



Приложение 2
УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор
АО «Тывасвязьинформ»

/С.О. Хертек

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении квеста в рамках профориентационных мероприятий «Курс молодого связиста», посвященных 75-летию становления электросвязи и создания основного отраслевого предприятия Республики Тыва

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение о проведении квест-игры (далее - Положение) определяет цели, порядок проведения, содержание, категории участников квест-игры (далее - Квест).

1.2. Квест (англ. Quest – поиски) – один из основных жанров игр, требующих от игроков решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игроков. Квест требует интеллектуальных знаний по теме квест-игры, нестандартного мышления и сообразительности. Он направлен на овладение навыками решения поставленных задач, воспитывает стремление к победе, умение быстро ориентироваться на местности.

1.3. Квест используется как один из инструментов повышения эффективности и качества подготовки профессионалов проводится в рамках профориентационных мероприятий, посвященных 75-летию становления электросвязи и создания основного отраслевого предприятия Республики Тыва.

2. Цель и задачи проведения

2.1. Данный квест проводится с целью поддержания имиджа и направлен на содействие студентам в профессиональном самоопределении, мотивации и формирования интереса к изучению профессии связиста, а также приобретения актуальных знаний и навыков.

2.2 Приобщение молодежи к профессии связиста, путем ознакомления с основами знаний о связи и практического применения знаний.

2.2. Освоение и расширение применения форм и методов интерактивного обучения

2.3. Помощь в проявлении у молодых людей навыков работы в команде, привлечения новых абонентов.

3. Учредители

3.1. Учредителем квеста является Акционерное общество «Тывасвязьинформ».

3.2. Учредитель квеста:

- создает оргкомитет и утверждает его состав;
- утверждает Положение о проведении квеста и смету расходов на его организацию;
- формирует отчет по каждому участнику (согласно критериям оценки)

4. Участники

4.1. Участниками квеста (игроками) могут быть студенты профильных университетов и колледжей, участвовавшие в мастер классах и тренингах.

4.2. Участники квеста (игроки) обязаны:

- выполнять задания согласно алгоритму;
- выполнять задания способами, не угрожающими жизни и здоровью ни игроков, ни других лиц;
- соблюдать законы и правила, действующие на территории РФ, в том числе ПДД, ГК и УК;
- использовать единый номер телефона участника на протяжении всего квеста.

4.3. Участие в квесте подразумевает безоговорочное согласие участника с правилами квеста.

5. Порядок проведения и правила квеста

5.1. Квест посвященный 75-летию становления электросвязи и создания основного отраслевого предприятия Республики Тыва – это практическая часть «Курса молодого связиста». В квесте имеют право участвовать все ранее прослушавшие тренинги и мастер-классы студенты.

5.2. Участникам необходимо пройти несколько уровней и выполнить необходимые задания на время. Задания случайно выбираются группами.

5.2.1. Все участники делятся на команды с равным количеством участников. Командам будут выделены ответственные сотрудники с АО «Тывасвязьинформ», которые являются кураторами команд. Кураторы команд не могут принимать непосредственное участие в квесте, их задача оценка действий команд.

5.2.2. Командам предстоит пройти все уровни на время. На каждом этапе команде необходимо получить определенное количество баллов для прохождения следующего задания. Также команда имеет возможность получить бонусные баллы за выполнение задания раньше отведенного времени.

5.3. На первом этапе квеста необходимо в заданной точке (многоквартирный дом) привлечь одного абонента.

5.3.1 Данный этап рассчитан на 2 часа.

5.3.2 За этап будет присуждаться 10 баллов (основное задание). Команда имеет возможность привлечь абонентов из других точек, за которых дополнительно присуждается 1 балл за каждого абонента. За преждевременное выполнение обязательного задания команда может заработать баллы, которые равняются 1 балл – за каждые 20 мин.

5.4. Второй этап заключается в практическом подключении абонента на стенде в здании АО «Тывасвязьинформ». Проверка подключения абонентов будет осуществляться по технологиям ETHERNET и ADSL.

5.4.1. Данный этап квеста рассчитан на 2 часа

5.4.2. За успешное прохождение этапа команде присуждается 20 баллов (10 баллов ETHERNET, 10 баллов ADSL). За преждевременное выполнение задания команде присуждаются дополнительные баллы: 1 балл–за каждые 10 минут.

5.5. Квест будет проходить с 09 часов 00 минут «31» июля 2019 года до 16 часов 00 минут «31» июля 2019 года, объявление команд победителей и награждение лидеров будет производиться «31» июля 2019 года в 16:30 часов в селекторном зале.

5.6. Победителем Квест-игры становится команда набравшая наибольшее количество баллов, также членами оргкомитета выявляются лидеры в каждой команде, успешно зарекомендовавших себя за время проведения квеста.

6. Время и место проведения

6.1. Квест проводится с 09 часов 00 минут «31» июля 2019 года до 16 часов 00 минут «31» июля 2019 года.

6.2 Квест будет проводиться на двух разных площадках: ЦПУ «Привлечение абонентов», ОИТ/ОЛКС «Подключение абонентов»

6.2 Точка старта будет задана селекторном зале.

7. Награждение победителей

7.1. Всего учреждается 5 награждаемых мест. Выявляется 1 команда победитель и 4 лидера по командам, которым будет предложена платная стажировка в АО «Тывасвязьинформ».

7.2. Победители награждаются памятными и поощрительными призами.

7.3. Церемония награждения будет проходить «31» июля 2019 года с 16:30 до 17:30 в селекторном зале.

8. Финансирование

8.1. Все расходы на организацию и проведение квеста производятся за счет средств АО «Тывасвязьинформ».

Маш