



ИНФОРМАЦИОННОЕ ПИСЬМО

о ежегодном Конкурсе на присуждение премии
Молодежного цифрового омбудсмена

«ЦИФРОВИЗАЦИЯ ВО БЛАГО»

*Эта Премия – для тех молодых ребят, кто учит и
учится, творит, помогает другим, реализуется в
профессии и в жизни, общается, объединяется –
на благо цифровизации.*

*Д.Е. Гуляев,
Молодежный цифровой омбудсмен*

Премия
Молодежного цифрового омбудсмена
«Цифровизация во благо»



Международная
Школа Интернет-БЕЗопасности
молодежи



2024

ОРГАНИЗАТОРЫ

- Молодежный цифровой омбудсмен;
- АНО «Центр компетенций по глобальной ИТ-кооперации».

ПРЕМИЯ ВКЛЮЧАЕТ

ДЛЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

- ★ ценный приз
- ★ памятная статуэтка
- ★ диплом победителя
- ★ приглашение к участию в проекте «Международная Школа Интернет-БЕЗопасности молодежи» без прохождения конкурсного отбора

ДЛЯ ПРИЗЕРА

- ★ приз
- ★ памятная статуэтка
- ★ диплом призёра
- ★ приглашение к участию в проекте «Международная Школа Интернет-БЕЗопасности молодежи» без прохождения конкурсного отбора

ДЛЯ УЧАСТНИКА ★ электронный сертификат участника

 Награждение осуществляется на Молодежном цифровом форуме (Youth RIGF 2024) 5 апреля 2024 года в г. Москва.

 В рамках Премии могут быть учреждены специальные призы и номинации.

ЦЕЛЬ КОНКУРСА

Выявление и поддержка молодых людей (в том числе ИТ-специалистов), которые:

- 🕒 защищают права граждан в цифровом пространстве,
- 🕒 повышают уровень медиа- и цифровой грамотности граждан,
- 🕒 разрабатывают собственные ИТ-решения и инициативы,
- 🕒 проводят исследования, связанные с ИТ.

УЧАСТНИКИ КОНКУРСА – ЭТО



граждане Российской Федерации, иностранные граждане и лица без гражданства



в возрасте от 18 до 35 лет включительно,



осуществляющие деятельность, реализующие проект, разработавшие продукт, соответствующие цели Конкурса.



Участие является **бесплатным и добровольным**. Может быть **индивидуальным или коллективным**.



Иностранные граждане и лица без гражданства могут быть участниками Конкурса в случае, если их деятельность, реализуемый проект, разработанный продукт осуществляется, реализуется и(или) функционирует на территории Российской Федерации.



Язык проведения конкурса – **русский**.

НА ПРЕМИЮ МОГУТ БЫТЬ НОМИНИРОВАНЫ

1

результаты деятельности участника Конкурса (профессиональной, общественной, научной, добровольческой или иной). Например, опубликованные научные статьи, проведенные мастер-классы и т.д.;

2

проект, связанный с ИТ (комплекс взаимосвязанных мероприятий, направленных на создание уникального результата, продукта и(или) улучшение существующего продукта). Например, хакатон, кейс-чемпионат, форум и т.д.;

3

продукт (конкретный результат, связанный с ИТ, и(или) ИТ-решение). Например, образовательный онлайн-курс, приложение, ПО, чат-бот, сайт, интерактивный комикс, научная монография и т.д.



На Премию могут быть номинированы **уже реализованные или в данный момент реализуемые** деятельность, проект или продукт.

ПОДАЧА ЗАЯВКИ

Поддача заявок осуществляется дистанционно путем заполнения интернет-формы в срок **до 8 марта 2024 года включительно**.

<https://forms.yandex.ru/cloud/65a65f21068ff00acbb5c12f/>

ЗАЯВКА ПРЕДПОЛАГАЕТ

1. Заполнение анкеты;
2. Конкурсные материалы, которые оформляются в виде презентации (разрешение .pdf или .pptx), могут быть направлены и иные материалы. Конкурсные материалы должны отражать:

1 описание осуществляемой деятельности, реализуемого проекта, разработанного продукта

4 временной период осуществления деятельности, реализации проекта, функционирования продукта (в месяцах) *(при наличии)*

2 результаты и достижения, полученные в рамках реализации и функционирования описанных деятельности, проекта, продукта

5 охват деятельности, проекта, продукта (количество человек и количество субъектов РФ) *(при наличии)*

3 документы, подтверждающие результаты и достижения *(при наличии)*

6 иные сведения, связанные с деятельностью, проектом, продуктом, способные их презентовать.

Заявки, которые направлены **без предоставления доступа к просмотру конкурсных материалов** (например, содержащие ссылки на Яндекс-диск, архивы и т.п.) и(или) на иностранном языке без предоставления перевода на русский язык, а также не содержащие все необходимые сведения, к Конкурсу не допускаются.

Поддача заявок, номинирующих деятельность, проект(ы), продукт(ы), которые ранее были признаны победителем, призером или обладателем специального приза или номинации Премии, запрещается.

Поддача заявки на участие в Конкурсе автоматически гарантирует соблюдение участниками Конкурса авторских прав на представленные ими конкурсные материалы.

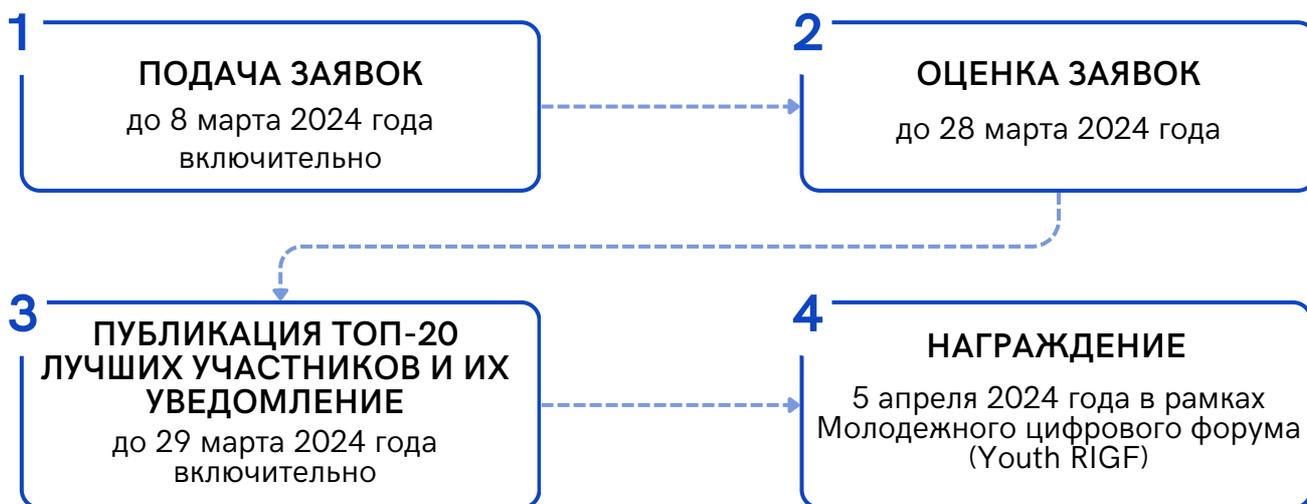
ОЦЕНКА

Оценка конкурсных материалов каждого участника Конкурса осуществляется не менее чем **2 членами Экспертной комиссии**, которые являются авторитетными представителями государственных органов, отечественных ИТ-компаний, общественного и научного сообщества.

Экспертная комиссия оценивает результаты деятельности, проекты и продукты в соответствии с **критериями** (см. Приложением № 1 к Информационному письму).

! Результаты оценки Экспертной комиссией конкурсных материалов являются окончательными и обжалованию не подлежат, возражения и апелляции не принимаются.

ТАЙМЛАЙН



! Расходы, связанные с очным участием в Молодежном цифровом форуме (Youth RIGF), оплачиваются участниками Конкурса **самостоятельно или за счет направляющей стороны**.

КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Молодежный цифровой омбудсмен



www.youthombudsman.ru



t.me/internetteamrussia



vk.com/internet.team



youthombudsman@mail.ru

Подробнее о Конкурсе в Положении

<https://disk.yandex.ru/d/ayXm4oEuNFkNxQ>

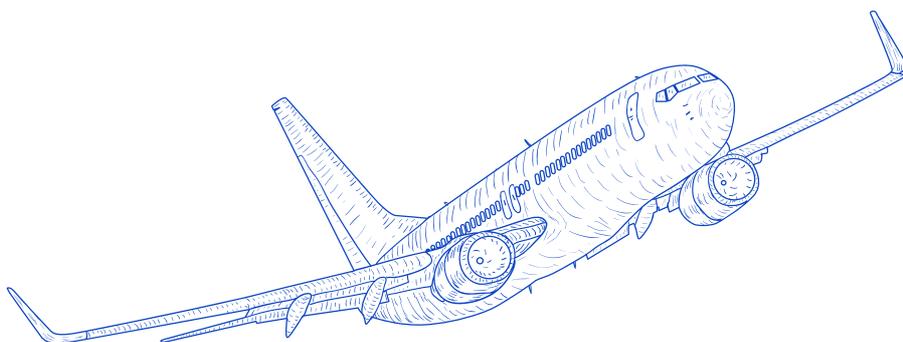
ЖДЕМ ИМЕННО ТВОЕЙ ЗАЯВКИ! УДАЧИ!

<https://forms.yandex.ru/cloud/65a65f21068ff00acbb5c12f/>

Премия
Молодежного цифрового омбудсмента
«Цифровизация во благо»



Международная
Школа Интернет-БЕЗопасности
молодежи



КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

<p>АКТУАЛЬНОСТЬ И ЗНАЧИМОСТЬ деятельность направлена на развитие конкретной проблематики, актуальной для государства, общества и(или) отрасли, имеет конкретную целевую аудиторию и значительные результаты ее осуществления.</p>	<p>0-20 БАЛЛОВ</p>
<p>ИННОВАЦИОННЫЙ ХАРАКТЕР участником Конкурса выработаны инновационные идеи, использованы новые подходы, практики, форматы, инструменты и т.д. в рамках осуществляемой деятельности.</p>	<p>0-15 БАЛЛОВ</p>
<p>ЭФФЕКТ ОТ ОСУЩЕСТВЛЯЕМОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ социальный и(или) экономический эффект от осуществляемой деятельности имеет место на общероссийском, отраслевом, региональном и(или) местном уровне.</p>	<p>0-10 БАЛЛОВ</p>
<p>НАВЫКИ САМОПРЕЗЕНТАЦИИ грамотность, креативность, доступность конкурсных материалов участника</p>	<p>0-5 БАЛЛОВ</p>

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПРОЕКТА

<p>АКТУАЛЬНОСТЬ И ЗНАЧИМОСТЬ проект востребован профессиональным сообществом, государственными органами, представителями сектора экономики и(или) образовательными, научными, общественными организациям</p>	<p>0-15 БАЛЛОВ</p>
<p>НОВИЗНА И ИННОВАЦИОННЫЙ ХАРАКТЕР проект с точки зрения идеи и(или) методологии не имеет аналогов, в рамках его реализации используются и(или) разрабатываются инновационные подходы, практики, форматы, инструменты и т.д.</p>	<p>0-15 БАЛЛОВ</p>
<p>ЭФФЕКТ ОТ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА ориентированность на достижение эффектов на общероссийском, отраслевом, региональном и(или) местном уровне</p>	<p>0-10 БАЛЛОВ</p>
<p>ОХВАТ И ПЕРСПЕКТИВЫ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ география и люди, охваченные проектом, способность к его масштабированию и популяризации</p>	<p>0-5 БАЛЛОВ</p>
<p>НАВЫКИ САМОПРЕЗЕНТАЦИИ грамотность, креативность, доступность конкурсных материалов участника</p>	<p>0-5 БАЛЛОВ</p>

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПРОДУКТА

АКТУАЛЬНОСТЬ И ЗНАЧИМОСТЬ продукт направлен на разрешение конкретной проблемы, актуальной для государства, общества и(или) отрасли, имеет конкретную целевую аудиторию и ориентирован на внедрение.	0-15 БАЛЛОВ
НОВИЗНА аналогичные и(или) схожие продукты на рынке отсутствуют или мало представлены.	0-10 БАЛЛОВ
ДОСТУПНОСТЬ ДЛЯ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ продукт понятен и доступен для его целевой аудитории, прост для восприятия и использования.	0-10 БАЛЛОВ
ЭФФЕКТ ОТ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ПРОДУКТА ориентированность на достижение эффектов на общероссийском, отраслевом, региональном и(или) местном уровне и(или) имеет возможность коммерциализации.	0-10 БАЛЛОВ
НАВЫКИ САМОПРЕЗЕНТАЦИИ грамотность, креативность, доступность конкурсных материалов участника	0-5 БАЛЛОВ