

Требования к проектам, реализуемым по направлению «Программные продукты»

1. Проект (в том числе описание Проекта), представляемый на Конкурсный отбор молодежного контента, должен:

1.1. Соответствовать требованиям к Проекту, установленным приложением № 3 к Документации, с учетом следующего:

1.1.1 Программный продукт ранее не обнародовался, в том числе не размещался в сети Интернет, и должен быть вновь созданным; за исключением пробных или демоверсий контента¹.

1.2. По окончании разработки Программный продукт должен в полной мере соответствовать:

1.2.1. Требованиям интернет-ресурса (платформы), для запуска на котором заявлен Программный продукт, в том числе политикам, правилам изготовителей и операторов интернет-ресурса (платформы).

1.2.2. Требованиям, спецификациям и проектным материалам в части архитектуры Программного продукта, стандартам кодирования Программного продукта.

1.2.3. Не должен иметь принудительного обновления и управления из-за рубежа, и его гарантийное обслуживание, техническая поддержка и модернизация осуществляются российской организацией без преобладающего иностранного участия либо гражданином Российской Федерации. Данное требование не исключает возможности использования компонентов, средств и инструментов разработки в производстве Программного продукта.

1.2.4. Не должен содержать незаконных заимствований и компонентов, ограничивающих возможность распоряжения Программным продуктом или накладывающим на последующее распространение Программного продукта

¹ Демоверсия – небольшой функциональный фрагмент игры, который демонстрирует основные механики и визуальную составляющую. Общий объем Демоверсии – не более 20% Программного продукта (его контентного наполнения), заявленного Участником в целях создания в рамках проведения Конкурсного отбора молодежного контента.

лицензионные ограничения, например, GNU Affero General Public License (AGPL), GNU General Public License (GPL), GNU Lesser General Public License (LGPL), Mozilla Public License (MPL).

2. Требования к Программному продукту, направленному на укрепление гражданской идентичности и духовно-нравственных ценностей среди молодежи:

2.1. Формат Программного продукта – форматы файлов, принимаемых в качестве отчетной единицы программного продукта или части в составе единицы программного продукта, содержащего несколько файлов.

Возможные форматы Программного продукта: исходный код, исполняемые файлы.

Вместе с исходным кодом и исполняемыми файлами обязательно предоставление графических объектов, используемых в Программном продукте, а также проектной документации, инструкции по разворачиванию на сервере (если применимо) и инструкции пользователя (если применимо).

2.2. Допустимые варианты исполнения Программного продукта:

– создание (производство) программного обеспечения (приложения, сайты и т.п.) для размещения и установки на следующих платформах – ПК, мобильные устройства, сайты, социальные сети;

– создание (производство) игр (компьютерных, мобильных, консольных и т.п.) и дополнений к ним (DLC)² для размещения и установки на следующих платформах – ПК, мобильные устройства, игровые приставки, сайты, социальные сети.

2.3. Требования к Программному продукту:

– должен соответствовать требованиям, указанным в приложении № 3 к Документации, а также требованиям, указанным в настоящем приложении;

² Под дополнением к игре (DLC) понимается отдельная функциональная часть Программного продукта, которая может быть разработана, протестирована и поставлена в эксплуатацию отдельно или в совокупности с остальными частями Программного продукта.

В целях создания дополнения к игре (DLC) Участник конкурсного отбора молодежного контента должен представить документальное подтверждение того, что он является единственным правообладателем Программного продукта, к которому создается дополнение.

– должен содержать в себе контентное наполнение, направленное на укрепление гражданской идентичности и духовно-нравственных ценностей среди молодежи.

3. Требования к интернет-ресурсам для размещения Программного продукта:

– обязательное и приоритетное размещение контента на российских платформах дистрибуции (сайты, магазины приложений, социальные сети);

– не должны быть включены в Единый реестр доменных имен, указателей страниц сайтов в сети Интернет и сетевых адресов, позволяющих идентифицировать сайты в сети Интернет, содержащие информацию, распространение которой в Российской Федерации запрещено, а также доступ к интернет-ресурсам не должен быть ограничен в порядке, установленном Федеральным законом от 27.07.2006 № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации».

4. Место создания (производства) Программного продукта: Российская Федерация.

5. Сроки реализации Программного продукта:

5.1. Сроки создания (производства) Программного продукта:

– не ранее даты подачи Участником заявки на Конкурсный отбор молодежного контента.

Расходы, понесенные в целях создания (производства) контента в период с даты подачи Участником заявки на Конкурсный отбор молодежного контента до даты заключения договора, могут быть учтены в случаях, предусмотренных пунктом 9.8 Документации.

5.2. Срок размещения Программного продукта на интернет-ресурсах:

– не позднее 25 ноября 2024 года.

5.3. Срок окончания реализации:

– не позднее 30 ноября 2024 года.

6. Требования к единице Программного продукта:

6.1. Единица Программного продукта – совокупность программ и (или)

компонентов программ для электронно-вычислительных машин / мобильных устройств, готовых к публикации в сети Интернет, состоящих из одного файла или объединяющих несколько файлов одного или разных форматов Программного продукта.

Единицами Программного продукта могут быть Программное обеспечение / Игра в одном из вариантов исполнения, указанных в пункте 2.2 настоящего приложения, включая, но не ограничиваясь: мобильное приложение для Android, мобильное приложение для iOS, интернет-сайт.

6.2. Единица Программного продукта, размещаемая в сети Интернет, на протяжении всего срока действия договора, заключаемого АНО «ИРИ» с победителем, должна иметь индивидуальный URL-адрес, должна быть доступна по указанному в отчетности URL-адресу или должна иметь фиксированное (не изменяемое при публикации) название, под которым единица Программного продукта размещается в магазинах App Store, Google Play, RuStore и т.д. Название Игры или Программного обеспечения должно быть связано с названием Проекта или его повторять.

6.3. Единица Программного продукта, размещаемая в сети Интернет, должна быть доступна по индивидуальному URL-адресу в течение 36 (тридцати шести) месяцев с даты окончания срока действия договора, заключаемого АНО «ИРИ» с победителем (в зависимости от формата единиц Программного продукта и площадки размещения Программного продукта). В случае невозможности доступа к единице Программного продукта по ранее размещенному URL-адресу в течение 36 (тридцати шести) месяцев с даты окончания срока действия договора Исполнитель обязуется обеспечить по согласованию с АНО «ИРИ» размещение такой единицы Программного продукта в сети Интернет на другом URL-адресе.

6.4. Виды единиц Программного продукта:

- учитываемые для достижения Целевого показателя: Программное обеспечение / Игра;
- не учитываемые для достижения Целевого показателя: флешмобы,

контент, объединенный хештегами, контент третьих лиц (UGC), любые материалы промо- и анонсирующего характера, материалы, интегрированные в программу для ЭВМ и являющиеся ее частью, другие материалы, создаваемые и размещаемые на различных интернет-ресурсах в сети Интернет, сценарий, сюжет которого не может быть предварительно согласован АНО «ИРИ» в рамках исполнения договора, направленные на популяризацию учитываемых единиц программного продукта и привлечение дополнительной аудитории в сети Интернет.

7. Целевой показатель – показатель объективного количественного выражения качества и эффективности Программного продукта, направленного на укрепление гражданской идентичности и духовно-нравственных ценностей среди молодежи, размещенного в сети Интернет, выраженный в количестве скачиваний и (или) уникальных пользователей Программного продукта (далее – ключевой показатель эффективности).

Соотношение заявленной стоимости Проекта к заявленным ключевым показателям эффективности (КПЭ) Проекта:

- при стоимости Проекта до 10 000 000 рублей – не менее 50 000 скачиваний и (или) уникальных пользователей;
- при стоимости Проекта от 10 000 001 до 20 000 000 рублей – не менее 100 000 скачиваний и (или) уникальных пользователей;
- при стоимости Проекта от 20 000 001 до 40 000 000 рублей – не менее 200 000 скачиваний и (или) уникальных пользователей;
- при стоимости Проекта от 40 000 001 до 60 000 000 рублей – не менее 400 000 скачиваний и (или) уникальных пользователей;
- при стоимости Проекта от 60 000 001 рублей – не менее 750 000 скачиваний и (или) уникальных пользователей.