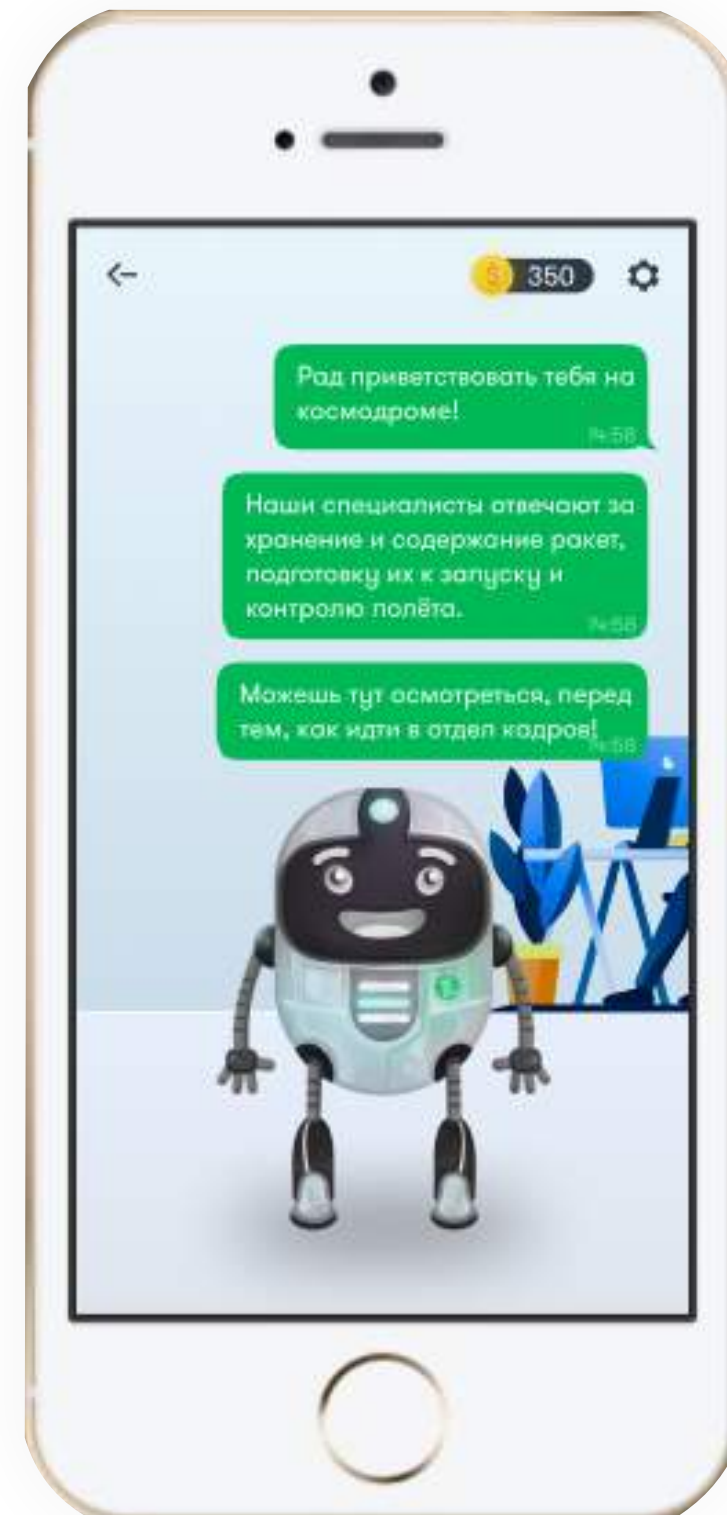


# СПРАВОЧНО- ИГРОВОЙ СЕРВИС

СОЦИАЛИЗАЦИЯ ДЕТЕЙ 12-18 ЛЕТ  
ЧЕРЕЗ ПОВЫШЕНИЕ МОБИЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ



# ИТОГИ ПРОЕКТА В 2018 ГОДУ

- \* 554 участника
- \* из 11 детских домов и школ-интернатов
- \* 82 профильных занятия в течение 10 месяцев
- \* 32 специалиста из 30 партнерских организаций



**Проект «Мой мобильный наставник»**  
Обучение воспитанников детских домов и школ-интернатов Кировской области мобильной грамотности в социальной, финансовой, образовательной и других сферах.







# ВЫВОДЫ ПО ИТОГАМ ПРОЕКТА 2018 ГОДА



Регион: вся Россия



Целевая аудитория:  
12-18 лет



Низкий уровень усидчивости  
целевой аудитории



Акцент на визуальную  
составляющую и тренды



Акцент на  
геймификацию



Создание эффективной  
системы мотивации

## ЦЕЛЬ ПРОЕКТА В 2019 ГОДУ

Социализация детей в возрасте 12-18 лет через повышение уровня мобильной грамотности и информационной безопасности средствами внедрения и популяризации всероссийского справочно-игрового сервиса в формате веб-платформы и Приложения для телефона.







# СПРАВОЧНО-ИГРОВОЙ СЕРВИС

ЭТО ВОЗМОЖНОСТИ:



узнать больше о  
мобильных и  
информационных  
технологиях для  
реальной жизни



выбрать навыки,  
которые хотелось бы  
развить в реальной  
жизни



узнать о компаниях,  
которые активно  
применяют мобильные  
и информационные  
технологии



узнать больше о  
мире профессий

# ● ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рассмотрим функциональное содержание игры на примере DEMO - версии Справочно-игрового сервиса.

## DEMO-версия офиса «Космодром» (Приложение):

[https://www.figma.com/proto/vVJasLjwiTCYIq0jZTMDKu/OFFICE\\_BC-demo-v.4?node-id=462%3A130&viewport=291%2C-584%2C0.3017936050891876&scaling=scale-down](https://www.figma.com/proto/vVJasLjwiTCYIq0jZTMDKu/OFFICE_BC-demo-v.4?node-id=462%3A130&viewport=291%2C-584%2C0.3017936050891876&scaling=scale-down)

## Дизайн сайта на figma:

[https://www.figma.com/proto/xR8At4vNXwyWsgfelKtqRw/OFFICE\\_BC---Site-demo-v1?node-id=118%3A1&viewport=484%2C318%2C0.13435286283493042&scaling=min-zoom](https://www.figma.com/proto/xR8At4vNXwyWsgfelKtqRw/OFFICE_BC---Site-demo-v1?node-id=118%3A1&viewport=484%2C318%2C0.13435286283493042&scaling=min-zoom)

# ● ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

После **РЕГИСТРАЦИИ ПО НОМЕРУ ТЕЛЕФОНА**

пользователь попадает в **ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО**, представленное в виде **ГОРОДА** с множеством зданий и объектов. Дизайн выполнен в футуристическом стиле с элементами минимализма.

Каждое **ЗДАНИЕ** – это офис компании (например, «Космодром»), в которую пользователь может устроиться на работу.

Дизайн здания разрабатывается совместно с партнером. На здании вывеска или логотип компании.





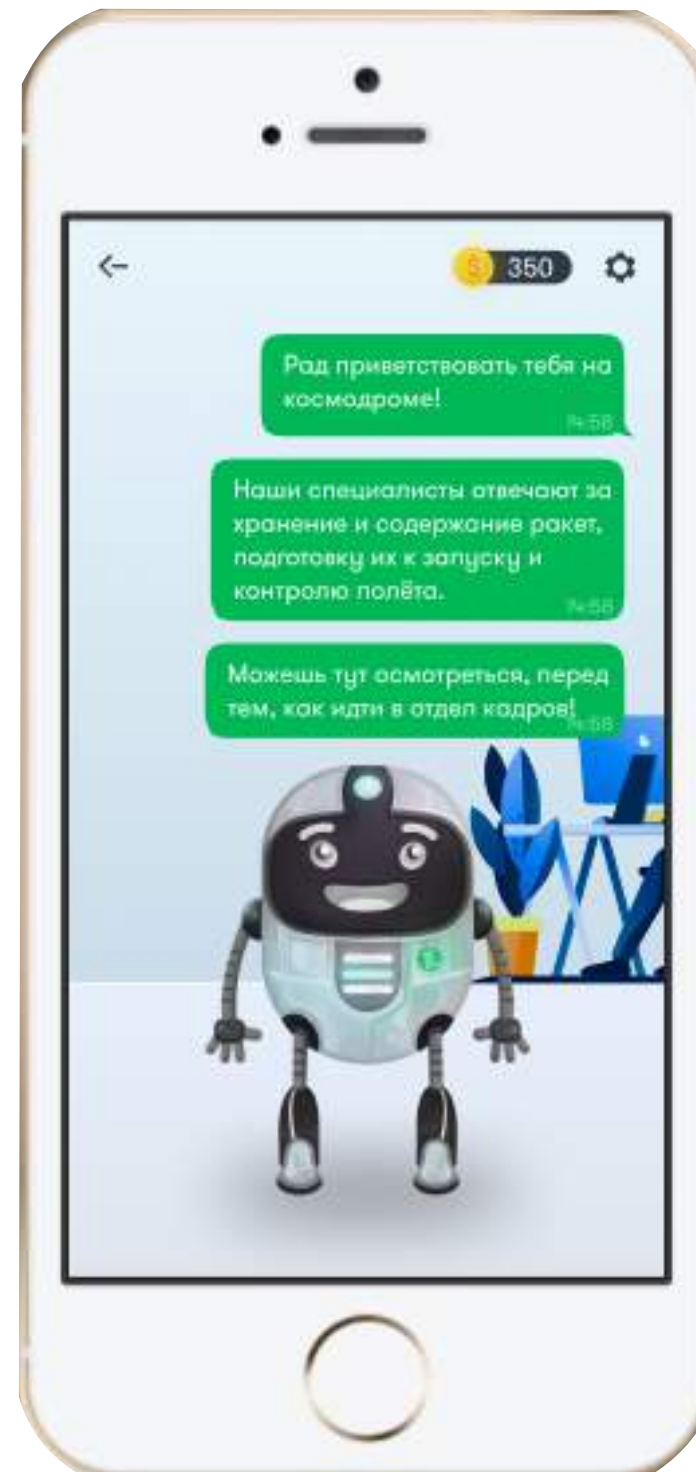
# ● ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

После перехода в офис компании, пользователь видит **МОБИЛЬНОГО НАСТАВНИКА (робота)**, который знакомит его с деятельностью компании.

## ЧТО ЕСТЬ В ОФИСЕ?

- текстовая информация о компании;
- мобильный наставник с логотипом компании;
- оформление офиса в фирменном стиле компании с возможностью добавлять короткий текст, картинки и пр.;
- возможность интегрировать ссылки на внешние ресурсы компании.

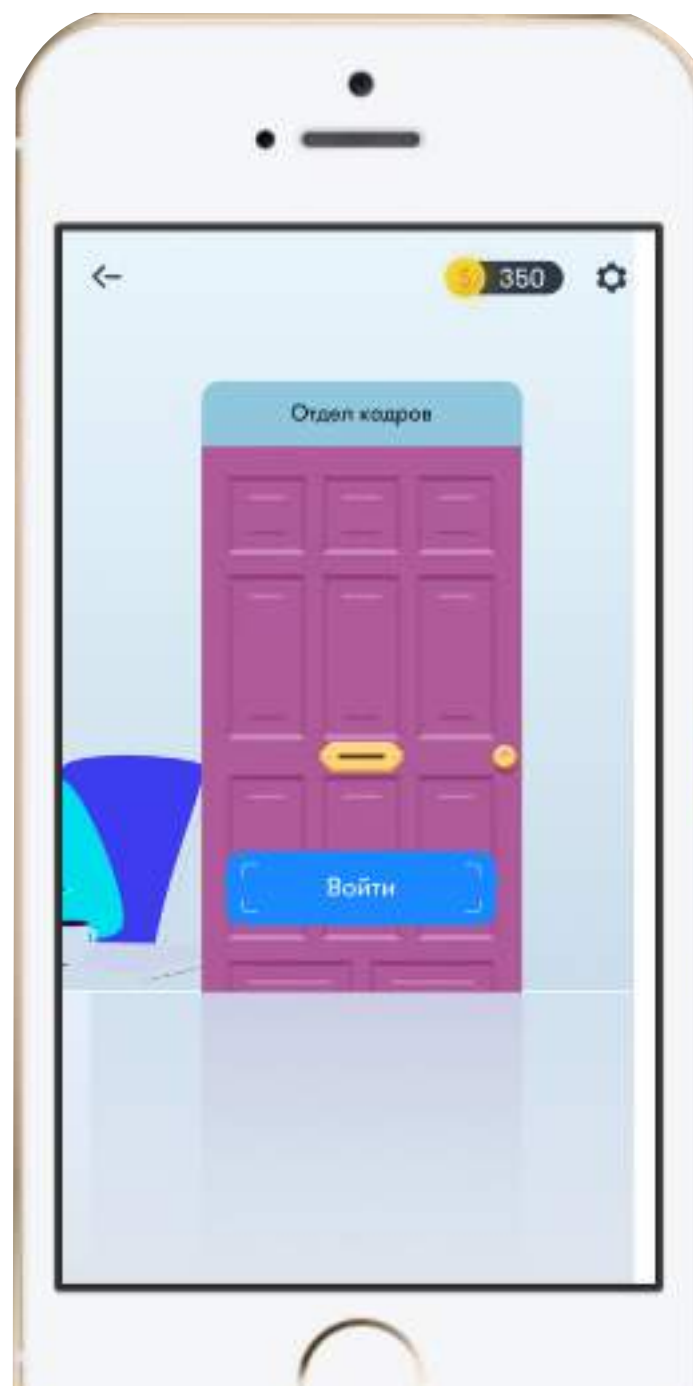
Чтобы посмотреть весь офис, листайте вправо.





# ● ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

После знакомства с компанией пользователю предлагается перейти в **отдел кадров** и **узнать больше об открытых вакансиях и должностях**.



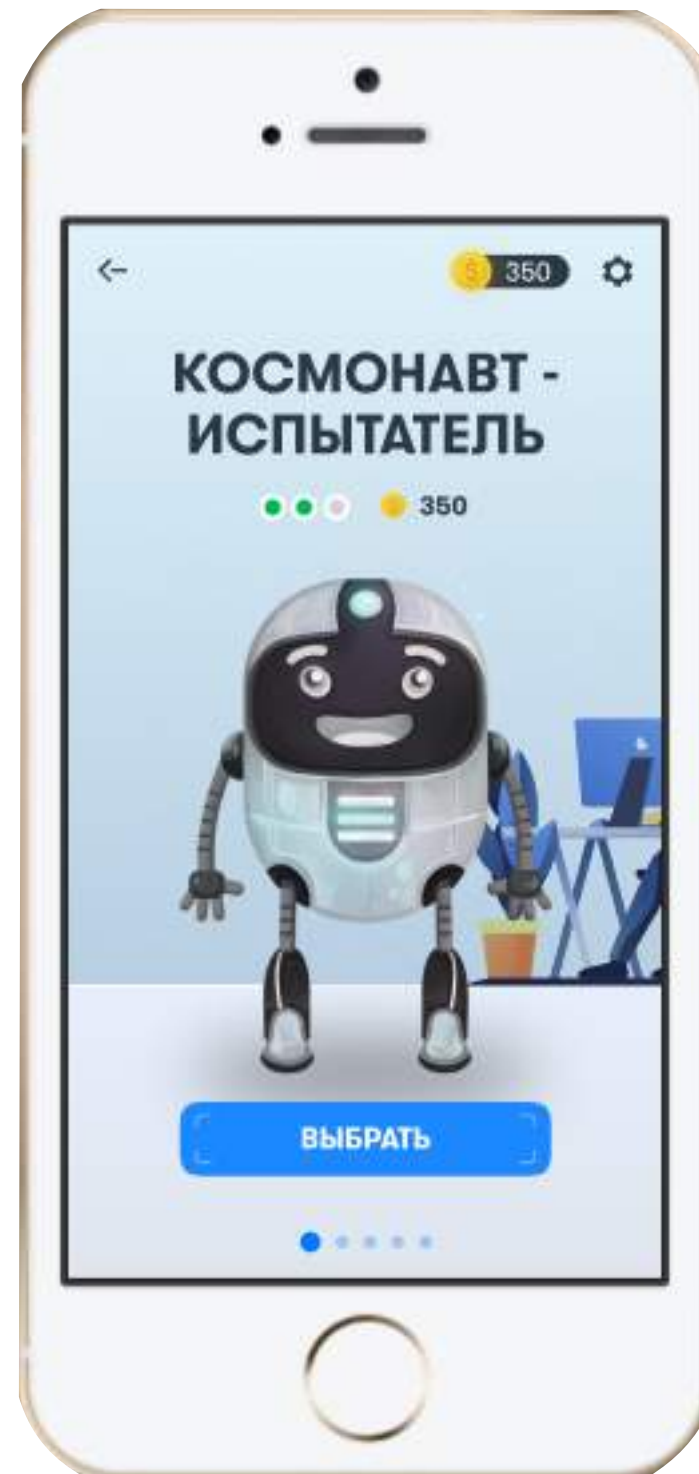
## ● ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Перед пользователем открываются доступные должности (листайте вправо)!

Под названием отображаются:

- **навыки** (закрашенный круг - навыки есть; пустой круг - навык отсутствует). Например, для того, чтобы работать Космонавтом-испытателем, необходимо получить еще один навык.
- **зарплата** - количество бонусов, которые пользователь получит после работы в данной должности.

Нажмите «Выбрать», чтобы узнать больше.

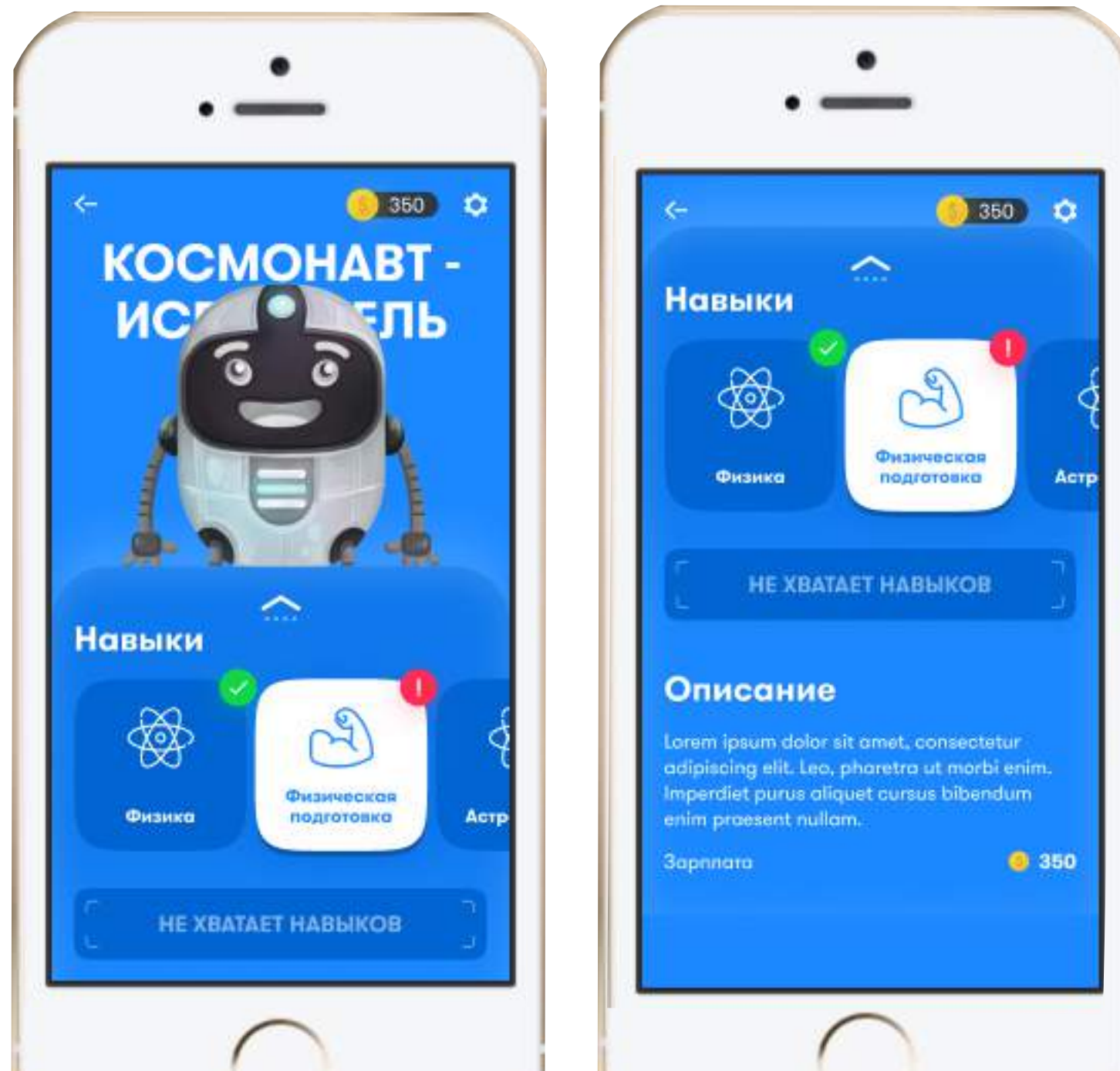


## ● ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

При выборе должности открывается профайл на данную должность:

- **описание должности** (потяните стрелочку вверх, чтобы прочитать описание должности).
- **необходимые навыки** (навыки, которые необходимо получить, отмечены знаком восклицания и выделены белым)

Вместо кнопки «Пойти на работу» высвечивается «Не хватает навыков».





## ● ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

При выборе навыка, который необходимо получить, перед пользователем открывается **набор карточек с информацией о том, как развить данный навык с помощью Мобильного телефона и Интернета.**

В наборе карточек к каждому навыку от 3 до 7 слайдов с коротким текстом и рисунком / инфографикой (на один экран).

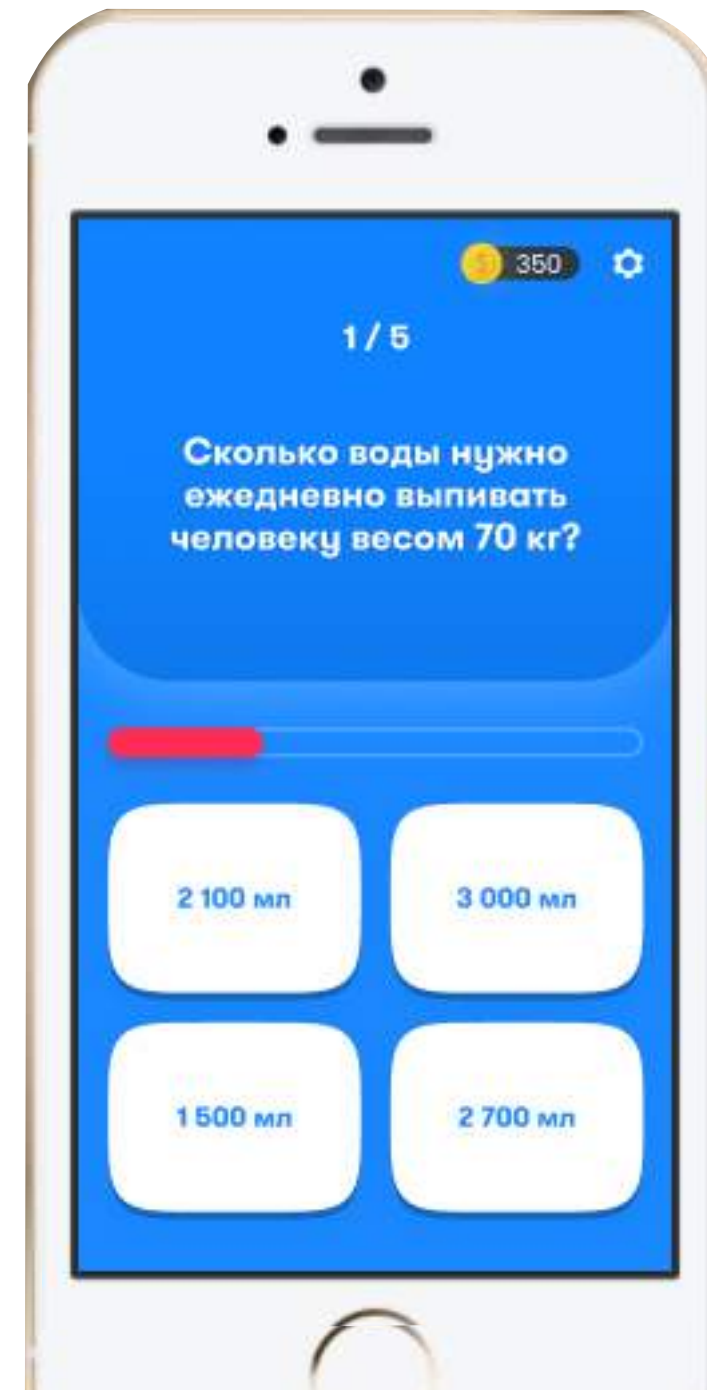


## ● ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

После обучения пользователю предлагается **СДАТЬ ЭКЗАМЕН**.

Экзамен представляет собой 3-5 тестовых вопросов.

Для сдачи экзамена необходимо ответить на все вопросы теста



## ● ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

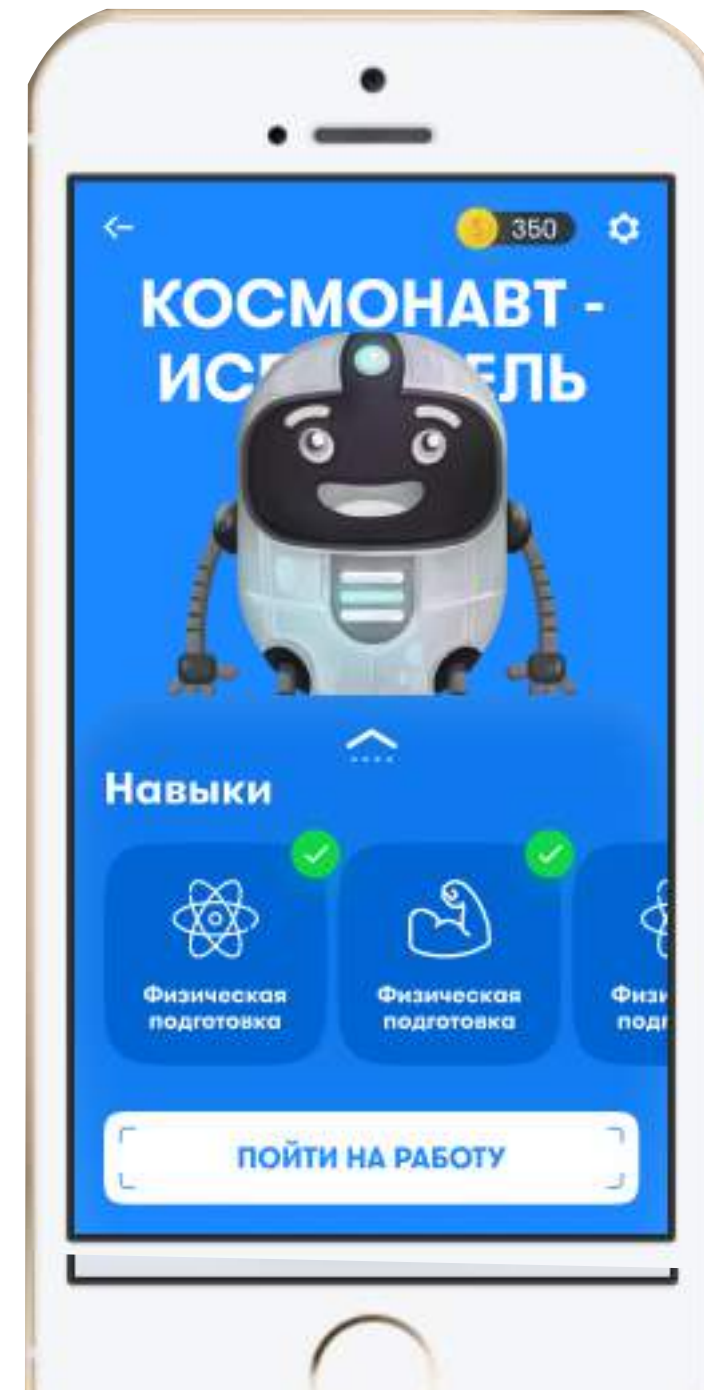
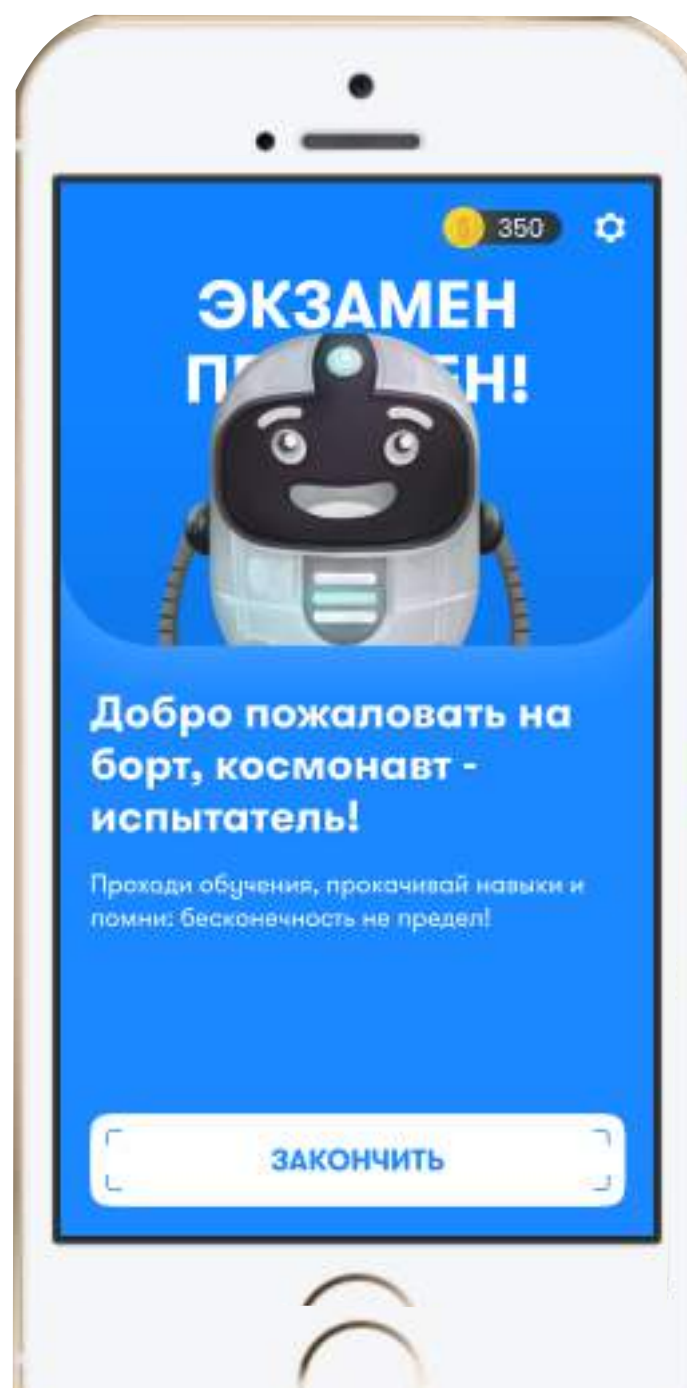
После успешной сдачи экзамена пользователю предлагается:

**ЕСЛИ ЕСТЬ ВСЕ НАВЫКИ:**

завершить обучение и перейти к выполнению работы.

**ЕСЛИ НАВЫКОВ НЕДОСТАТОЧНО:**

возвращение в описание должности, где отмечено, какие еще навыки необходимо получить.



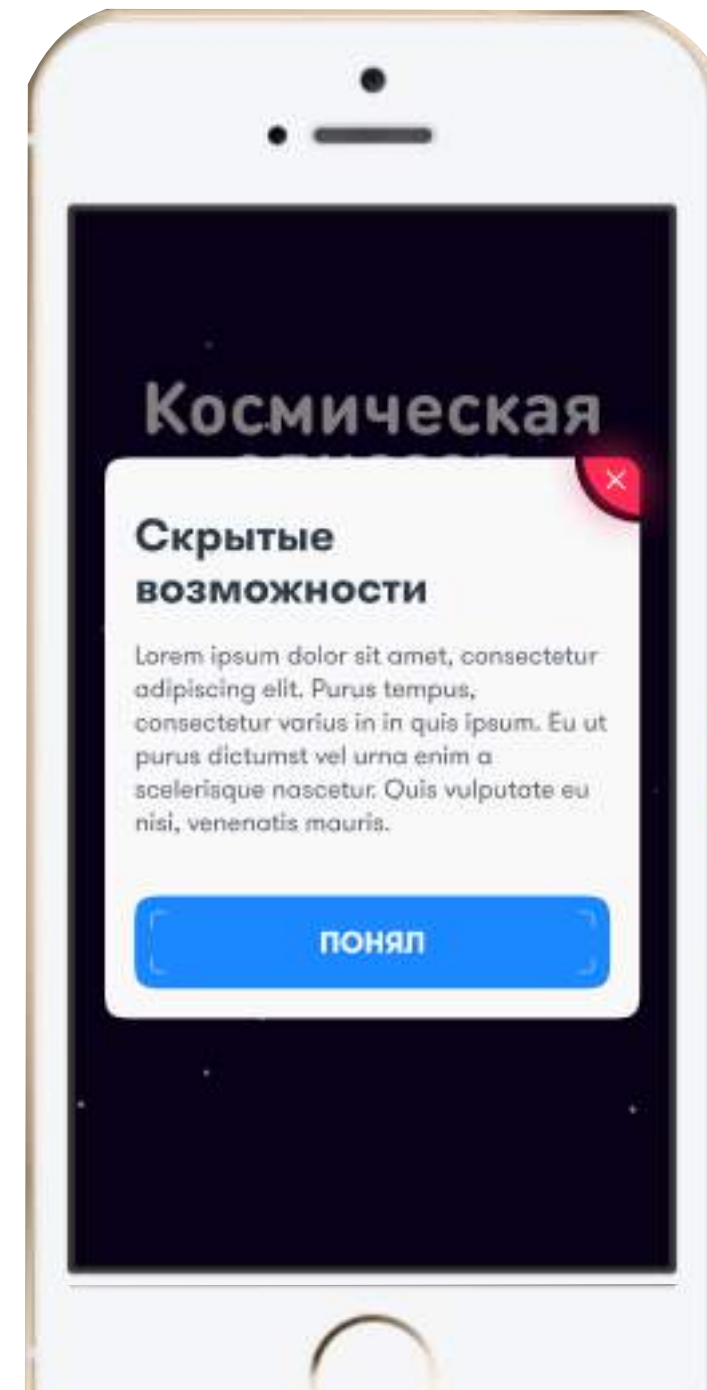
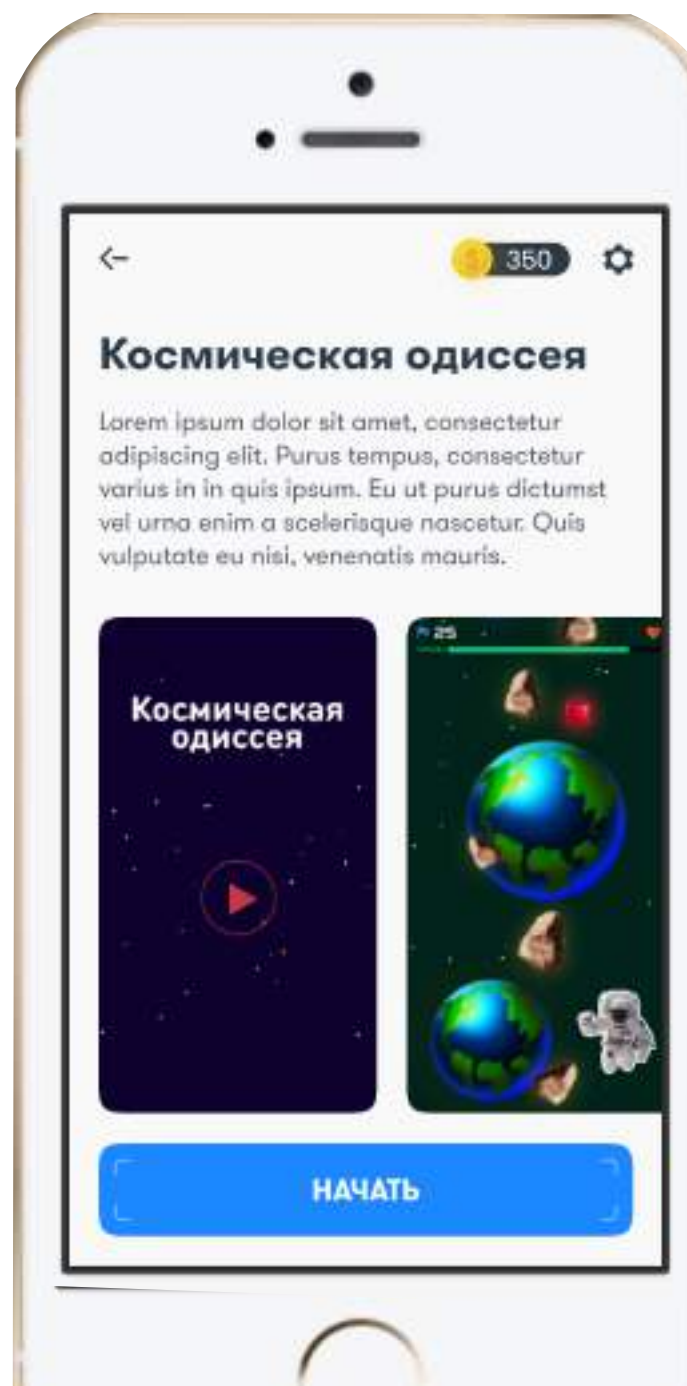


# ● ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Работа на каждой должности заключается в прохождении игры, связанной с тематикой компании и должности!

**Мини-игра включает в себя образовательные элементы:**

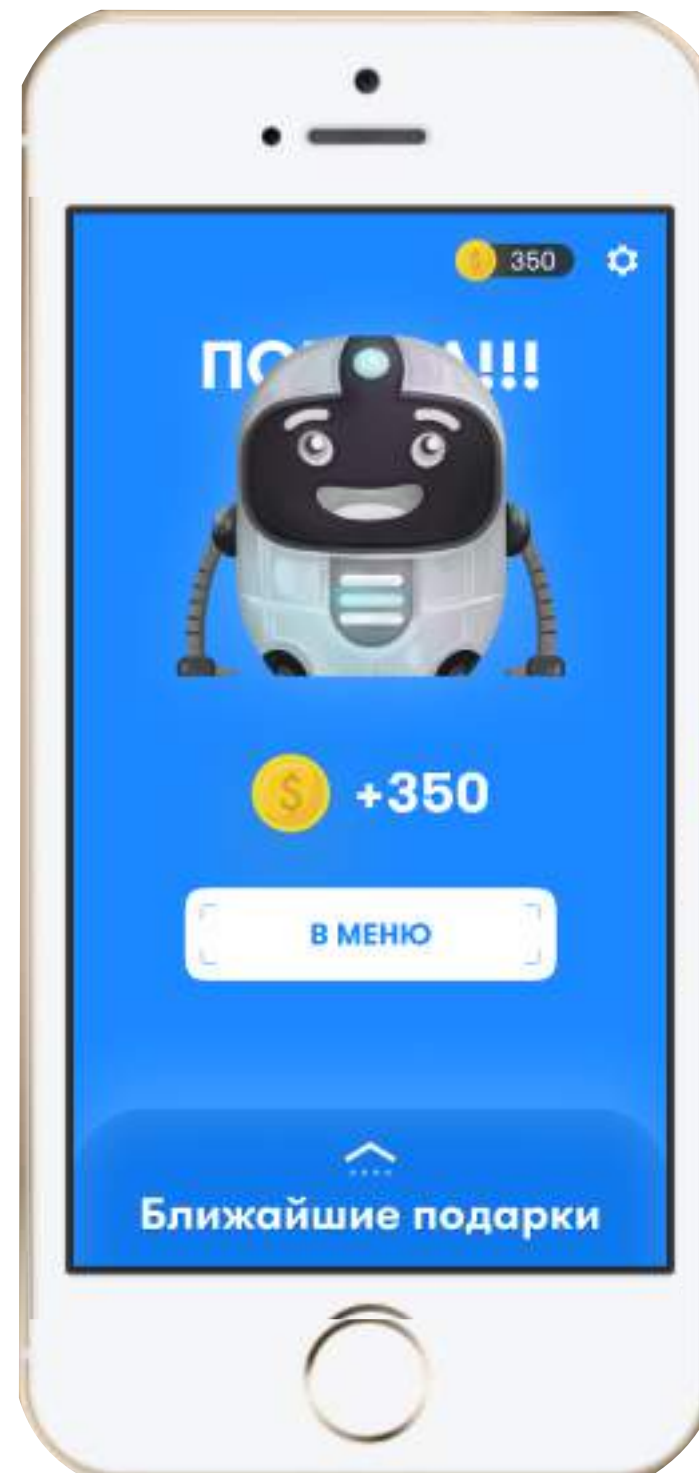
- всплывающих баннеров;
- тематического образовательного интерфейса игры;
- тематических образовательных сценариев.



## ● ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

После успешного прохождения игры (выполнения работы) пользователь получает **зарплату в виде бонусов**.

Пользователь может перейти в **МАГАЗИН ПООЩРЕНИЙ** и потратить бонусы на реальные и виртуальные вознаграждения от проекта и партнеров.



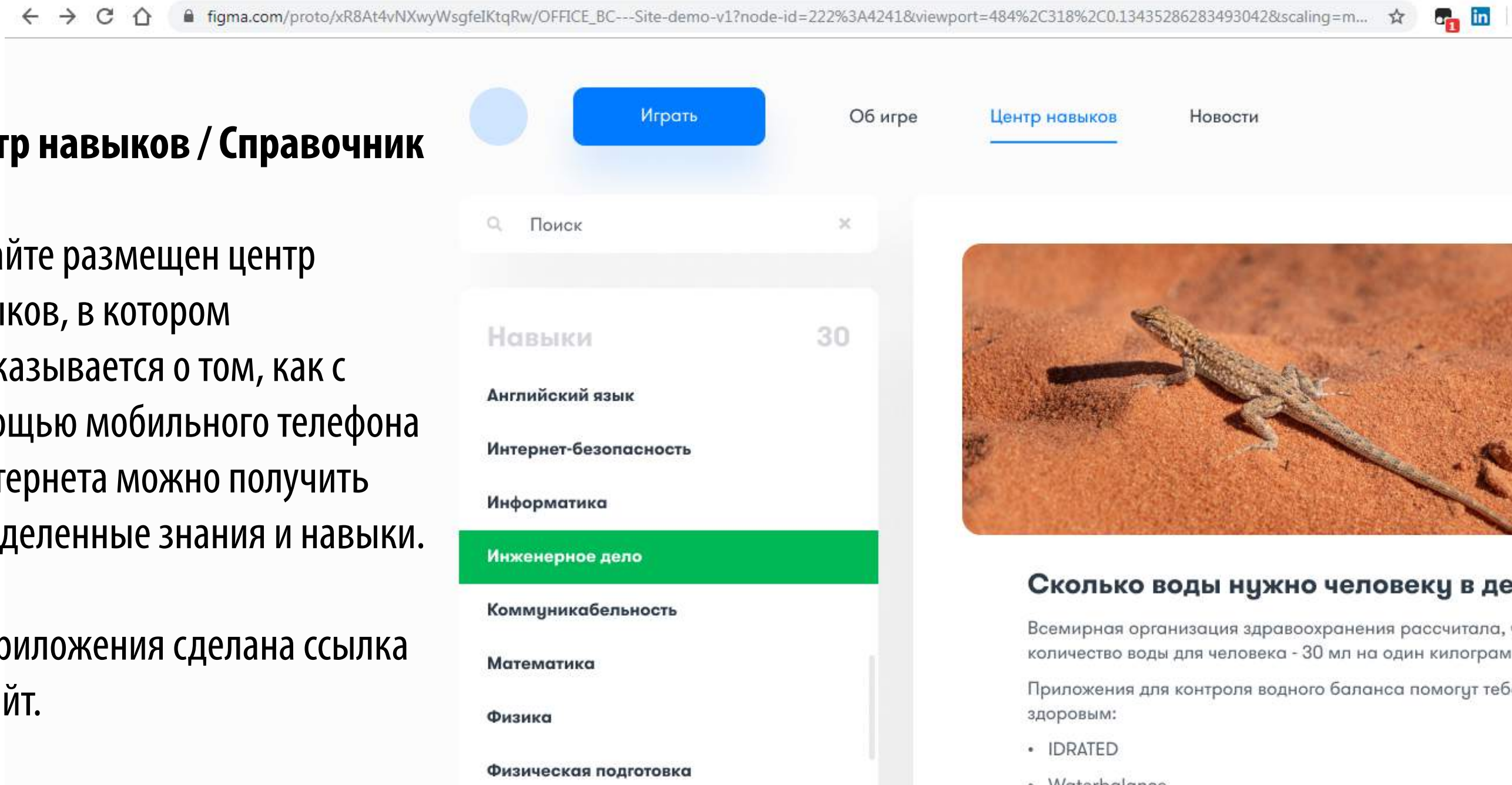


# ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

## Центр навыков / Справочник

На сайте размещен центр навыков, в котором рассказывается о том, как с помощью мобильного телефона и интернета можно получить определенные знания и навыки.

Из Приложения сделана ссылка на сайт.





# ВАРИАНТЫ ИГРОВЫХ СЦЕНАРИЕВ

## **№1 - изучение материала является частью справочника**

(материал размещен только в справочнике и изучается для прохождения тестирования)

## **№2 - изучение материала необходимо для получения навыка**

(пример: для работы в МИД России необходимо получить навык "английский язык" = изучение материала "образовательные платформы для изучения языка")

## **№3 - изучение материала по принципу "Компания = Знания"**

(пример: работа в компании "ВКонтакте" = изучение социальной сети "ВКонтакте")

## **№4 -изучение материала по принципу "Квест = Знания "**

(пример: Консультант сети "МегаФон" - квест "Продай мобильный телефон", в процессе которого ребенок узнает о функциях телефона)





# ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕМАТИКИ

**По итогам проекта дети получают общие знания из области мобильной грамотности и ссылки на ресурсы и подробные информационные материалы.**

1. «Мобильные устройства: общие характеристики и функции».
2. «Мобильная и Интернет-безопасность. Мобильный этикет».
3. «Почтовые сервисы и поисковые системы».
4. «Социальные сети и средства мгновенного обмена сообщениями».
5. «Файлообменные сети. Функции мобильного телефона как офиса».
6. «Мультимедийные возможности мобильного телефона и Интернета».
7. «Мобильный помощник в финансовых вопросах».
8. «Мобильный помощник в получении государственных услуг».
9. «Мобильный помощник в сфере социальных услуг».
10. «Мобильный помощник в образовании».
11. «Мобильный помощник в путешествиях».
12. «Мобильный помощник твоего здоровья».
13. «Мобильный помощник для хобби и развлечений».
14. «Блогосфера. Форумы. Интернет-реклама».
15. «Интернет-телевидение и радио. Новостные ресурсы».





# ПРОДВИЖЕНИЕ



РЕЛИЗ ПРОЕКТА



ПРИВЛЕЧЕНИЕ ЛИДЕРОВ  
МНЕНИЯ ЦА 12-18 ЛЕТ



DIGITAL-ПРОДВИЖЕНИЕ  
(YouTube, Instagram, ВКонтакте)



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ  
ВИДЕО-УРОКИ



РАЗМЕЩЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ  
НА САЙТАХ ПАРТНЕРОВ



ИНФОРМАЦИОННЫЕ АФИШИ



ИНФОРМАЦИОННЫЕ БУКЛЕТЫ



РАЗМЕЩЕНИЕ НА ФЕДЕРАЛЬНЫХ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСАХ



УЧАСТИЕ В ФЕДЕРАЛЬНЫХ И  
РЕГИОНАЛЬНЫХ МЕРОПРИЯТИЯХ



PR-АКТИВНОСТЬ





# МОТИВАЦИЯ



МАГАЗИН ПООЩРЕНИЙ:  
ОБМЕН БАЛЛОВ НА  
РЕАЛЬНЫЕ ПООЩРЕНИЯ



ПРИВЛЕЧЕНИЕ ЛИДЕРОВ  
МНЕНИЯ ЦА 12-18 ЛЕТ



ПРОВЕДЕНИЕ КОНКУРСОВ  
СРЕДИ ЦА



ДОСТУПНО  
ВИЗУАЛИЗИРОВАННАЯ  
ИНФОРМАЦИЯ



ИНТЕГРИРОВАННЫЕ В ИГРУ  
ТРЕНДЫ



ПЕРСОНАЖИ, СОЗДАННЫЕ  
ПО ОБРАЗУ УЧАСТНИКОВ



## ДЛЯ ПАРТНЕРОВ (ФЕДЕРАЛЬНЫХ КОМПАНИЙ)

### **ПОЛНОЕ ПАРТНЕРСТВО:**

#### **С нашей стороны:**

- создание офиса компании с информацией о компании, ее продуктах и услугах, актуальными должностями;
- информационное освещение партнера в проекте.

#### **Со стороны партнера:**

- создание качественного контента для офиса;
- информационная поддержка проекта на собственных и сторонних партнерских ресурсах.

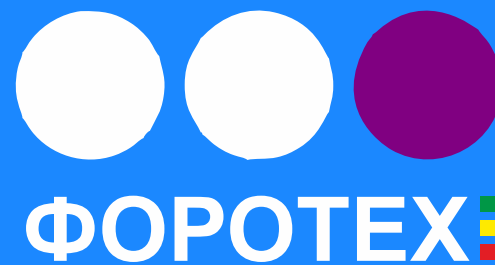
### **ИНФОРМАЦИОННОЕ ПАРТНЕРСТВО:**

#### **С нашей стороны:**

- информационное освещение партнера в проекте.

#### **Со стороны партнера:**

- предоставление информации о компании, ее продуктах и услугах, связанных с тематикой мобильной грамотности;
- информационная поддержка проекта на собственных ресурсах.



# СПРАВОЧНО- ИГРОВОЙ СЕРВИС

СОЦИАЛИЗАЦИЯ ДЕТЕЙ 12-18 ЛЕТ  
ЧЕРЕЗ ПОВЫШЕНИЕ МОБИЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ

E-mail: [foroteh.event@gmail.com](mailto:foroteh.event@gmail.com)

Телефон:

+7 (922) 668-77-72 (Николай Губин)

+7 (919) 521-40-50 (Ольга Крылатова)

Группа в ВК: <https://vk.com/projectdetikirov>

