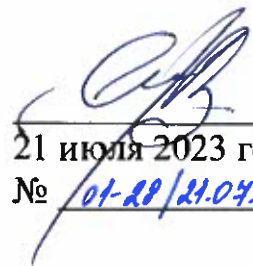


УТВЕРЖДАЮ
Первый заместитель
Генерального директора
АНО «Россия – страна возможностей»



А.В. Агафонов

21 июля 2023 года

№ 01-28/21.04.23-01

ПОЛОЖЕНИЕ
о Всероссийском конкурсе «Начни игру»
в 2023–2024 гг.

Редакция 2

Москва
2023

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение о Всероссийском конкурсе «Начни игру» в 2023–2024 гг. (далее – Положение) определяет цель, задачи, категории участников, сроки и условия, этапы прохождения Всероссийского конкурса «Начни игру» в 2023–2024 гг. (далее – конкурс), порядок рассмотрения материалов, поступивших от участников конкурса, и определения победителей конкурса.

Конкурс реализуется по 2 (двум) направлениям:

- Акселератор игровых проектов;
- Партнерский кейс.

1.2. Официальный сайт конкурса: <https://startgame.rsv.ru/> (далее – Платформа).

1.3. Официальное сообщество в социальной сети «ВКонтакте»: https://vk.com/startgame_rsv (далее – Сообщество).

1.4. Официальным языком конкурса является русский.

1.5. Положение действует в течение всего срока проведения конкурса и может быть изменено по инициативе автономной некоммерческой организации «Россия – страна возможностей» (далее – АНО «РСВ»), а также в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации.

1.6. В Положении используются следующие термины:

- участник конкурса – физическое лицо в возрасте от 14 лет, зарегистрировавшееся на Платформе для прохождения конкурсных испытаний по 1 (одному) из 2 (двух) направлений конкурса (Акселератор игровых проектов, Партнерский кейс) в установленные Положением сроки и в соответствии с условиями участия в конкурсе. К участию в конкурсе допускаются граждане Российской Федерации, а также граждане иностранных государств, указанных в приложении 1 к Положению (далее – граждане иностранных государств), 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 конкурса в возрасте от 14 лет, имеющих свою идею игрового проекта или уже разработанный игровой проект, прошедших конкурсный отбор;

- Партнерский кейс – направление конкурса для участников конкурса 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 кейсовых заданий трех уровней сложности (Trainee, Junior, Middle), поставленных партнерами.

1.7. Автономная некоммерческая организация «Больше, чем путешествие» (далее – АНО «БЧП») осуществляет обеспечение участников конкурса, указанных в пункте 6.1 Положения, сертификатами на туристские поездки по проекту «Программа «Больше, чем путешествие» (далее – сертификат на туристскую поездку).

Порядок реализации проекта «Программа «Больше, чем путешествие» устанавливается в совместном регламенте АНО «РСВ» и АНО «БЧП».

2. Цель, задачи и принципы конкурса

2.1. Цель конкурса – выявление, поддержка и развитие граждан Российской Федерации, граждан иностранных государств, обучающихся в общеобразовательных организациях, профессиональных образовательных организациях, образовательных организациях среднего и 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. 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 АНО «РСВ» (далее – Организатор).

3.1.2. Обязанности Организатора:

- утверждение положения о конкурсе;
- утверждение положения об экспертном совете;
- утверждение положения о конкурсной комиссии;
- 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 пр.), 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.

Все нормативные акты, утверждаемые в целях регламентации конкурса, носят внутренний характер и не подлежат обязательной публикации в сети Интернет.

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 7.9 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 7.7 Положения.

3.1.6. Организатор вправе учреждать и проводить активности, акции, события, специальные проекты, геймджемы и другие мероприятия в рамках реализации конкурса.

3.2. Партнеры конкурса.

Партнерами конкурса могут стать органы государственной и исполнительной власти, коммерческие и некоммерческие организации, в том числе организации игровой индустрии, индивидуальные предприниматели, 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 пр., 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 этапы Акселератора игровых проектов, третий этап Партнерского кейса), принятия решений по утверждению результатов участников на этапах конкурса (первый, второй этапы Акселератора игровых проектов, второй, третий этапы Партнерского кейса), определения победителей Партнерского кейса, 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 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 (первый, второй этапы Акселератора игровых проектов, третий этап Партнерского кейса).

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

3.4.3.3. Определение победителей Акселератора игровых проектов, Партнерского кейса.

3.4.4. Организатор предоставляет критерии отбора, порядок присвоения баллов для утверждения конкурсной комиссией или корректировки оснований присвоения баллов не позднее чем за 7 (семь) дней до начала каждого этапа Акселератора игровых проектов и Партнерского кейса.

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-разработчики – индивидуальные участники конкурса или группа участников конкурса в количестве от 2 (двух) до 10 (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 – презентационный документ (5–10 страниц), в котором отражена информация об игровом проекте, его преимуществах, основных акцентах игрового проекта, уникальности, будущей успешности и его монетизации;

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

- Преакселератор – подготовительный этап направления, содержащий подготовительную обучающую программу для инди-разработчиков, включающую в себя обучение у ведущих специалистов игровой индустрии с целью приобретения навыков подготовки необходимой проектной документации. Преакселератор проводится с целью подготовки инди-разработчиков к прохождению Акселератора;

- Акселератор – первый этап направления, представляющий собой интенсивную образовательную программу, включающую обучение у ведущих специалистов игровой индустрии, развитие навыков, необходимых для создания 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 подготовке к онлайн-питчингу 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 достижение на этапах обучения;

- менторская сессия – общие онлайн-консультации инди-разработчиков с высококвалифицированным специалистом, имеющим большой опыт в индустрии игровой разработки, проводящим консультации для инди-разработчиков в отношении их игровых проектов во время обучения в Акселераторе. Специалист оказывает содействие инди-разработчикам в Акселераторе на менторской сессии в формате наставничества с целью минимизации ошибок в процессе развития игрового проекта с помощью предоставления видимой модели действий на основе своего опыта;

- онлайн-питчинг – презентация игровых проектов, разработанных инди-разработчиками, перед конкурсной комиссией в онлайн-формате;

- финал конкурса – третий этап Акселератора игровых проектов – мероприятие конкурса, 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 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. Акселератор игровых проектов проводится на территории Российской Федерации, формат проведения – онлайн.

Финал Акселератора игровых проектов состоится в г. Казани, формат проведения – офлайн.

4.3. График (этапы) Акселератора игровых проектов:

Этап	Сроки проведения
Подготовительный этап	
Регистрация и подача заявок на участие в Преакселераторе	18 апреля – 13 июня 2023 года
Обучение в Преакселераторе	15 июня – 10 июля 2023 года
Первый этап	
Подача заявок на участие в конкурсном отборе в Акселератор	6 июля – 7 августа 2023 года
Онлайн-собеседование	24 июля – 9 августа 2023 года
Оценка и отбор заявок в Акселератор	9–10 августа 2023 года
Публикация списка инди-разработчиков, прошедших конкурсных отбор в Акселератор	11 августа 2023 года
Второй этап	
Обучение в Акселераторе	14 августа – 8 ноября 2023 года
Онлайн-питчинг в рамках обучения в Акселераторе	3–8 ноября 2023 года
Третий этап	
Финал конкурса. Определение и награждение победителей	21–26 февраля 2024 года

4.3.1. Подготовительный этап

4.3.1.1. Для участия в Акселераторе игровых проектов необходимо пройти регистрацию, заполнив все обязательные поля в форме регистрации на Платформе, и подать заявку на участие в Преакселератор, заполнив электронную форму в личном кабинете в установленные Положением сроки.

4.3.1.2. Заявка на участие в Преакселератор включает информацию об участнике(-ах) и об игровом проекте (далее – Заявка в Преакселератор). 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.

4.3.1.3. Участники, подавшие Заявку в Преакселератор, допускаются к обучению в Преакселераторе, которое включает:

- серию воркшопов, проводимых в формате вебинаров;

- самостоятельную работу участников над игровыми проектами;
- онлайн-встречи с экспертами, представителями игровой индустрии.

4.3.1.4. Программа, расписание обучения в Преакселераторе публикуются на Платформе в разделе «Документы» и/или в Сообществе.

4.3.2. Первый этап

4.3.2.1. Для участия в конкурсном отборе в Акселератор необходимо пройти регистрацию, заполнив все обязательные поля в форме регистрации на Платформе, и подать заявку на участие в Акселератор, заполнив электронную форму в личном кабинете в установленные Положением сроки. Участие в Преакселераторе не является обязательным условием для участия в конкурсном отборе в Акселератор.

4.3.2.2. Заявка на участие в Акселератор включает информацию об инди-разработчике(-ах) и об игровом проекте (далее – Заявка в Акселератор). 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.

4.3.2.3. Подача Заявки в Акселератор подразумевает, что участник конкурса и/или его родитель или 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.

4.3.2.4. Требования к содержанию Заявки в Акселератор, критерии отбора и порядок подачи размещаются на Платформе в разделе «Документы».

4.3.2.5. Заявки в Акселератор, не соответствующие требованиям, указанным в пункте 4.3.2.4, не рассматриваются.

4.3.2.6. Игровые проекты, прошедшие во второй этап Всероссийского конкурса «Начни игру» в 2022–2023 гг., не допускаются к участию в конкурсе.

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

4.3.2.8. Список участников конкурса, порядок проведения онлайн-собеседований публикуются на Платформе в разделе «Документы» и/или в Сообществе не позднее чем за 2 (два) дня до начала проведения онлайн-собеседований.

4.3.2.9. Онлайн-собеседование проводится в онлайн-формате для каждого(-ых) участника(-ов) конкурса, для участников конкурса, объединившихся в команду, однократно.

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

4.3.2.11. По результатам проведения онлайн-собеседования конкурсная комиссия определяет 30 (тридцать) Заявок в Акселератор, прошедших конкурсный отбор. Список инди-разработчиков утверждается протоколом заседания конкурсной комиссии и публикуется на Платформе в разделе «Документы».

4.3.2.12. Организатор оставляет за собой право увеличить количество инди-разработчиков, прошедших конкурсный отбор, в случае получения инди-разработчиками, занявшими 30 (тридцатое) и последующие места, равных баллов.

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

4.3.3. Второй этап

4.3.3.1. Инди-разработчики, прошедшие конкурсный отбор, допускаются к обучению в Акселераторе, которое включает:

- трекинг-сессии, проводимые в формате вебинаров;
- менторские сессии, проводимые в формате вебинаров;
- самостоятельную работу инди-разработчиков над игровыми проектами;

- еженедельную практическую работу инди-разработчиков с трекерами Акселератора, осуществляющими сопровождение игровых проектов;
- встречи с экспертами, представителями игровой индустрии;
- онлайн-питчинг.

4.3.3.2. Программа, расписание обучения в Акселераторе публикуются на странице Платформы «Акселератор игровых проектов» в разделе «Документы» и/или в Сообществе.

4.3.3.3. Финальным мероприятием Акселератора является онлайн-питчинг, по результатам которого конкурсная комиссия дает обратную связь о проделанной работе инди-разработчиков во время обучения в Акселераторе, а также рекомендации инди-разработчикам для успешного выступления на финале конкурса.

4.3.3.4. 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 конкурса приглашаются инди-разработчики, прошедшие обучение в Акселераторе.

4.3.4.1.1. Инди-разработчики должны подтвердить свое дальнейшее участие в конкурсе, уведомив об этом Организатора в течение 5 (пяти) рабочих дней после публикации списка финалистов на Платформе путем направления формы подтверждения участия финалиста с содержанием сведений, указанных в приложении 2 к Положению, и копии паспорта (стр. 2, 3 и прописка) на электронную почту конкурса startgame@rsv.ru.

4.3.4.1.2. В случае ненаправления формы подтверждения участия финалиста в установленный пунктом 4.3.4.1.1 срок, Организатор оставляет за собой право пригласить на финал инди-разработчиков из списка резерва, сформированного конкурсной комиссией.

4.3.4.2. Программа финала конкурса включает:

- питчинг проектов;
- нетворкинг;
- культурно-образовательную программу;
- определение и награждение победителей.

4.3.4.3. Расписание финала конкурса публикуется на Платформе в разделе «Документы» не позднее чем за 3 (три) дня до даты проведения финала конкурса и/или в Сообществе.

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

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 конкурса.

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 «Документы».

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:

- профессия – роли по основным профессиональным направлениям в игровой индустрии: дизайнер, геймдизайнер, Unity-разработчик, геймификатор, 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 конкурса в специфику выбранной профессии. В каждой квест-карточке находится ссылка на базу знаний, собранную из лекций, статей, 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 конкурса выполненной квест-карточки или кейсового задания другим участником конкурса с последующим выставлением баллов согласно предусмотренной Организатором методологии оценки (критериям оценки). Методология оценки (критерии оценки) размещается на Платформе в личном кабинете участника конкурса вместе с заданием, которое необходимо проверить;

- финал конкурса – третий этап Партнерского кейса – мероприятие, в котором участники в индивидуальном зачете за ограниченное время соревнуются в решении кейсов, представленных партнерами, участвуют в образовательных сессиях с экспертами игровой индустрии, воркшопах, нетворкинге, культурно-образовательной программе;

- победители Партнерского кейса – участники, получившие наивысшую оценку конкурсной комиссии по результатам финала конкурса.

5.2. Партнерский кейс проводится на территории Российской Федерации, формат проведения – онлайн.

Финал Партнерского кейса состоится в г. Казани, формат проведения – офлайн.

5.3. График (этапы) проведения Партнерского кейса:

Этап	Сроки проведения
Первый этап	
Регистрация на Платформе. Выбор профессии	6 июля – 14 ноября 2023 года
Второй этап	
Открытие доступа к прохождению квест-карточек и решению кейсовых заданий первого уровня сложности (Trainee)	6 июля 2023 года
Открытие доступа к прохождению квест-карточек и решению кейсовых заданий второго уровня сложности (Junior)	1 августа 2023 года
Открытие доступа к прохождению квест-карточек и решению кейсовых заданий третьего уровня сложности (Middle)	1 сентября 2023 года
Определение списка участников, прошедших в финал конкурса	20 ноября 2023 года
Публикация списка участников, прошедших в финал конкурса	21 ноября 2023 года
Третий этап	
Финал конкурса. Определение и награждение победителей	21–26 февраля 2024 года

5.3.1. Первый этап

5.3.1.1. Желающие принять участие в Партнерском кейсе выполняют следующие действия:

- регистрируются на Платформе с получением доступа в личный кабинет,
- выбирают 1 (одну) из 4 (четырех) 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 на Платформе аннулируется.

5.3.2. Второй этап

5.3.2.1. На данном этапе участники конкурса 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 на Платформе.

5.3.2.3. В случае если решение задания в квест-карточке неверное, участник может пройти квест-карточку повторно до 14 ноября 2023 года.

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

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 оцениваются автоматически; квест-карточки, решением которых является создание участником конкурса изображения, видео и иного творческого произведения, определенные Организатором, подлежат процедуре взаимной оценки.

5.3.2.8. Процедура взаимной оценки для квест-карточек, решением которых является создание участником конкурса изображения, видео и иного творческого произведения, обязательна для участников конкурса.

5.3.2.9. После прохождения 5 (пяти) квест-карточек участнику конкурса открывается доступ к выполнению кейсовых заданий следующего 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 конкурса должен выполнить:

- 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 конкурса загрузил и отправил решение кейсового задания в личном кабинете на Платформе до 23:59 (по московскому времени) 14 ноября 2023 года.

5.3.2.13. Оценка загруженных решений кейсовых заданий производится автоматически с помощью применения формулы в соответствии с методологией, предусмотренной Организатором. Кейсовые задания, решением которых является создание участником конкурса изображения, видео и иного творческого произведения, 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 на Платформе.

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

Очки опыта, заработанные участником конкурса, засчитываются в рейтинг до 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 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 конкурса в рейтинге определяется на момент окончания регистрации в конкурсе – 14 ноября 2023 года (включительно).

5.3.2.16. На финал конкурса приглашаются:

- первые 40 участников конкурса возрастной категории от 14 до 17 лет (включительно) профессии «дизайнер» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года;
- первые 40 участников конкурса возрастной категории от 14 до 17 лет (включительно) профессии «геймдизайнер» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года;

- первые 40 участников конкурса возрастной категории от 14 до 17 лет (включительно) профессии «Unity-разработчик» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года;

- первые 40 участников конкурса возрастной категории от 14 до 17 лет (включительно) профессии «геймификатор» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года;

- первые 60 участников конкурса возрастной категории от 18 лет профессии «дизайнер» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года;

- первые 60 участников конкурса возрастной категории от 18 лет профессии «геймдизайнер» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года;

- первые 60 участников конкурса возрастной категории от 18 лет профессии «Unity-разработчик» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года;

- первые 60 участников конкурса возрастной категории от 18 лет профессии «геймификатор» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года (далее – финалисты).

Список финалистов утверждается протоколом конкурсной комиссии и публикуется на страницах «Партнерский кейс», «Акселератор игровых проектов» Платформы в разделе «Документы» не позднее 21 ноября 2023 года. Если в рейтинге количество участников конкурса с одинаковыми проходными очками опыта оказывается больше, чем указанное в настоящем пункте, то предпочтение отдается участнику конкурса, набравшему наибольшее количество баллов¹.

5.3.2.17. Организатор формирует список резерва, в который входят участники конкурса, соответствующие следующим требованиям:

- участники конкурса, занявшие 41–60 место, возрастной категории от 14 до 17 лет (включительно) профессии «дизайнер» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года;

- участники конкурса, занявшие 41–60 место, возрастной категории от 14 до 17 лет (включительно) профессии «геймдизайнер» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года;

- участники конкурса, занявшие 41–60 место, возрастной категории от 14 до 17 лет (включительно) профессии «Unity-разработчик» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года;

- участники конкурса, занявшие 41–60 место, возрастной категории от 14 до 17 лет (включительно) профессии «геймификатор» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года;

- участники конкурса, занявшие 61–100 место, возрастной категории от 18 лет профессии «дизайнер» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года;

- участники конкурса, занявшие 61–100 место, возрастной категории от 18 лет профессии «геймдизайнер» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года;

- участники конкурса, занявшие 61–100 место, возрастной категории от 18 лет профессии «Unity-разработчик» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года;

- участники конкурса, занявшие 61–100 место, возрастной категории от 18 лет профессии «геймификатор» в рейтинге на момент 14:00 (по московскому времени) 20 ноября 2023 года (далее – финалисты).

Список резерва утверждается протоколом конкурсной комиссии и публикуется на странице «Партнерский кейс» Платформы в разделе «Документы» не позднее 21 ноября 2023 года. Если в рейтинге количество участников конкурса с одинаковыми проходными очками опыта оказывается больше, чем указанное в настоящем пункте, то предпочтение отдается участнику конкурса, набравшему наибольшее количество баллов².

¹ Баллы – внеконкурсная валюта, начисленная участникам за участие в дополнительных активностях и выполнение заданий, не являющихся обязательными в рамках конкурса.

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

5.3.3. Третий этап

5.3.3.1. К участию в финале конкурса приглашаются финалисты.

5.3.3.1.1. Финалисты должны подтвердить свое дальнейшее участие в конкурсе, уведомив об этом Организатора в течение 5 (пяти) рабочих дней после публикации списка финалистов на Платформе путем направления формы подтверждения участия финалиста с содержанием сведений, указанных в приложении 2 к Положению, и копии паспорта (стр. 2, 3 и прописка) на электронную почту конкурса startgame@rsv.ru.

5.3.3.1.2. В случае ненаправления формы подтверждения участия финалиста в установленный пунктом 5.3.3.1.1 срок, Организатор оставляет за собой право пригласить на финал участников конкурса из списка резерва.

5.3.3.2. Расписание финала конкурса публикуется на Платформе в разделе «Документы» не позднее чем за 3 (три) дня до даты его проведения.

5.3.3.3. Программа финала конкурса включает:

- соревнования по решению кейсов;
- образовательные сессии с экспертами игровой индустрии;
- воркшопы;
- нетворкинг;
- культурно-образовательную программу;
- определение и награждение победителей.

5.3.3.4. Во 2 (второй), 3 (третий) день финала конкурса проходят соревнования по решению кейсов. Решение кейсов осуществляется индивидуально. Участники обеспечиваются Организатором рабочими местами и материальной базой (ноутбуки, ПО и т.д.) в зоне соревнований по решению кейсов.

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

5.3.3.6. Апелляция на результаты оценки решений кейсов не предусмотрена.

5.3.3.7. В 4 (четвертый) день финала конкурса проходят образовательные сессии с экспертами игровой индустрии, воркшопы, культурно-образовательная программа, определение и награждение победителей и призеров конкурса.

5.3.3.8. Список победителей Партнерского кейса утверждается протоколом заседания конкурсной комиссии и публикуется на страницах «Партнерский кейс», «Акселератор игровых проектов» Платформы в разделе «Документы» не позднее 6 февраля 2024 года.

5.3.3.9. 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 конкурса, прошедшие в третий этап Партнерского кейса, получают электронный сертификат финалиста конкурса согласно пунктам 7.15, 7.16 Положения;
- участники конкурса, прошедшие во второй этап Акселератора игровых проектов, получают сертификат финалиста Акселератора игровых проектов согласно пунктам 7.15, 7.16 Положения;
- 4 победителя Партнерского кейса, занявшие 1 место по профессиям «дизайнер», «геймдизайнер», «Unity-разработчик», «геймификатор», в возрастной категории от 14 до 17 лет (включительно) получают сертификаты на обучение, диплом победителя конкурса, а также данным победителям может быть предоставлен сертификат на туристскую поездку в рамках проекта «Программа «Больше, чем путешествие»;
- 4 победителя Партнерского кейса, занявшие 1 место по профессиям «дизайнер», «геймдизайнер», «Unity-разработчик», «геймификатор», в возрастной категории от 18 лет получают сертификаты на обучение, диплом победителя конкурса, а также данным победителям может быть предоставлен сертификат на туристскую поездку в рамках проекта «Программа «Больше, чем путешествие»;

- 8 призеров Партнерского кейса, занявшие 2, 3 места по профессиям «дизайнер», «геймдизайнер», «Unity-разработчик», «геймификатор», в возрастной категории от 14 до 17 лет (включительно) получают сертификаты на обучение, диплом победителя конкурса, а также данным призерам может быть предоставлен сертификат на туристскую поездку в рамках проекта «Программа «Больше, чем путешествие»;

- 8 призеров Партнерского кейса, занявшие 2, 3 места по профессиям «дизайнер», «геймдизайнер», «Unity-разработчик», «геймификатор», в возрастной категории от 18 лет (включительно) получают сертификаты на обучение, диплом победителя конкурса, а также данным призерам может быть предоставлен сертификат на туристскую поездку в рамках проекта «Программа «Больше, чем путешествие»;

- 3 победителя Акселератора игровых проектов, занявшие 1–3 места, получают сертификаты на обучение, диплом победителя конкурса, а также данным призерам может быть предоставлен сертификат на туристскую поездку в рамках проекта «Программа «Больше, чем путешествие».

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

6.3. Состав призов от партнеров определяется партнерами самостоятельно.

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

7. Особые условия

7.1. Обработка персональных данных участников конкурса, их законных представителей, включающая сбор персональных данных, их систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, блокирование и др., производится в соответствии с требованиями Федерального закона от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных» и Политики автономной некоммерческой организации «Россия – страна возможностей» в отношении обработки персональных данных, размещенной на сайте www.rsv.ru.

7.2. Участники конкурса 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.

7.3. Участник конкурса, 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 конкурса в конкурсе;

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

7.4. Участник конкурса самостоятельно отслеживает на странице «О нас» Платформы в разделе «Документы» изменения, вносимые в соответствии с пунктом 7.9 Положения. Персональное оповещение каждого участника конкурса 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.

7.6. Организатор конкурса не несет ответственности за содержание представленных участниками конкурса 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 конкурса – 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 для привлечения интереса новых участников конкурса к конкурсу и пр.

7.7. Основаниями для исключения из конкурса могут являться:

7.7.1. Предоставление участником конкурса на конкурс игровых проектов, решений кейсовых заданий, решений квест-карточек, прототипов, содержащих ненормативную лексику, оскорбительные высказывания в адрес Организатора, партнеров, других участников конкурса, 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 конкурса заявления об исключении его из конкурса или неявка участника на финал конкурса.

7.7.3. Нарушение участником конкурса требований настоящего Положения.

7.7.4. Представление участником конкурса 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 заданий квест-карточек, кейсовых заданий, партнерских заданий, результатов их выполнения.

7.7.6. Наличие у участника конкурса нескольких профилей на Платформе.

7.8. 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.

7.9. В случае внесения изменений в Положение информация публикуется на Платформе не позднее 3 (трех) календарных дней до даты наступления соответствующих изменений в разделе «О нас». Если участник конкурса продолжает участие в конкурсе, он выражает согласие с внесенными в Положение изменениями.

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

7.11. Допуск к участию 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 и/или в Сообществе не позднее 10 (десяти) календарных дней до начала финала конкурса.

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

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

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

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

7.16. Электронные сертификаты, дипломы отображаются в личном кабинете или направляются на электронную почту участника конкурса, указанную при регистрации на Платформе.

8. Финансирование конкурса

8.1. Расходы на проведение конкурса осуществляются за счет средств Организатора, 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, 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, спикеров, партнеров, экспертов, трекеров, участвующих в финале конкурса;

- обеспечение участников финала конкурса, волонтеров, гостей, партнеров, спикеров, экспертов, трекеров брендовой продукцией конкурса;

- иные статьи расходов, необходимые для проведения конкурса.

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

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

Приложение 1
к Положению о Всероссийском конкурсе
«Начни игру» в 2023–2024 гг.

Перечень иностранных государств, граждане которых допускаются к участию
во Всероссийском конкурсе «Начни игру» в 2023–2024 гг.

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 1. Азербайджан | 35. Кот-д'Ивуар |
| 2. Алжир | 36. Ливан |
| 3. Аргентина | 37. Люксембург |
| 4. Армения | 38. Малайзия |
| 5. Афганистан | 39. Мальдивы |
| 6. Бангладеш | 40. Марокко |
| 7. Бахрейн | 41. Мексика |
| 8. Беларусь | 42. Мозамбик |
| 9. Болгария | 43. Молдова |
| 10. Босния и Герцеговина | 44. Монголия |
| 11. Бразилия | 45. Непал |
| 12. Венесуэла | 46. Нигерия |
| 13. Вьетнам | 47. ОАЭ |
| 14. Габон | 48. Оман |
| 15. Гаити | 49. Пакистан |
| 16. Гватемала | 50. Панама |
| 17. Гонконг | 51. Папуа – Новая Гвинея |
| 18. Грузия | 52. Перу |
| 19. Дания | 53. Румыния |
| 20. Египет | 54. Саудовская Аравия |
| 21. Заир | 55. Сербия |
| 22. Израиль | 56. Словакия |
| 23. Индия | 57. Таджикистан |
| 24. Индонезия | 58. Туркменистан |
| 25. Иордания | 59. Турция |
| 26. Ирак | 60. Узбекистан |
| 27. Иран | 61. Филиппины |
| 28. Исландия | 62. Финляндия |
| 29. Казахстан | 63. Хорватия |
| 30. Камерун | 64. Шри-Ланка |
| 31. Киргизия | 65. Эфиопия |
| 32. Китай | 66. ЮАР |
| 33. КНДР | 67. Южная Осетия |
| 34. Колумбия | 68. Ямайка |

Форма подтверждения участия финалиста

1. ИД участника.
2. Направление конкурса (Партнерский кейс / Акселератор игровых проектов).
3. Профессия (Партнерский кейс) / Название команды (Акселератор игровых проектов).
4. Фамилия.
5. Имя.
6. Отчество (при наличии).
7. Дата рождения.
8. Гражданство.
9. Паспорт (серия, номер).
10. Пол.
11. Адрес проживания.
12. Адрес регистрации.
13. Контактный номер телефона.
14. E-mail.
15. Ник в Telegram (при наличии).
16. Ссылка на фото.
17. Статус (самозанятый / не работает / работающий / студент / школьник).
18. Место работы/учебы.
19. Для работающих: должность.
20. Для обучающихся: специальность, курс, группа или класс.
21. Опыт игровой разработки.
22. Ограничения по состоянию здоровья.
23. Наличие аллергии.
24. Необходимо присутствие сопровождающего (для финалистов от 14 до 17 лет).