.

5.2. По итогам Конкурса выявляется и награждается победитель, набравший наибольшее количество баллов при голосовании всех членов экспертного жюри, либо участников сообщества.

5.2. Победитель получает приз: умный браслет. Марка браслета определяется Организаторами конкурса на их усмотрение.

5.3. Организатор обязуется отправить приз за свой счет победителю конкурса.

## **VI. Заключительные положения**

6.1. Информация о конкурсе размещается на официальной странице проекта в социальной сети «ВКонтакте»: <https://vk.com/projectdetikirov>

6.2. Дополнительную информацию о конкурсе можно получить по электронной почте foroteh.event@gmail.com.

6.3. Дополнительная информация о конкурсе находится в Приложении 1.

Директор Фонда Форотех  
Н. В. Губин



## О СПРАВОЧНО-ИГРОВОМ СЕРВИСЕ:

Наше Приложение - это большой город с множеством офисов реальных компаний. Здесь каждый может не только получить новые знания по мобильной грамотности, но и пройти настоящие квесты от федеральных компаний.

Каждый пользователь может выбрать офис компании, пройти обучение и устроиться на работу. В виртуальной реальности вы сможете вырасти от рядового менеджера до руководителя бизнеса.

Каждый игрок может не только попробовать себя в интересной профессии, но и получить за это баллы - виртуальную зарплату, на которую можно приобрести реальные призы от наших Партнеров.

## О ГЕРОЕ:

Мобильный наставник – это робот, который будет помогать пользователю управлять сервисом, получать новые знания и устраиваться на работу.

Мобильный наставник представлен на рисунке 1.

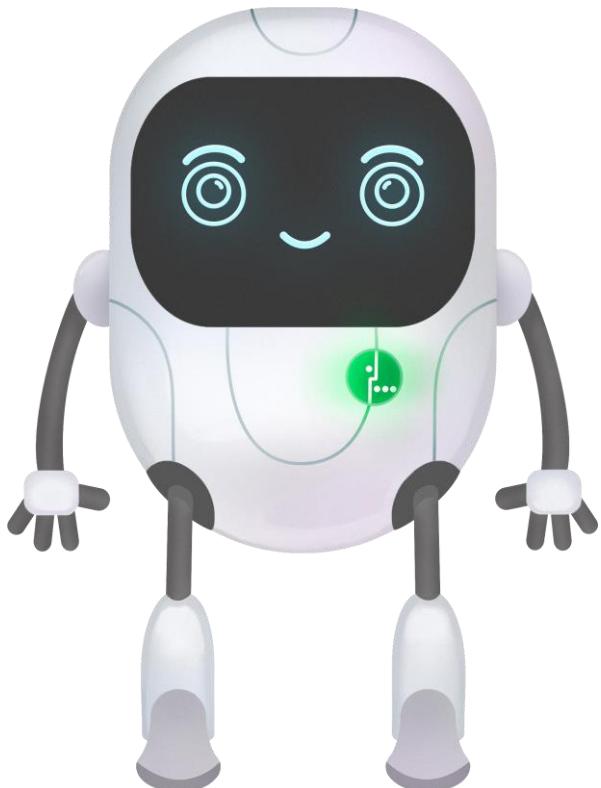


Рисунок 1