



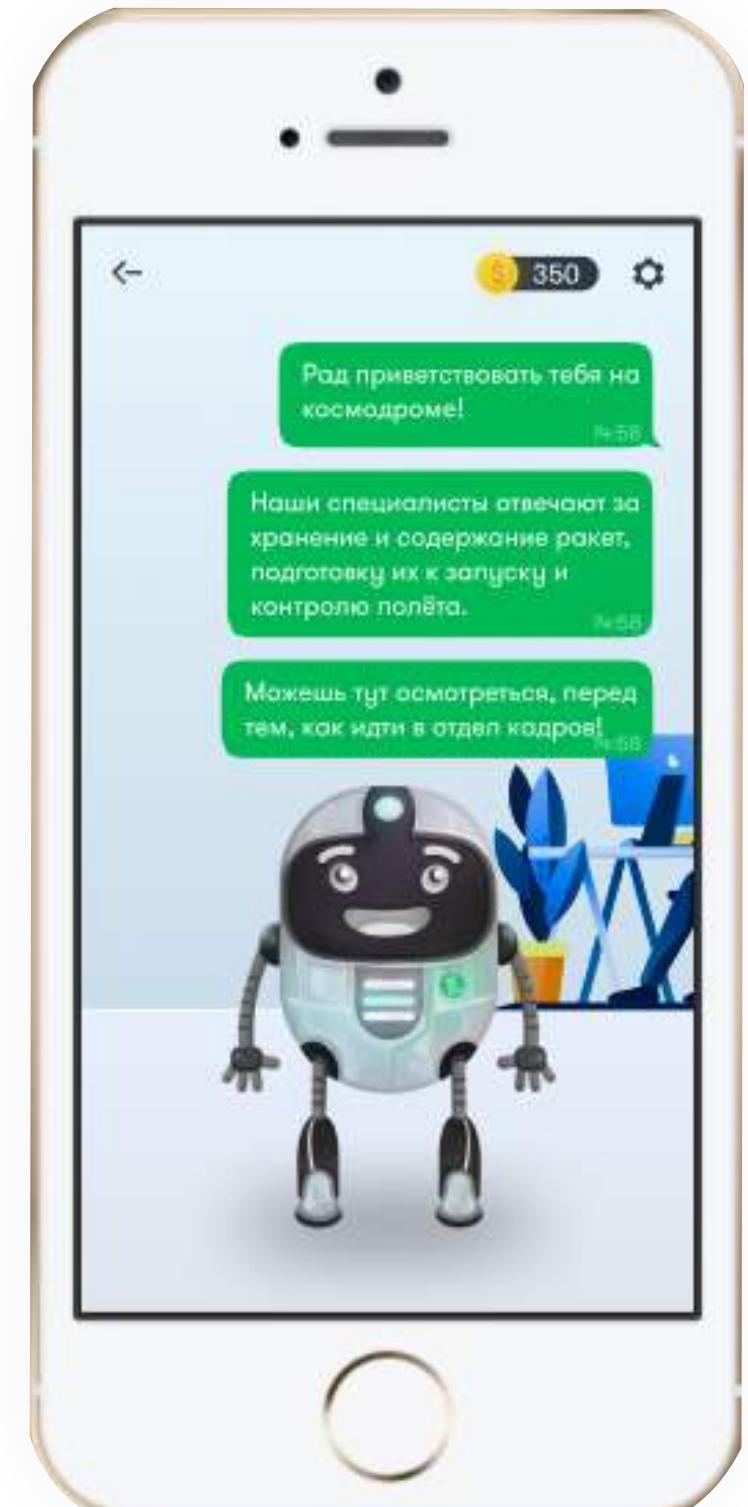
ФОРОТЕХ



Мой
Мобильный
НАСТАВНИК

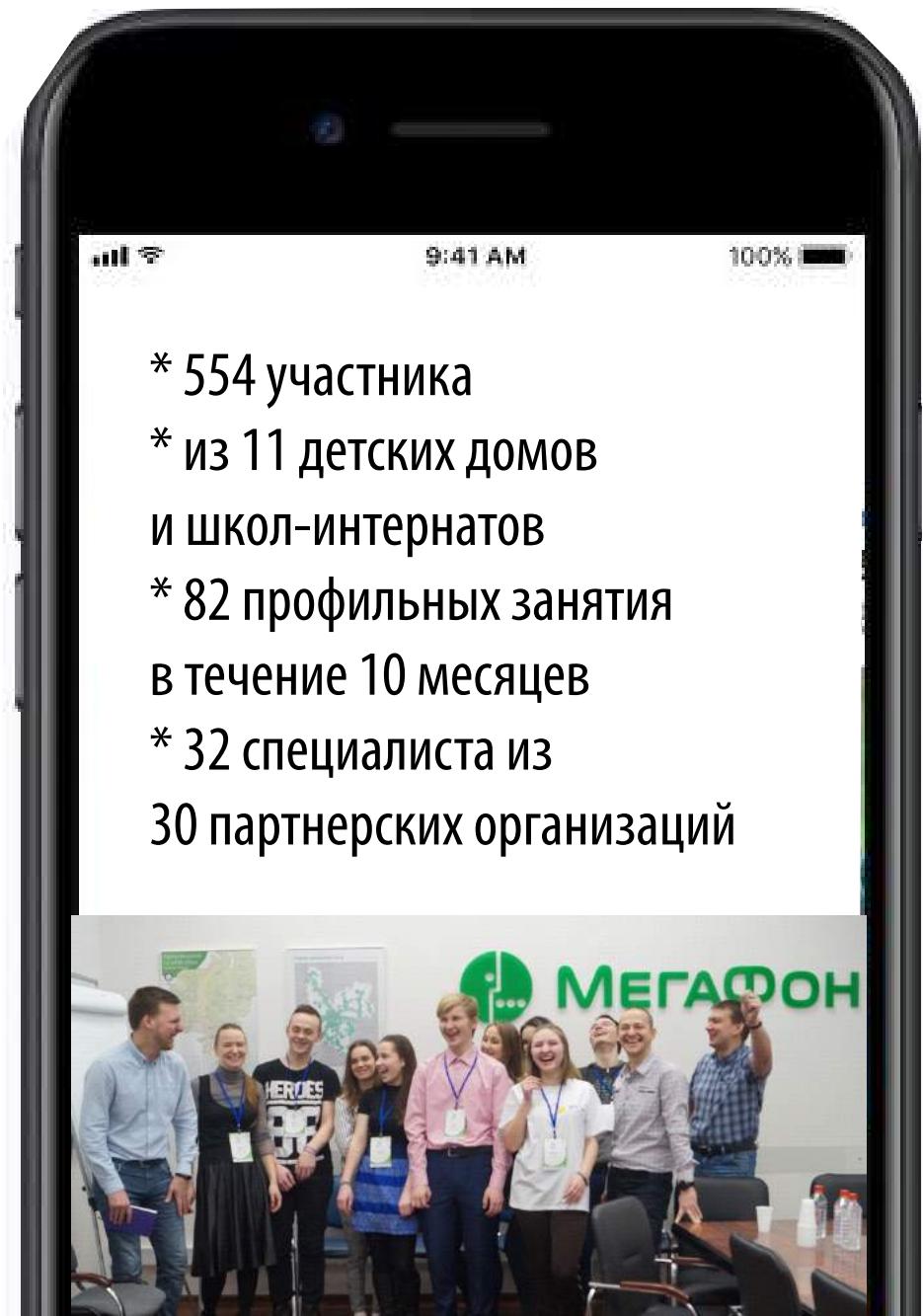
СПРАВОЧНО- ИГРОВОЙ СЕРВИС

СОЦИАЛИЗАЦИЯ ДЕТЕЙ 12-18 ЛЕТ
ЧЕРЕЗ ПОВЫШЕНИЕ МОБИЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ





ИТОГИ ПРОЕКТА В 2018 ГОДУ



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



Акцент на визуальную
составляющую и тренды



Целевая аудитория:
12-18 лет



Акцент на
геймификацию



Низкий уровень усидчивости
целевой аудитории



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/vVJasLjwiTCYlq0jZTMDKu/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/xR8At4vNXwyWsgfeIKtqRw/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.





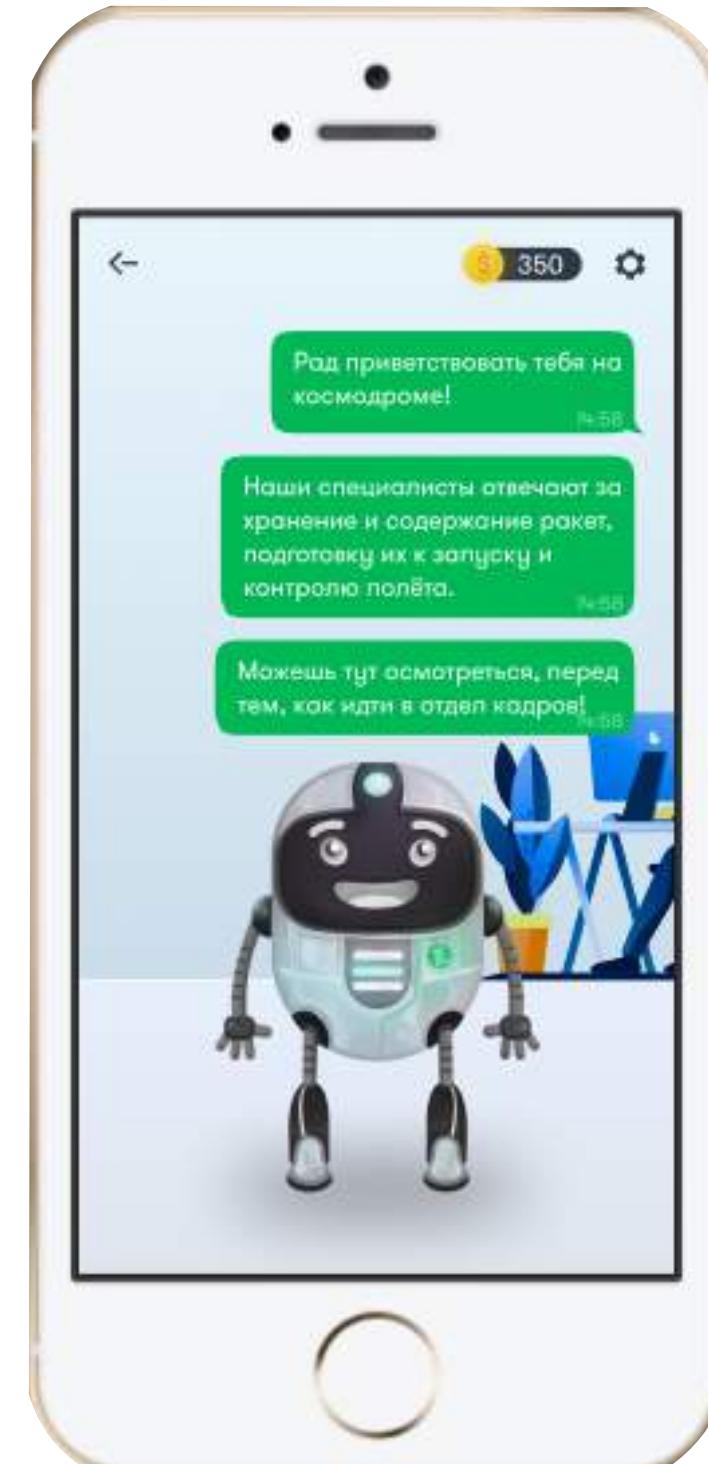
ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

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

ЧТО ЕСТЬ В ОФИСЕ?

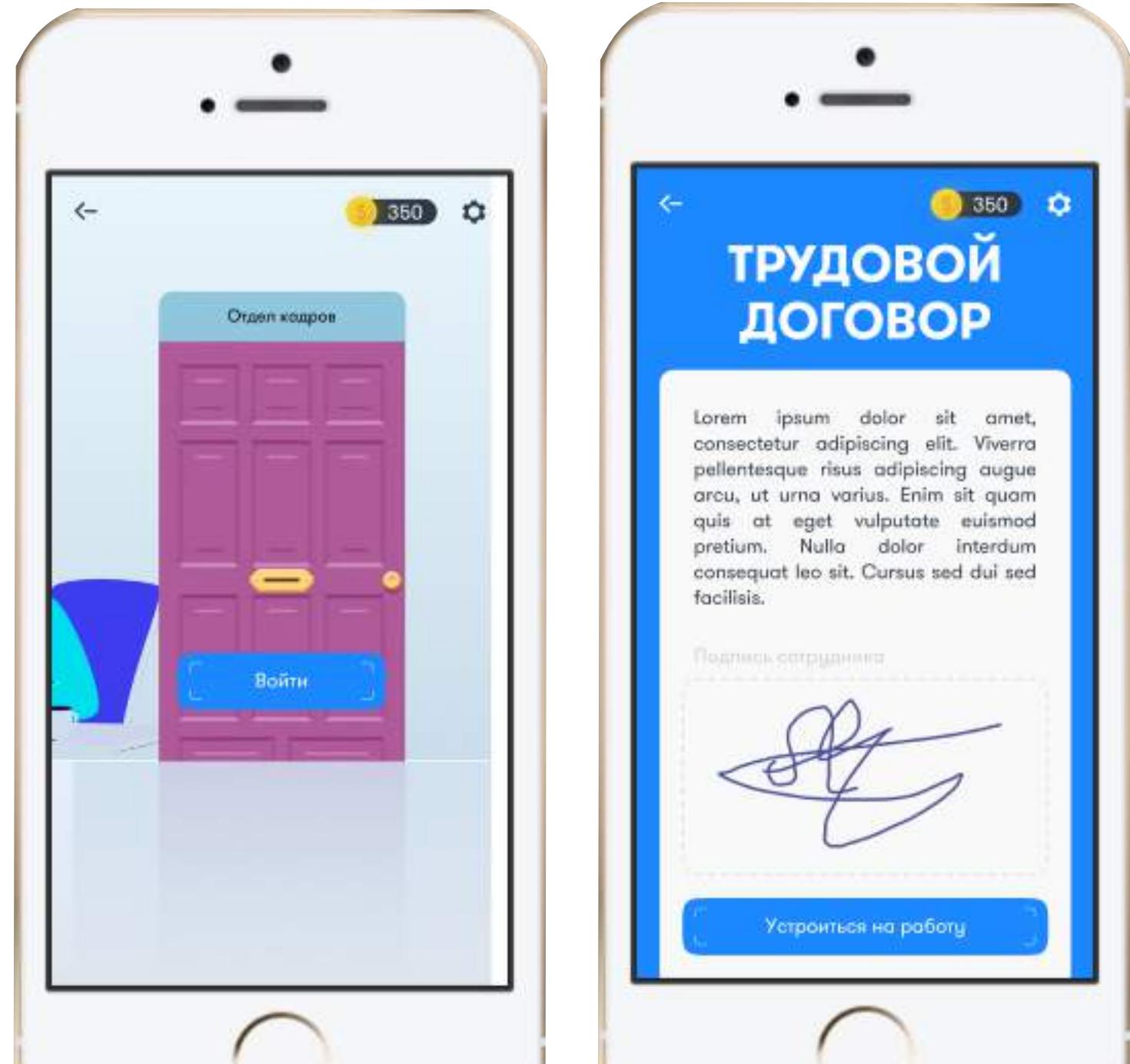
- текстовая информация о компании;
- мобильный наставник с логотипом компании;
- оформление офиса в фирменном стиле компании с возможностью добавлять короткий текст, картинки и пр.;
- возможность интегрировать ссылки на внешние ресурсы компании.

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

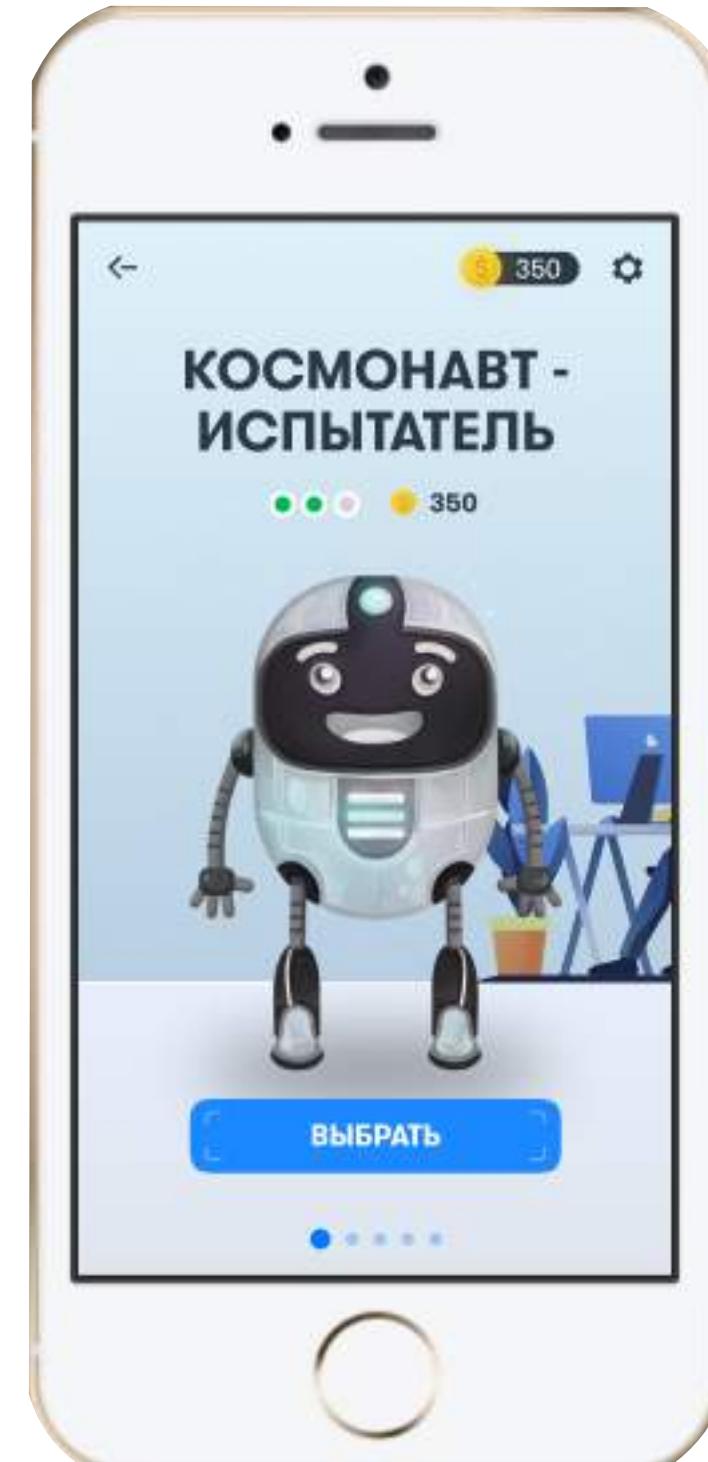
Перед пользователем открываются доступные должности (листайте вправо)!

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.

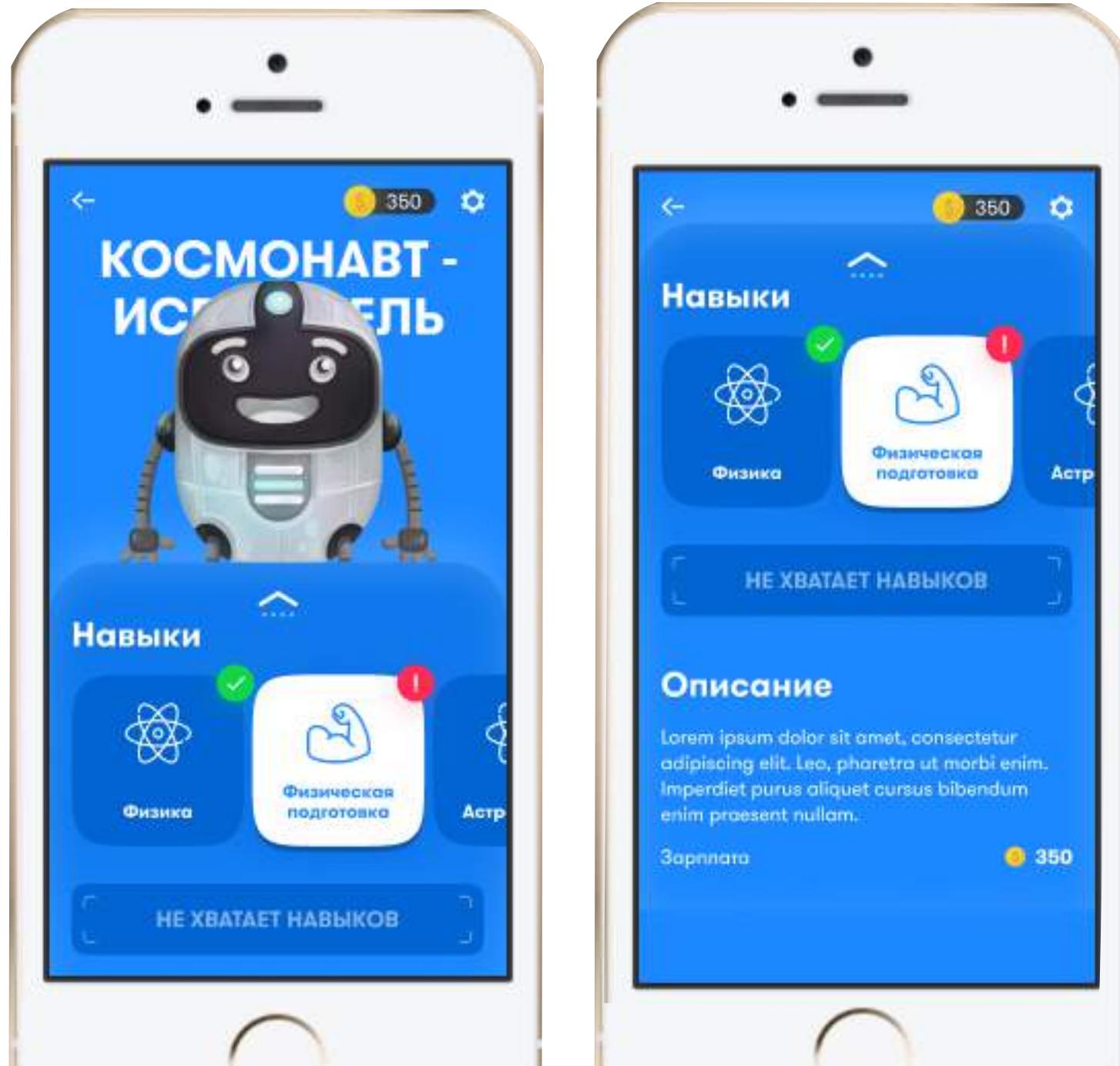


ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

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».

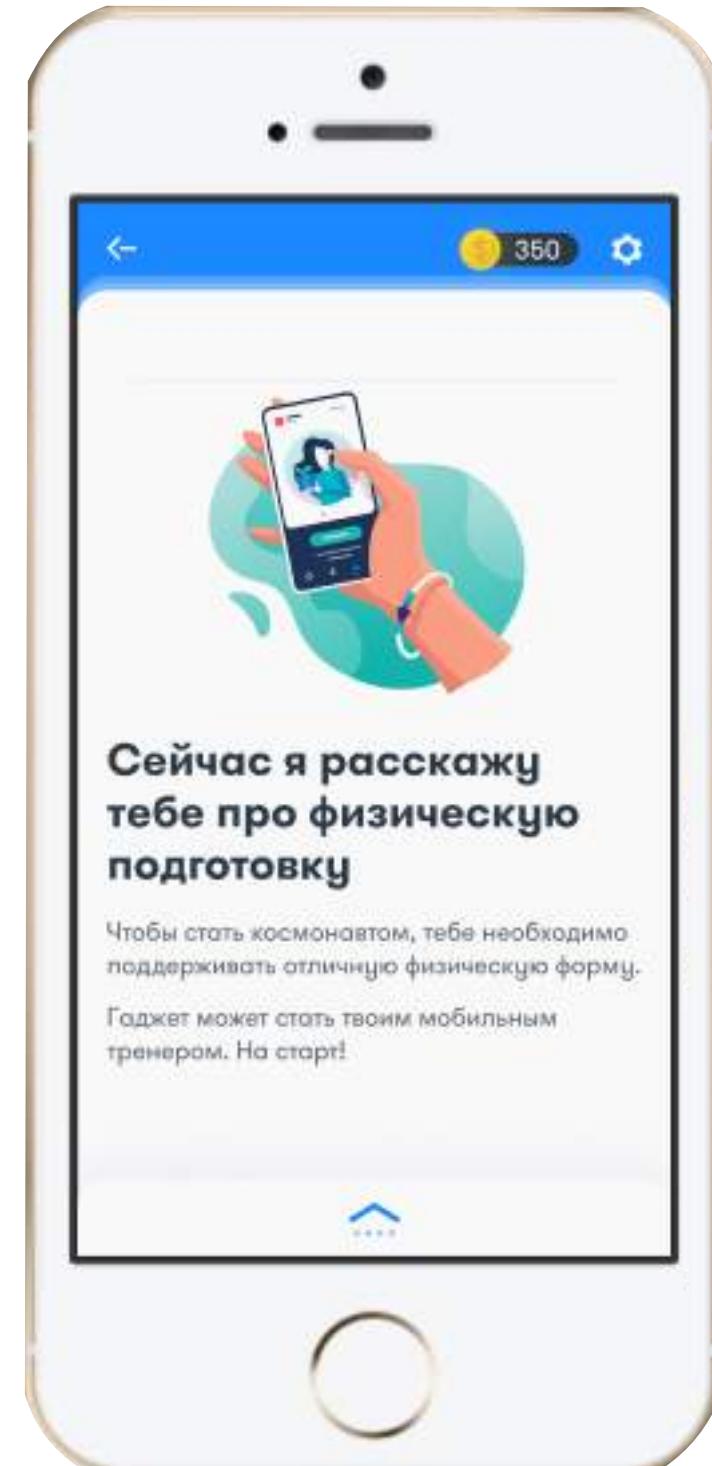




ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

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).

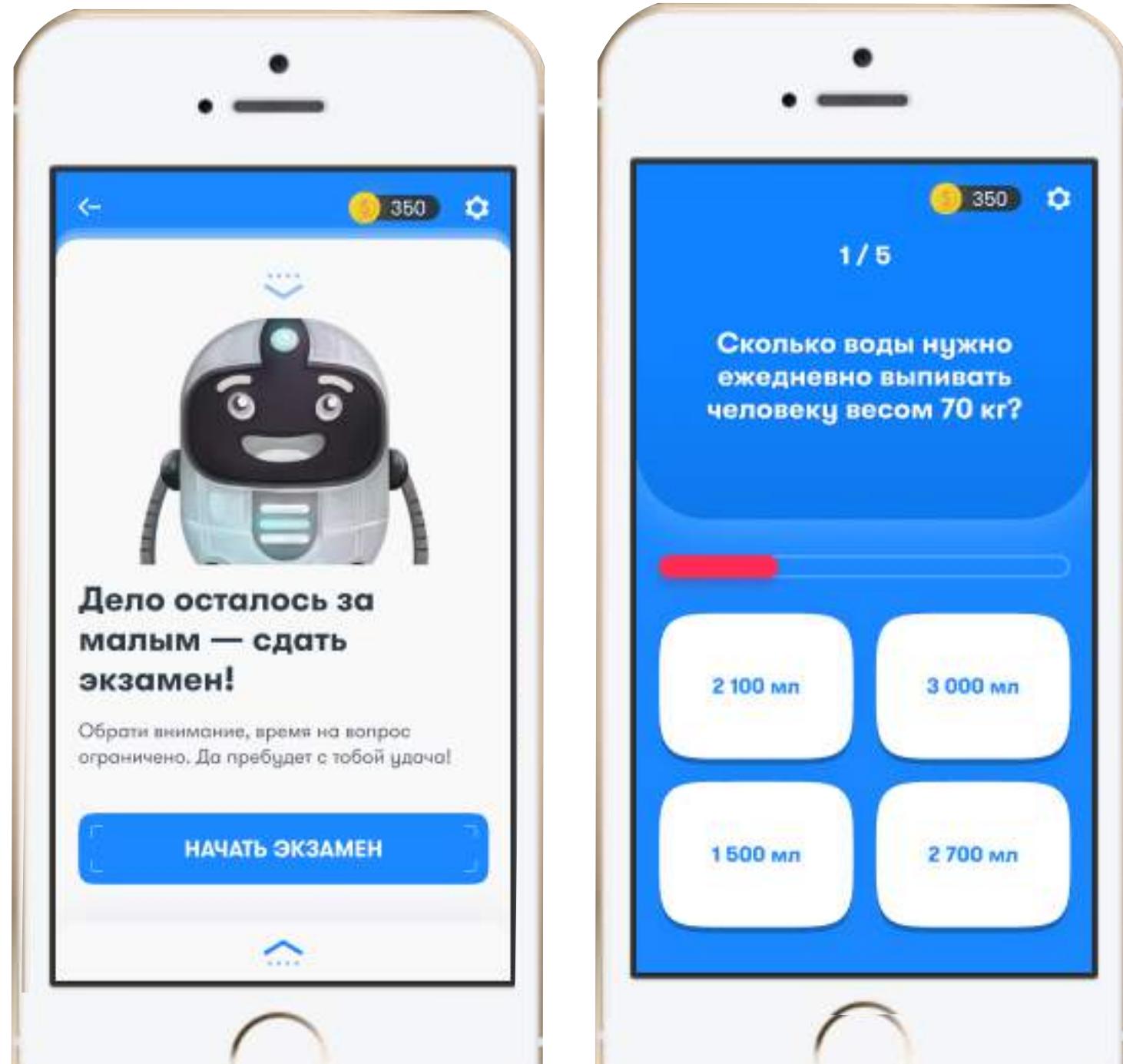


ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

После обучения пользователю предлагается **СДАТЬ ЭКЗАМЕН**.

Экзамен представляет собой 3-5 тестовых вопросов.

Для сдачи экзамена необходимо ответить на все вопросы теста



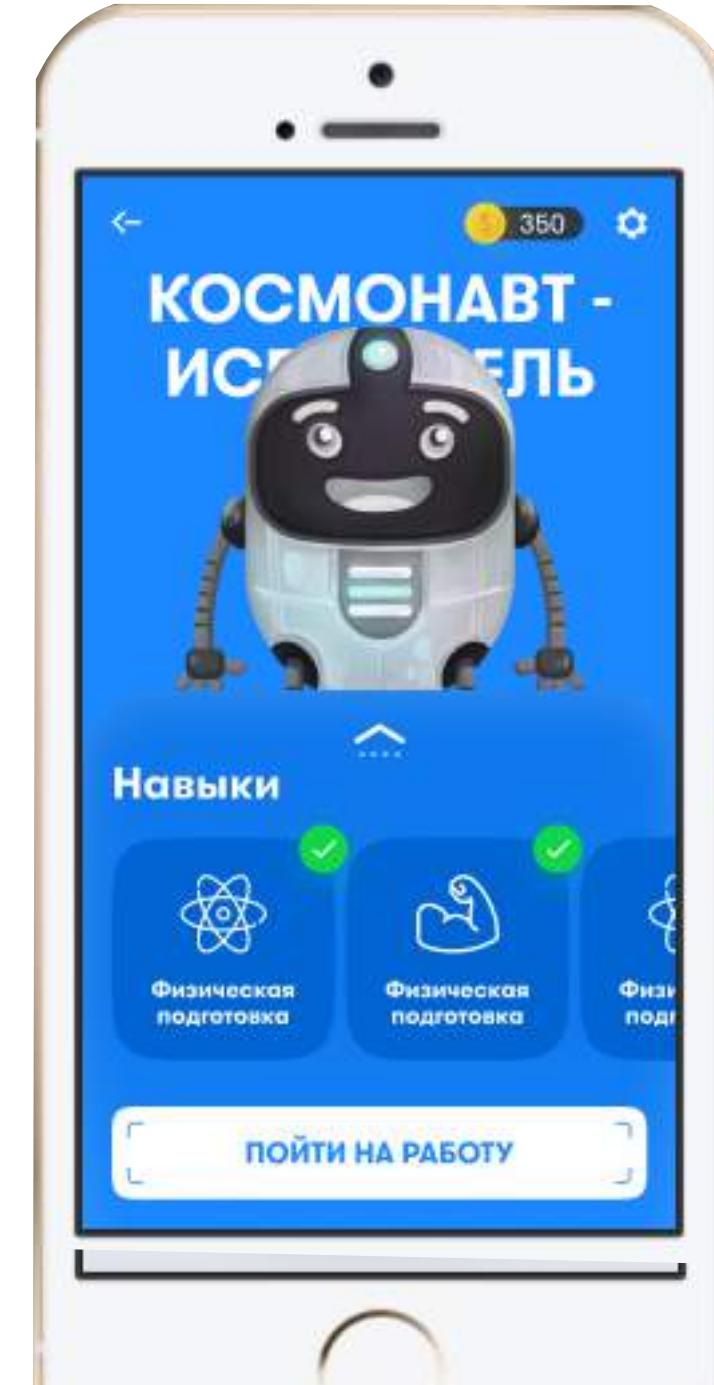
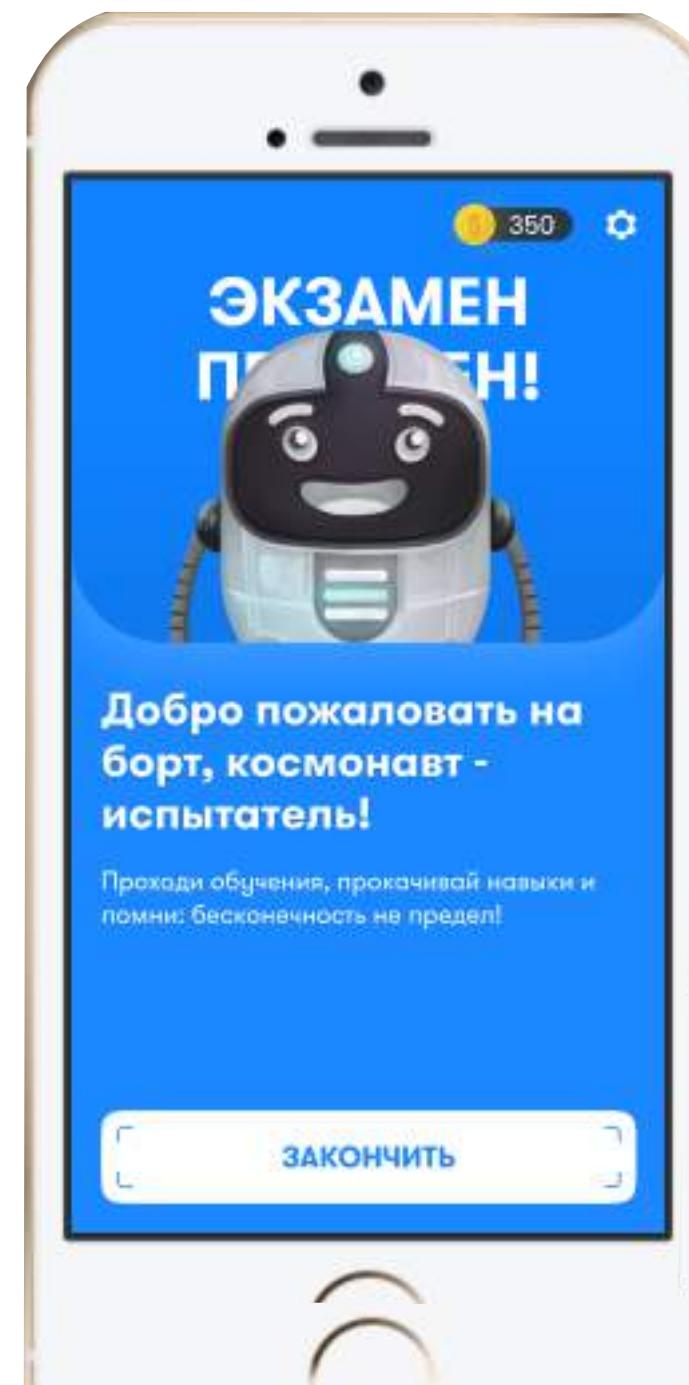


ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

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.

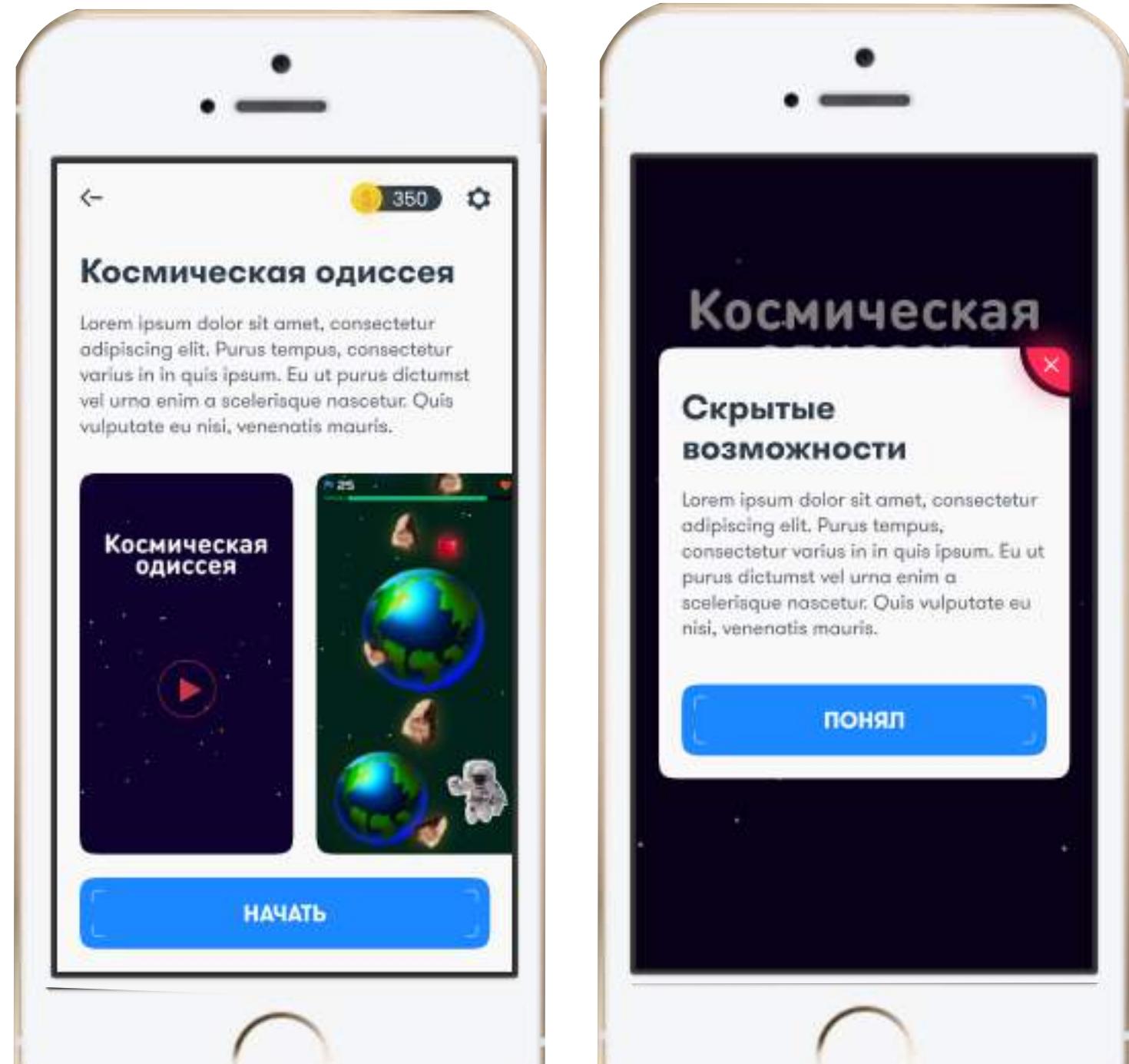


ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

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

← → ⌂ ⌂ figma.com/proto/xR8At4vNXwyWsgfeIKtqRw/OFFICE_BC---Site-demo-v1?node-id=222%3A4241&viewport=484%2C318%2C0.13435286283493042&scaling=m... ☆ | 1 | in |

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.

Сайт "Центр навыков" демонстрирует различные темы для изучения:

- Поиск
- Навыки (30)
- Английский язык
- Интернет-безопасность
- Информатика
- Инженерное дело** (выделено зеленым фоном)
- Коммуникальность
- Математика
- Физика
- Физическая подготовка



Сколько воды нужно человеку в д

Всемирная организация здравоохранения рассчитала, что количество воды для человека - 30 мл на один килограмм

Приложения для контроля водного баланса помогут тебе здоровым:

- IDRATED
- Waterbalance



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

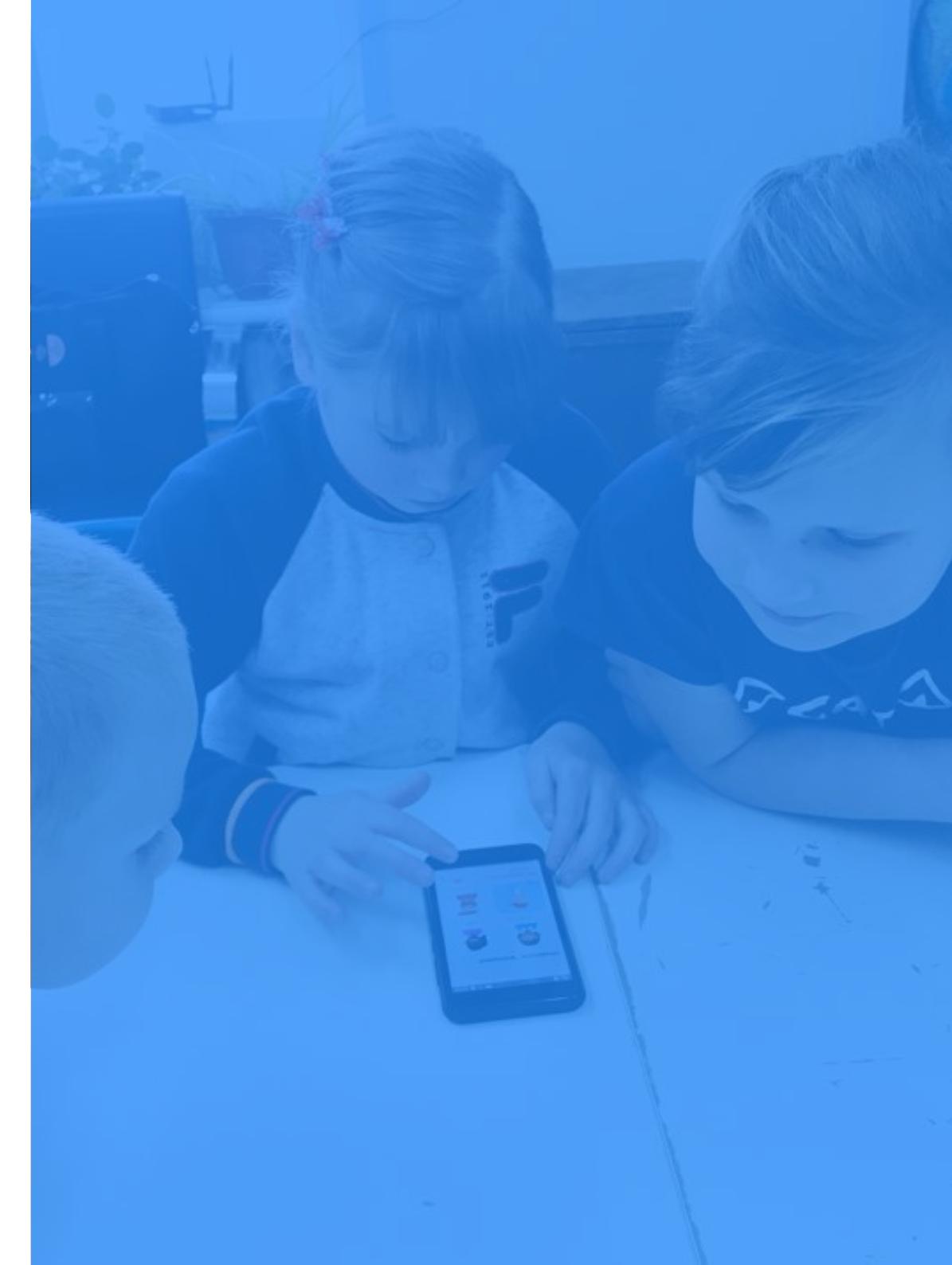
(пример: для работы в МИД России необходимо получить навык "английский язык" = изучение материала "образовательные платформы для изучения языка")

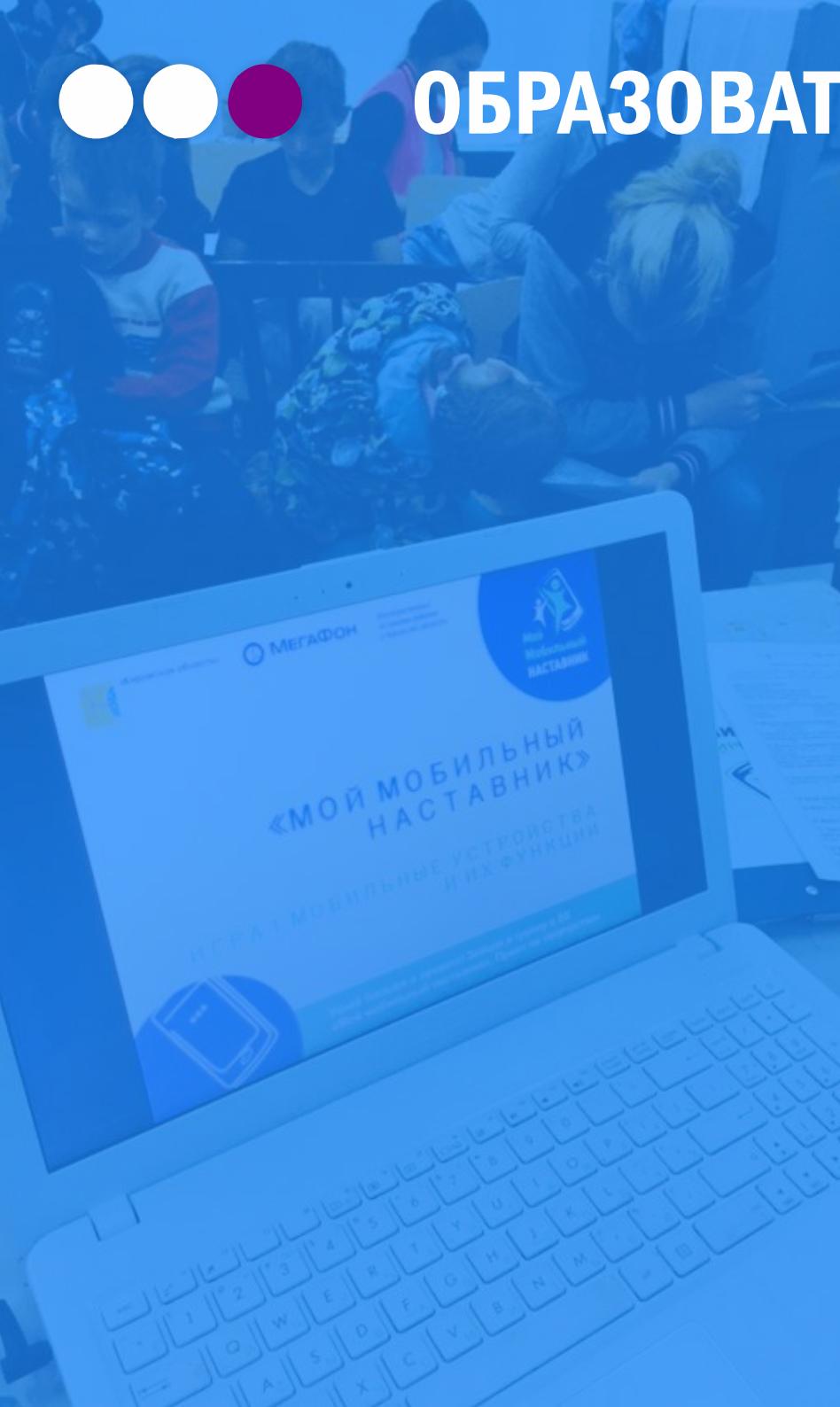
№3 - изучение материала по принципу "Компания = Знания"

(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 получат 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
ТRENДЫ



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.

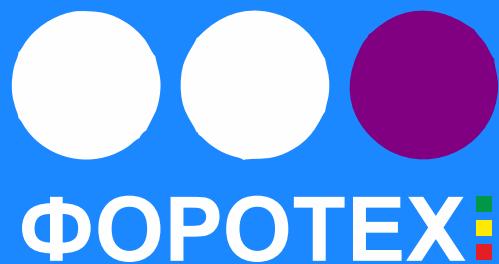
ИНФОРМАЦИОННОЕ ПАРТНЕРСТВО:

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

Телефон:

+7 (922) 668-77-72 (Николай Губин)

+7 (919) 521-40-50 (Ольга Крылатова)

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

