



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Уральский государственный экономический университет»
(УрГЭУ)

«УТВЕРЖДАЮ»
Ректор УрГЭУ



Я.П. Силин

«10» января 2023 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о Международном конкурсе проектов молодых ученых и студентов по развитию
игровой индустрии и киберспорта

Екатеринбург
2023



1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение (далее - Положение) регламентирует порядок организации и проведения Международного конкурса проектов молодых ученых и студентов по развитию игровой индустрии и киберспорта (далее - Конкурс).

1.2. Конкурс проводится в рамках Конгресса инноваторов Евразийского экономического форума молодежи (далее ЕЭФМ). Интернет-адрес сайта ЕЭФМ www.eurasia-forum.ru

1.3. Организатор Конкурса:

ФГБОУ ВО «Уральский государственный экономический университет» (УрГЭУ), кафедра шахматного искусства и компьютерной математики.

1.4. Соорганизаторы Конкурса:

Вузы-организаторы зарубежных и региональных площадок ЕЭФМ, выбравшие данный конкурс для реализации на своих площадках. Перечень зарубежных и региональных площадок, выбравших данный Конкурс, указывается на странице Конкурса Конгресса инноваторов сайта ЕЭФМ, а также на самих зарубежных/региональных Площадках сайта ЕЭФМ

1.5. Партнер Конкурса:

Общероссийская общественная организация «Федерация компьютерного спорта России»

1.6. Целью конкурса является содействие реализации творческих инициатив молодых ученых и студентов в области анализа, проектирования и разработки решений по развитию игровой индустрии и киберспорта.

2. Научные направления Конкурса

Проекты представляются на Конкурс по следующим направлениям:

1. Эмпирические исследования и статистика в игровой индустрии и киберспорте;
2. Управление спортсменами и спортивный маркетинг;
3. Киберспорт и игровой бизнес;
4. Управление киберспортивными мероприятиями;
5. Управление киберспортивной командой;
6. Event-менеджмент в киберспорте;
7. Геймдизайн;
8. Разработка игр;
9. Маркетинг в игровой индустрии;
10. Тренерская деятельность в области киберспорта;
11. Геймификация образовательного процесса;
12. SMM менеджмент в киберспорте;
13. Бизнес-модели в киберспорте;
14. Психология в киберспорте. Особенности траектории успешного киберспортсмена;
15. Киберспортивное вещание;
16. Ресурсы киберспортивных мероприятий.



3. Условия участия в Конкурсе

3.1. К участию в Конкурсе приглашаются студенты, аспиранты, молодые ученые образовательных организаций, академических институтов и других заинтересованных организаций России и зарубежных стран в возрасте до 35 лет (далее – Участники).

Работы, подготовленные молодыми учеными - кандидатами наук, на конкурс не принимаются.

3.2. На конкурс представляются законченные работы, выполненные индивидуально или коллективно (командами до 3-х чел).

3.3. Один участник (один коллектив) имеет право представить на Конкурс только одну работу.

3.5. Работы участников, не удовлетворяющие требованиям, указанным в Разделе 5 Положения, для участия в конкурсе не принимаются.

3.6. Организационный взнос для участия в конкурсе не предусмотрен. Расходы по проживанию иногородних участников, питанию и транспортные расходы для участия в очном этапе конкурса оплачиваются участниками самостоятельно, либо командировавшими организациями.

4. Этапы и сроки проведения Конкурса

4.1. Конкурс является ежегодным мероприятием и проводится в период летнего семестра. Окончательные сроки проведения Конкурса, а также его основных этапов устанавливаются приказом ректора ФГБОУ ВО «Уральский государственный экономический университет» и размещаются на странице Конкурса сайта ЕЭФМ.

4.2. Конкурс проводится в три этапа.

4.2.1. Первый этап – прием и регистрация конкурсных работ (проектов); проверка работ на соответствие требованиям, предъявляемым к работам.

Первый этап проводится оргкомитетом Конкурса в сроки, установленные дирекцией Евразийского экономического форума молодежи.

4.2.2. Второй этап – (отборочный) экспертиза конкурсных работ, зарегистрированных и допущенных к Конкурсу по итогам первого этапа; определение финалистов Конкурса.

Экспертиза конкурсных работ, проводится экспертной комиссией Конкурса/ экспертными комиссиями зарубежных/региональных площадок, поддержавших данный Конкурс. Формируются списки Участников, прошедших в финал Конкурса. Списки финалистов публикуются на странице Конкурса сайта ЕЭФМ. Осуществляется рассылка информационных писем конкурсантам о выходе в финальный тур Конкурса.

Авторы 15 лучших работ (финалистов конкурса) приглашаются в Екатеринбург для очной защиты своего проекта и участия в финальных мероприятиях ЕЭФМ, в том числе до 5 финалистов от каждой зарубежной/региональной площадки, поддержавшей данный конкурс.

4.2.3. Третий этап – (заключительный) защита конкурсных работ финалистов; определение победителей и призеров Конкурса.



Третий этап проводится между финалистами Конкурса путем публичной защиты конкурсных работ.

5. Требования к представляемой документации и правила оформления конкурсных работ

5.1. Работы представляются в оргкомитет Конкурса в электронном виде через специальную регистрационную форму на сайте ЕЭФМ www.eurasia-forum.ru.

5.2. Для участия в Конкурсе должен быть представлен следующий пакет документов:

1) заявление автора об участии в Конкурсе (приложение 1) – представляется путем заполнения регистрационной формы участника на сайте ЕЭФМ. В случае если работа подготовлена коллективом авторов, один из авторов регистрируется как капитан команды и прикрепляет работу, остальные участники регистрируются как члены команды, без прикрепления работы;

Для участников Конкурса, представителей зарубежных/ региональных площадок, заявление регистрируется со страницы зарубежной/региональной площадки сайта ЕЭФМ.

2) конкурсная работа (с титульным листом, согласно приложения 2) – прикрепляется отдельным файлом к регистрационной форме индивидуального участника/капитана команды;

5.3. Конкурсная работа должна соответствовать следующим требованиям:

1) работа должна быть подана в сроки, установленные ректором УрГЭУ и опубликованные на сайте ЕЭФМ;

2) работа должна соответствовать тематике конкурса и его научным направлениям, указанным в п.2 Положения;

3) необходимо наличие справочного материала: ссылки на источники, из которых использованы цитаты, цифровые данные в тексте, таблицы, графики, диаграммы;

4) проектная работа должна быть авторской, процент оригинальности текста не менее 50%;

5) работа должна быть оформлена следующим образом: файл в формате *.doc или *.rtf, в названии файла должна быть указана фамилия автора(ов). Шрифт Times New Roman, кегль – 14 пт, межстрочный интервал 1,5. Все поля 20 мм. Текст выровнен по ширине без расстановки переносов. Все диаграммы и таблицы должны быть вставлены в текст. Абзацный отступ – 1,25. Ориентация листа – книжная. Объем работы: 20 – 45 страниц.

Типовая структура работы: введение (актуальность, цель и задачи работы); три главы (концепция проекта; проектирование решения; техническая и программная реализация решения); заключение и список использованной литературы.

6) список литературы оформляется в соответствии с ГОСТ Р 7.0.100-2018.

7) список литературы должен содержать не менее 10 источников. Сноски по тексту приводятся в квадратных скобках с указанием номера источника в списке литературы.



6. Порядок проведения Конкурса и критерии оценки работ

6.1. На первом этапе Конкурса оргкомитет осуществляет допуск работ (проектов) для дальнейшей экспертной оценки по требованиям, указанным в Разделе 5 Положения.

6.2. Во время второго (отборочного) этапа члены экспертной(ых) комиссии(й) проводят экспертизу проектов участников и определяют до 15 (пятнадцати) финалистов Конкурса.

Критерии оценки конкурсных работ на втором (отборочном) этапе:

1) оформление работы – до 10 баллов;
2) актуальность прикладного решения – до 15 баллов;
3) новизна и оригинальность решения – до 15 баллов;
4) содержание исследования: научно-техническая и экономическая обоснованность концепции проекта; качество проектирования прикладного программного проекта (описание обеспечивающих подсистем); программная и техническая реализация прикладного решения; логичность, научный стиль и грамотность изложения; наличие приложений, иллюстраций, графических пояснений надлежащего качества – до 40 баллов;

5) практическая значимость результатов, возможность апробации и внедрения полученных результатов – 20 баллов.

6.3. Списки финалистов публикуются на странице Конкурса. Информационные письма о выходе в финал направляются участникам-финалистам.

В случае если финалист не может лично принять участие в финале Конкурса, Оргкомитет предоставляет возможность публичной защиты проекта дистанционно, в виде вебинара; если финалист не может принять участие в финале конкурса дистанционно, решением Оргкомитета в состав финалистов вводится участник, занявший 16-ое место по итогам второго (отборочного) этапа Конкурса.

6.4. Критерии оценки участников во время очной защиты работы на третьем (заключительном) этапе:

- 1) актуальность темы проекта – до 15 баллов;
- 2) новизна и оригинальность проекта – до 15 баллов;
- 3) значимость результатов исследования – до 20 баллов;
- 4) презентация – до 20 баллов;
- 5) защита (ответы на вопросы экспертов) – до 30 баллов.

6.5. В случае если у победителей и призеров Конкурса количество набранных баллов одинаковое (равное), решение по определению победителей и призеров принимается экспертной комиссией Конкурса.

7. Управление Конкурсом

7.1. Управление Конкурсом осуществляется дирекцией ЕЭФМ и оргкомитетом Конкурса.

7.2. Для организации и проведения конкурса формируется оргкомитет, утверждаемый приказом ректора УрГЭУ. В состав оргкомитета входят:

- председатель оргкомитета ЕЭФМ;
- сопредседатель оргкомитета ЕЭФМ;
- члены оргкомитета;
- научный руководитель Конкурса;



ПОЛОЖЕНИЕ
о Международном конкурсе проектов молодых ученых и студентов
по развитию игровой индустрии и киберспорта

Редакция 1

стр.6 из 13

- координатор(ы) Конкурса;
- председатель и члены экспертной комиссии Конкурса;
- представители организаций - партнеров Конкурса,
- секретарь Конкурса.

7.3. Оргкомитет осуществляет общее руководство организацией и проведением Конкурса

7.3.1. Председатель оргкомитета:

- утверждает Положение о Конкурсе, подписывает приказ о проведении Конкурса и составе оргкомитета Конкурса, приказ о составе экспертной комиссии Конкурса;
- осуществляет общее руководство организацией и проведением мероприятий ЕЭФМ, в рамках которого проводится Конкурс.

7.3.2. Сопредседатель оргкомитета:

- осуществляет непосредственное руководство организацией и проведением ЕЭФМ, совместно с научным руководителем Конкурса, формируют состав экспертной комиссии Конкурса.

7.3.3. Для проведения экспертной оценки конкурсных работ создается экспертная комиссия Конкурса.

Председателем экспертной комиссии Конкурса является директор Конгресса, в рамках которого проводится Конкурс. В состав экспертной комиссии Конкурса входят высококвалифицированные преподаватели, ведущие ученые и специалисты из организаторов ЕЭФМ, Конкурса, а также приглашенные эксперты. Состав экспертной комиссии от 5 до 7 человек, в том числе больше половины из них должны быть представителями сторонних организаций. Решения экспертной комиссии протоколируются, протоколы подписываются председателем, секретарем и членами экспертной комиссии (приложения 3,4)

7.3.4. Научный руководитель Конкурса:

- готовит проект Положения о Конкурсе и предоставляет его на утверждение ректору, готовит изменения и дополнения к нему;
- является сопредседателем экспертной комиссии Конкурса;
- подбирает состав экспертной комиссии Конкурса.

7.3.5. Координатор Конкурса, совместно со своим помощником и рабочей группой:

- обеспечивает приглашение членов экспертной комиссии Конкурса;
- рассылает информационные письма в образовательные, исследовательские и научные организации РФ и других стран;
- организует регистрацию и проверку соответствия поступивших конкурсных документов установленным требованиям, направляет конкурсные работы членам экспертной комиссии для оценки;
- осуществляет организацию и контроль за ходом проведения Конкурса;
- организует проведение финала и работу экспертной комиссии Конкурса;
- организует оформление дипломов, грамот и награждение победителей и призеров Конкурса;
- составляет отчет о проведении Конкурса.

7.3.6. Информация о составе оргкомитета и экспертной комиссии Конкурса ежегодно публикуется на странице Конкурса сайта ЕЭФМ.



8. Награждение победителей

8.1. По итогам публичной защиты проекта определяются победители и призеры Конкурса, они награждаются Дипломами I, II, III степени и орденами за 1,2, и 3 место соответственно.

Участники, занявшие 4 и 5 места в Конкурсе награждаются Грамотами за 4 и 5 места соответственно. Все участники третьего этапа - публичной защиты проектов - получают сертификаты финалистов Конкурса.

8.2. Победители и призеры Конкурса награждаются денежными призами в рамках призового фонда Конкурса, установленного на основании приказа ректора УрГЭУ и в соответствии с протоколом экспертной комиссии Конкурса.

В случае, если победителем или призером Конкурса оказывается авторский коллектив, денежный приз распределяется между всеми членами коллектива в равных долях.

Денежные призы (с учетом уплаты подоходного налога) перечисляются учредителем Конкурса в течении 1,5 месяцев на лицевые счета победителей и призеров по реквизитам, предоставленным координатору Конкурса, а также при своевременном предоставлении копий других запрашиваемых документов. Денежные призы зарубежным участникам выдаются в кассе УрГЭУ в день награждения.

9. Координаты оргкомитета Конкурса

Организатор конкурса: ФГБОУ ВО «Уральский государственный экономический университет» (УрГЭУ)

Адрес: 620144. г. Екатеринбург, ул. 8 Марта/Народной воли, 62/45

Тел.: (343) 257-91-40, факс: (343) 257-71-47

Официальный Web-сайт организатора: www.usue.ru

Официальный сайт Конкурса и Евразийского экономического форума молодежи (ЕЭФМ): www.eurasia-forum.ru

Подразделение УрГЭУ, ответственное за проведение Конкурса: кафедра шахматного искусства и компьютерной математике.

Контактные данные координаторов Конкурса указываются на странице Конкурса сайта ЕЭФМ.



ПОЛОЖЕНИЕ
о Международном конкурсе проектов молодых ученых и студентов
по развитию игровой индустрии и киберспорта

Редакция 1

стр.8 из 13

Приложение 1

ЗАЯВЛЕНИЕ УЧАСТНИКА
Международного конкурса проектов молодых ученых и студентов
по развитию игровой индустрии и киберспорта*

Прошу принять мою работу к участию в Международном конкурсе проектов молодых ученых и студентов по развитию игровой индустрии и киберспорта. Сообщаю о себе следующие данные:

Участник/ Капитан команды/ Член команды	Фамилия	
	Имя	
	Отчество	
	Дата рождения	
	Место работы/учебы	
	Должность/группа, курс	
	Факультет	
	Кафедра	
	Специальность, специализация	
	Адрес (с почтовым индексом)	
	Контактный телефон	
	e-mail	
	Тема работы	
Наименование тематического направления		
Научный руководитель	Фамилия	
	Имя	
	Отчество	
	Ученая степень, звание	
	Вуз (организация)	
	Контактный телефон	
e-mail		

*Заявление представляется в виде заполнения регистрационной формы участника на специализированном сайте ЕЭФМ. В случае если работа подготовлена коллективом авторов, один из авторов регистрируется как капитан команды и прикрепляет работу, остальные участники регистрируются как члены команды, без прикрепления работы.



ПОЛОЖЕНИЕ
о Международном конкурсе проектов молодых ученых и студентов
по развитию игровой индустрии и киберспорта

Редакция 1

стр.9 из 13

Приложение 2

Международный конкурс проектов молодых ученых и студентов
по развитию игровой индустрии и киберспорта

Конкурсная работа

Название работы

Автор: _____
(Ф.И.О. полностью)

Студент (аспирант, др.) _____ группа, курс

Очной (заочной) формы обучения _____

Наименование вуза, организации _____

Научный
руководитель: _____
(Ф.И.О., ученая степень, должность)

город
20__



ПОЛОЖЕНИЕ
о Международном конкурсе проектов молодых ученых и студентов
по развитию игровой индустрии и киберспорта

Редакция 1

стр.10 из 13

Приложение 3

ПРОТОКОЛ ЗАСЕДАНИЯ ЭКСПЕРТНОЙ КОМИССИИ

об определении финалистов Международного конкурса проектов молодых ученых и студентов
по развитию игровой индустрии и киберспорта

№ _____

г. Екатеринбург

Состав экспертной комиссии:

Председатель экспертной комиссии:

Ф.И.О. _____ – должность _____

Сопредседатель экспертной комиссии:

Ф.И.О. _____ – должность _____

Члены экспертной комиссии:

Ф.И.О. _____ – должность _____

Повестка заседания экспертной комиссии:

Определение финалистов Международного конкурса проектов молодых ученых и студентов по развитию игровой индустрии и киберспорта в рамках отборочного этапа.

По итогам первого этапа Международного конкурса проектов молодых ученых и студентов по развитию игровой индустрии и киберспорта к экспертной оценке было допущено _____ работ участников.

Оценив представленные научные работы, комиссия решила:

1. Установить следующие оценки работ участников по 100 бальной шкале:

Таблица 1 – Средние оценки участников

№	Фамилия, имя, отчество	Наименование ВУЗа, организации	Набранное количество баллов

2. В соответствии с набранными баллами, вывести в финал Конкурса следующих участников

Таблица 2 – Финалисты Конкурса

№	Фамилия, имя, отчество	Наименование ВУЗа, организации	Набранное количество баллов



ПОЛОЖЕНИЕ
о Международном конкурсе проектов молодых ученых и студентов
по развитию игровой индустрии и киберспорта

Редакция 1

стр.11 из 13

Председатель экспертной комиссии

_____ / Ф.И.О.

Подпись

Сопредседатель экспертной комиссии

_____ / Ф.И.О.

Подпись

Член экспертной комиссии

_____ / Ф.И.О.

Подпись

Секретарь

_____ / Ф.И.О.

Подпись



ПОЛОЖЕНИЕ
о Международном конкурсе проектов молодых ученых и студентов
по развитию игровой индустрии и киберспорта

Редакция 1

стр.12 из 13

Приложение 4

ПРОТОКОЛ ЗАСЕДАНИЯ ЭКСПЕРТНОЙ КОМИССИИ

об определении победителей и призеров Международного конкурса проектов молодых ученых и студентов по развитию игровой индустрии и киберспорта

№ _____

г. Екатеринбург

Состав экспертной комиссии:

Председатель экспертной комиссии:

Ф.И.О. _____ – должность _____

Сопредседатель экспертной комиссии:

Ф.И.О. _____ – должность _____

Члены экспертной комиссии:

Ф.И.О. _____ – должность _____

Повестка заседания экспертной комиссии:

Определение победителей и призеров Международного конкурса проектов молодых ученых и студентов «Проекты по развитию игровой индустрии и киберспорта» в рамках заключительного (финального) этапа.

По итогам отборочного тура Международного конкурса прикладных проектов молодых ученых и студентов по развитию игровой индустрии и киберспорта к финалу было допущено _____ работ участников.

Оценив представленные научные работы, комиссия решила:

1. Установить следующие оценки финальных работ участника по 100 бальной шкале:

Таблица 1 – Средние оценки участников

№	Фамилия, имя, отчество	Наименование ВУЗа, организации	Набранное количество баллов

2. В соответствии с набранными баллами, присвоить следующие наградные документы каждому участнику заключительного (финального) этапа Конкурса

Таблица 2 – Наградные документы участников

№	Фамилия, имя, отчество (Ф.И.О. каждого члена команды)	Наименование ВУЗа, организации	Вид наградного документа, размер денежного приза с разбивкой по каждому члену команды

3. Признать победителем



ПОЛОЖЕНИЕ
о Международном конкурсе проектов молодых ученых и студентов
по развитию игровой индустрии и киберспорта

Редакция 1

стр.13 из 13

Международного конкурса проектов молодых ученых и студентов
по развитию игровой индустрии и киберспорта

(ФИО полностью/авторский коллектив в составе)

(название работы)

Признать призером (II место)
Международного конкурса проектов молодых ученых и студентов
по развитию игровой индустрии и киберспорта

(ФИО полностью авторский коллектив в составе)

(название работы)

Признать призером (III место)
Международного конкурса проектов молодых ученых и студентов
по развитию игровой индустрии и киберспорта

(ФИО полностью/авторский коллектив в составе)

(название работы)

Председатель экспертной комиссии

_____ / Ф.И.О.
Подпись

Сопредседатель экспертной комиссии

_____ / Ф.И.О.
Подпись

Член экспертной комиссии

_____ / Ф.И.О.
Подпись

Секретарь

_____ / Ф.И.О.
Подпись