

Настольная книга пользователя модуля для проведения  
социально значимых мероприятий для педагогов и  
обучающихся Ханты-Мансийского автономного округа  
— Югра  
**«КонкурсыЮгры»**

## Содержание

<b>Словарь терминов.....</b>	<b>3</b>
<b>1. О платформе. Регистрация и авторизация.....</b>	<b>4</b>
1.1 Как зарегистрироваться в модуле КонкурсыЮгры через ЦОП ХМАО Югры «ГИС Образование Югры»?.....	4
1.2 Как скачать модуль “КонкурсыЮгры” из магазина приложений и зарегистрироваться? (Для пользователей Android).....	8
1.3 Как зарегистрироваться в модуле КонкурсыЮгры через веб-версию? 10	
1.4 Как установить модуль на рабочий стол телефона (экран “Домой”): для пользователей ios.....	11
<b>2. Как заполнить свой профиль?.....</b>	<b>13</b>
<b>3. Как выложить проект?.....</b>	<b>15</b>
<b>4. Как проходит модерация?.....</b>	<b>18</b>
Правила модерации:.....	18
Причины блокировки проектов:.....	18
Дополнительные возможности модератора:.....	18
Как оспорить решение модератора:.....	19
<b>5. Как поучаствовать в фестивале или конкурсе?.....</b>	<b>20</b>
<b>6. Как найти пользователя/челлендж/проект в модуле.....</b>	<b>22</b>
<b>7. Как поставить поощрение (лайк)?.....</b>	<b>23</b>
<b>8. Как прокомментировать проект?.....</b>	<b>24</b>
<b>9. Как поделиться ссылкой на проект.....</b>	<b>25</b>
<b>10. Как пригласить друга?.....</b>	<b>26</b>
<b>11. Как получить югрики?.....</b>	<b>27</b>
<b>12. Как обратиться в техническую поддержку?.....</b>	<b>28</b>
<b>Приложение.....</b>	<b>29</b>



## Словарь терминов

**Никнейм** – ваше сетевое имя или псевдоним. Только на латинице

**Интерес** – направление развития, где собраны челленджи по тематике

**Челлендж** -задание к выполнению

**Проект** – результат выполнения задания, загруженный на платформу

**Проект без челленджа** – возможность загрузить стандартный пост без привязки по выполнению к какому-либо заданию

**Опыт (XP)** – очки, которые зарабатываются за выполнение челленджей. Очки конвертируются в игровую валюту в отношении 1:1

**Югрики** – игровая валюта платформы “КонкурсыЮгры”

**Уровень** – числовое значение, формирующееся на основе суммы XP, отображает “опытность” пользователя

**Конкурс** - онлайн-активность с заданиями и ограниченными подарками

**Фестиваль** – совокупность конкурсов

**Ачивки** (от английского achievements – достижения; термин из игрового мира) – игровые элементы в системе, награждающие пользователя за выполнение проектов, улучшение прогресса или выдающиеся рекорды

**Лайк** (от английского like – нравится) – визуальное поощрение в виде сердца для выражения положительной оценки пользователя к тому или иному контенту

## 1. О платформе. Регистрация и авторизация

**КонкурсыЮгры** - Модуль для учеников и учителей Ханты-Мансийского автономного округа — Югра, для проведения мероприятий (конкурсов, фестивалей), объединения их по интересам, и создания и развития своего цифрового профиля на одной площадке. *Для авторизации в модуле необходимо иметь аккаунт на сайте ЦОП ХМАО Югры «ГИС Образование Югры».*

Чтобы попасть в модуль, воспользуйтесь одним из трех способов:

- Перейти в модуль через ЦОП ХМАО Югры «ГИС Образование Югры» *(см. пункт 1.1)*
- Скачать модуль из магазина приложений (Для пользователей Android) *(см. пункт 1.2)*
- Воспользоваться веб-версией *(см. пункт 1.3)*

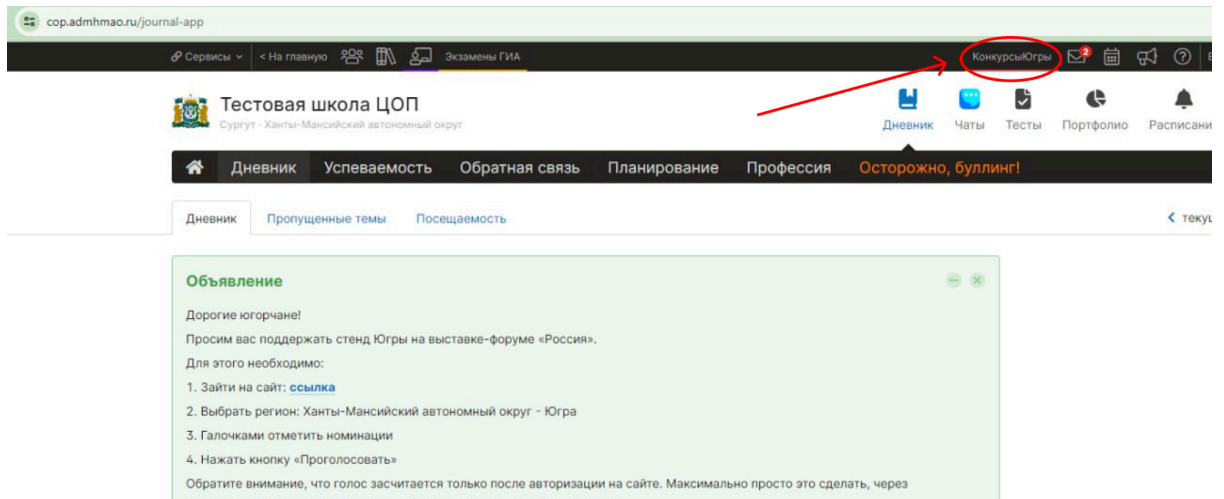
---

### 1.1 Как зарегистрироваться в модуле КонкурсыЮгры через ЦОП ХМАО Югры «ГИС Образование Югры»?

Для компьютера (рис.1) :

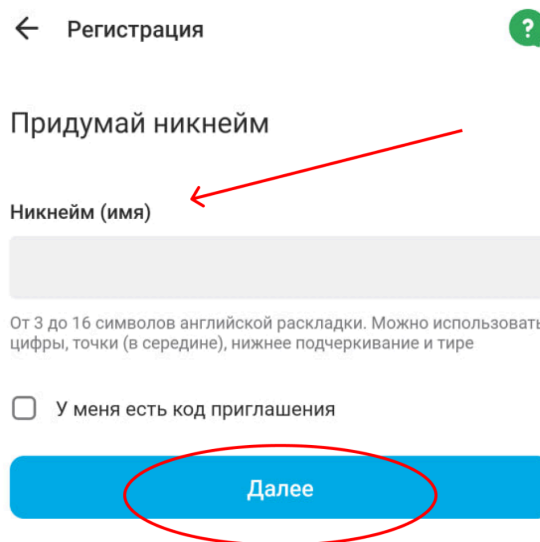
- а) Авторизоваться на сайте ЦОП ХМАО Югры «ГИС Образование Югры»
- б) Нажать на кнопку “КонкурсыЮгры” в правом верхнем углу рядом с иконкой сообщения.

Настольная книга пользователя модуля для проведения социально значимых мероприятий для педагогов и обучающихся Ханты-Мансийского автономного округа — Югра «КонкурсыЮгры»



Отображение ЦОП ХМАО Югры «ГИС Образование Югры» для компьютера (рис.1)

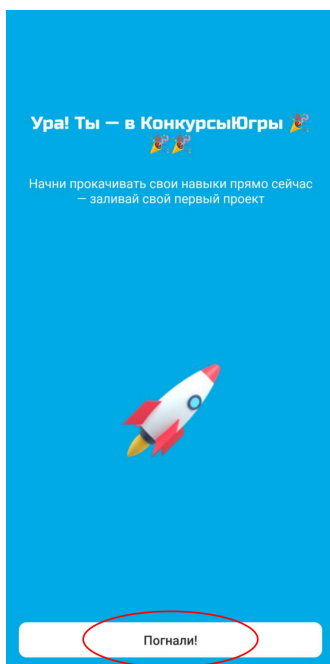
в) Вписать ваш никнейм и нажать далее (рис.2)



(рис.2)

г) Для завершения регистрации нажать кнопку “Погнали” в нижней части экрана (рис.3)

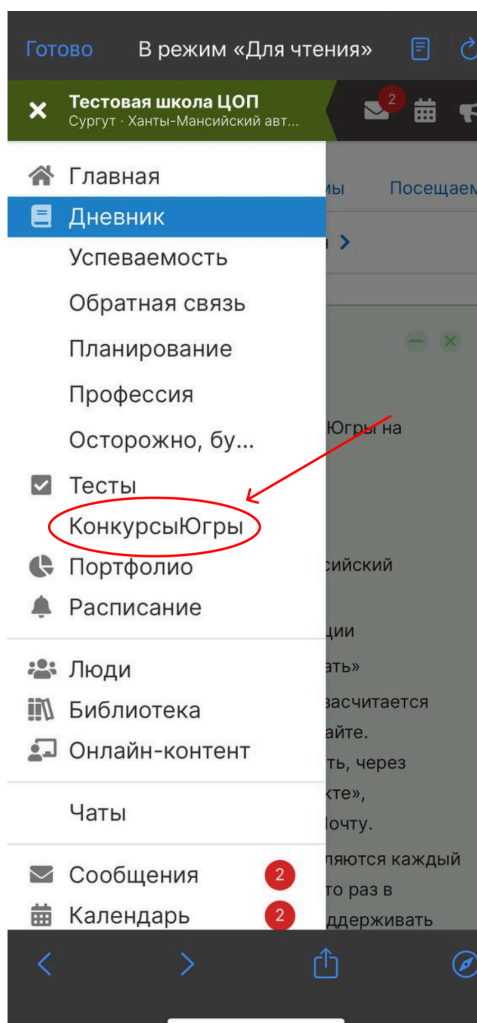
Настольная книга пользователя модуля для проведения социально значимых мероприятий для педагогов и обучающихся Ханты-Мансийского автономного округа — Югра «КонкурсыЮгры»



*(рис.3)*

**Для телефона (рис 4) :**

- а) Авторизоваться на сайте ЦОП ХМАО Югры «ГИС Образование Югры».
- б) Нажать на меню в левом верхнем углу.
- в) Нажать на кнопку “КонкурсыЮгры, она расположена под разделом “тесты”. (рис.4)



*Отображение ЦОП ХМАО Югры «ГИС Образование Югры» для мобильной версии (рис.4)*

- г) Вписать ваш никнейм и нажать далее (рис.2)
- д) Для завершения регистрации нажать кнопку “Погнали” в нижней части экрана (рис.3)

## 1.2 Как скачать модуль “КонкурсыЮгры” из магазина приложений и зарегистрироваться? (Для пользователей Android)

а) Скачать модуль “КонкурсыЮгры” можно двумя способами:

- Ввести в магазине приложений название платформы “КонкурсыЮгры” (без пробела)

- Или скачать по прямым ссылкам:

в Google Play :

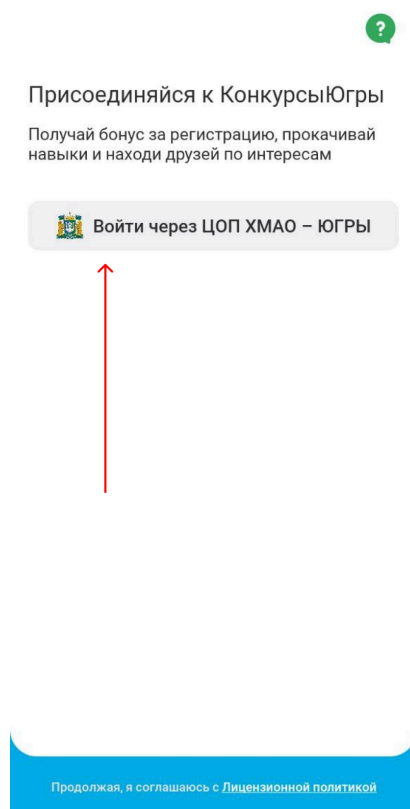
<https://play.google.com/store/apps/details?id=online.kruzhok.hmao>

в AppGallery: <https://appgallery.huawei.com/app/C109780979>

б) Установить модуль на телефон

в) Пройти авторизацию через ЦОП ХМАО Югры «ГИС Образование Югры»

- Нажать “Войти через ЦОП ХМАО- ЮГРЫ” (рис.5)



(рис.5)

- указать логин и пароль от вашего аккаунта в ЦОП ХМАО Югры «ГИС Образование Югры» (рис.6)

Цифровая платформа - Ханты-Мансий...

### Вход через АИС

КонкурсыЮгры

Логин

Пароль

**Войти**

Войти через **госуслуги**

[Как войти через Госуслуги \(ЕСИА\)](#)

© 2017–2024 Цифровая образовательная платформа  
Ханты-Мансийского автономного округа — Югра

8 800 100-58-67

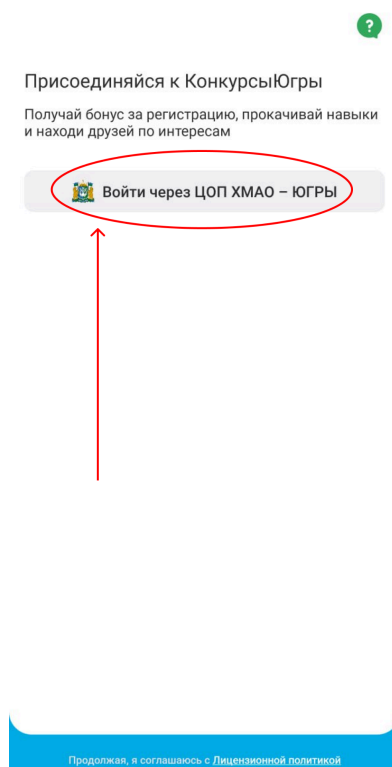
(рис.6)

г) Вписать ваш никнейм и нажать далее (рис.2)

д) Для завершения регистрации нажать кнопку “Погнали” в нижней части экрана (рис.3)

### 1.3 Как зарегистрироваться в модуле КонкурсыЮгры через веб-версию?

- а) Перейти по ссылке <https://cop-round.admhmao.ru/>
- б) Нажать на кнопку “Войти через ЦОП ХМАО-ЮГРЫ” (рис.7)
- в) Пройти авторизацию ЦОП ХМАО Югры «ГИС Образование Югры» (рис.6)
- г) Вписать ваш никнейм и нажать далее (рис.2)
- д) Для завершения регистрации нажать кнопку “Погнали” в нижней части экрана (рис.3)

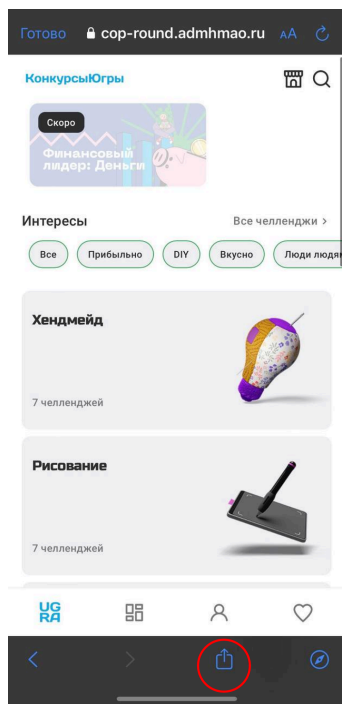


(рис.7)



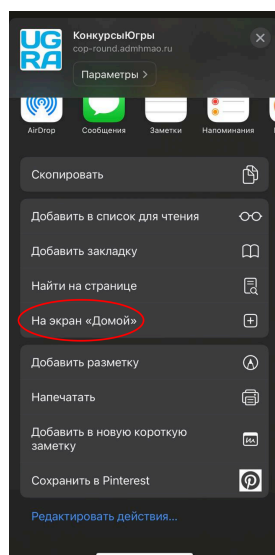
## 1.4 Как установить модуль на рабочий стол телефона (экран “Домой”): для пользователей ios

а) Открыть модуль в браузере телефона и нажать на стрелочку в нижней части экрана (рис.8)



(рис.8)

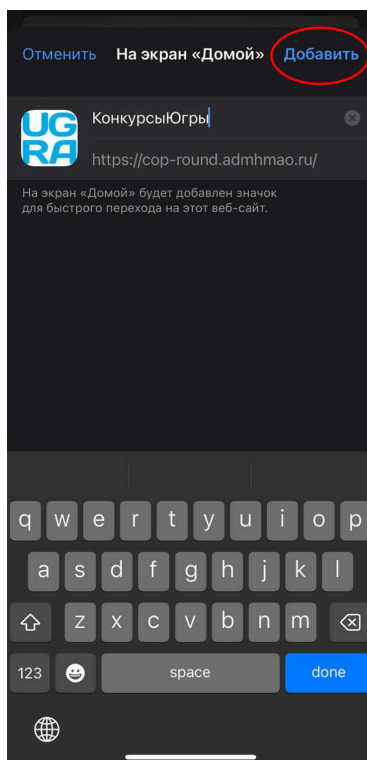
б) Во всплывающем меню выбрать “На экран домой”(рис.9)



(рис.9)

Настольная книга пользователя модуля для проведения социально значимых мероприятий для педагогов и обучающихся Ханты-Мансийского автономного округа — Югра «КонкурсыЮгры»

в) Нажать кнопку “добавить” в правом верхнем углу экрана (рис.10) После этого шага модуль будет установлен на ваш рабочий стол.



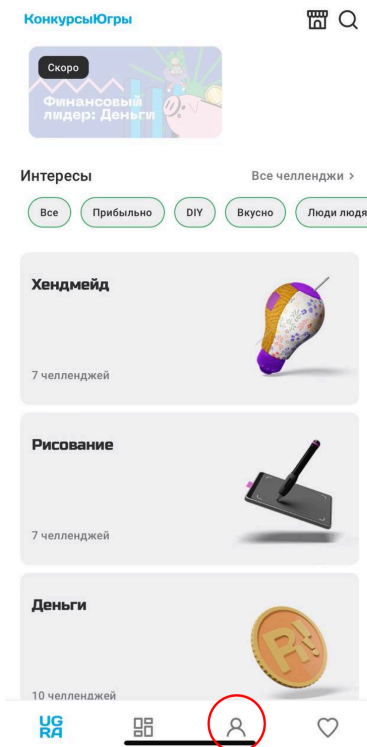
(рис.10)

## 2. Как заполнить свой профиль?

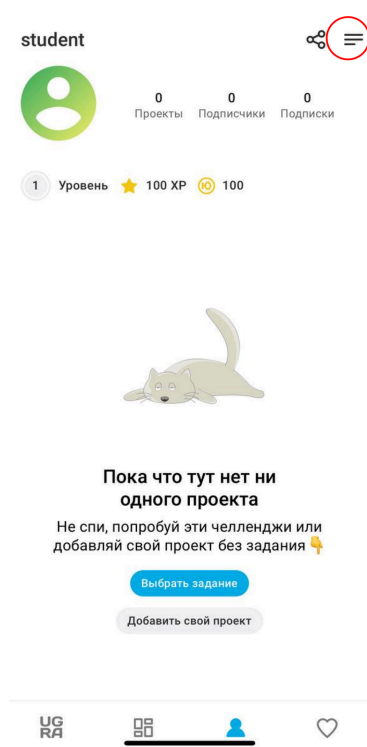
а) Нажать на человечка внизу экрана и перейти на страницу своего профиля в модуле. (рис.11)

б) Нажать на меню в верхнем правом углу (рис.12)

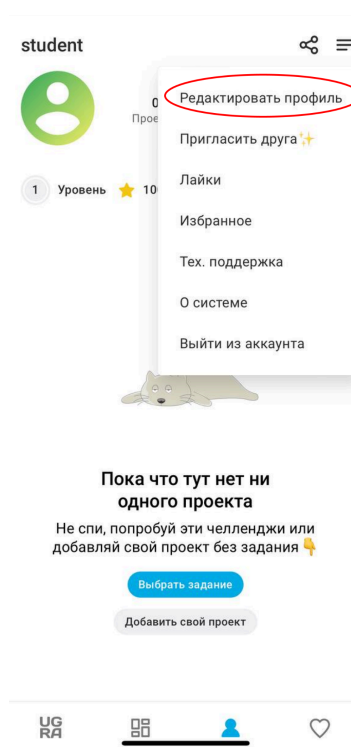
в) Выбрать пункт “Редактировать профиль”(рис.13)



(рис.11)



(рис.12)



(рис.13)

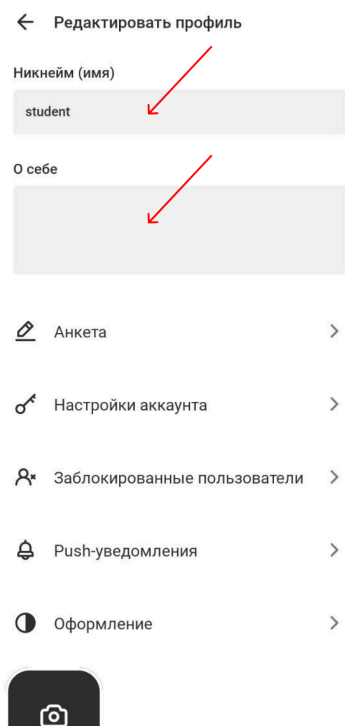
г) Заполнить информацию о себе (рис.14)

- Никнейм (этот пункт вы уже заполняли при регистрации, но если вы хотите изменить его- это можно сделать здесь)
- О себе (здесь можно написать свои увлечения и хобби)
- Анкета

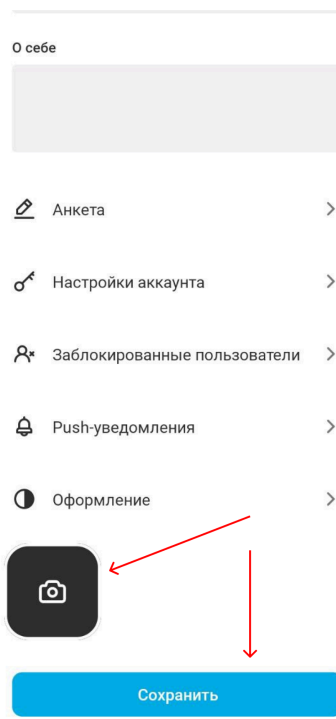
д) Пролить вниз и добавить фотографию профиля (рис.15)

д) Нажать кнопку сохранить (рис.15)

Настольная книга пользователя модуля для проведения социально значимых мероприятий для педагогов и обучающихся Ханты-Мансийского автономного округа — Югра «КонкурсыЮгры»



(рис.14)

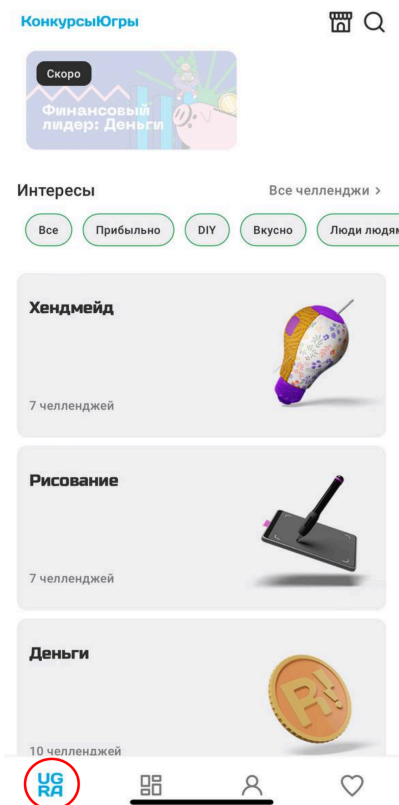


(рис.15)

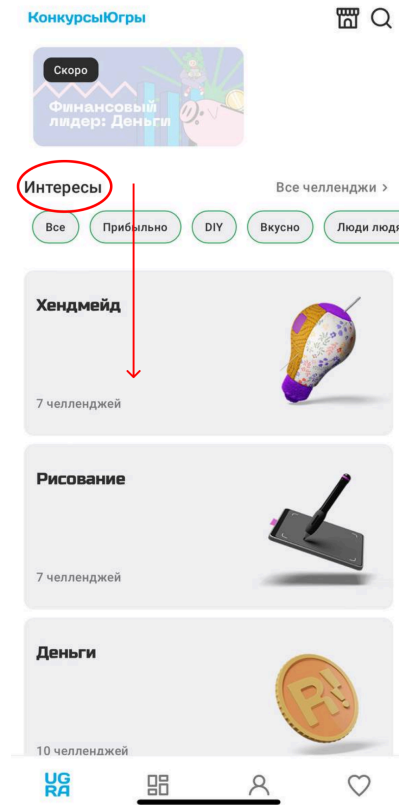
### 3. Как выложить проект?

а) Перейти на главную страницу модуля и нажать на значок ЮГРА в левом нижнем углу (рис.16)

б) Выбрать интерес, в котором хочешь развиваться и нажать на него (рис.17)



(Рис.16)

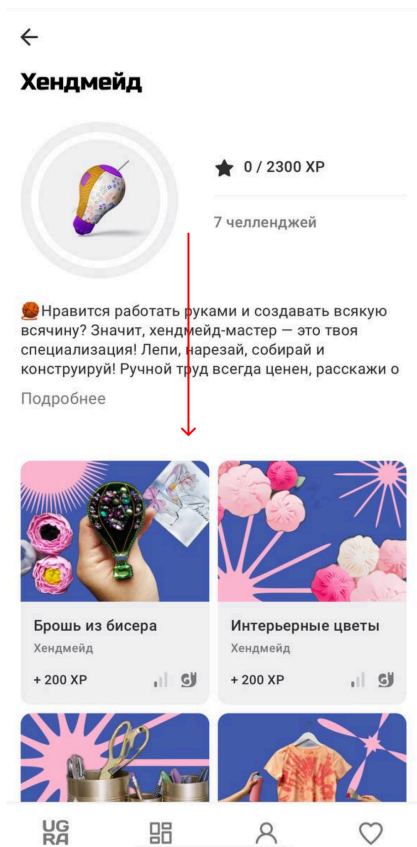


(Рис.17)

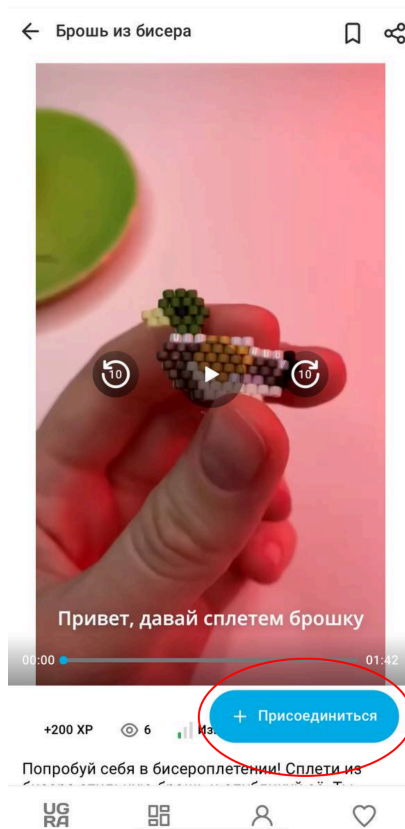
в) Выбрать челлендж, в котором хочешь принять участие и нажать на него (рис.18)

г) Нажать на кнопку присоединиться (рис.19)

*В левом нижнем углу под роликом указанно кол-во опыта и югриков, которые вы получите за выполнение задания*



(рис.18)



(рис.19)

д) Заполнить поля в соответствие с заданием. Пример на рисунке 20

- Название проекта
- Описание проекта
- Прикрепить фото или видео
- Оценить челлендж (понравилось вам задание или нет)
- Нажать кнопку опубликовать

е) После отправки все задания попадают на модерацию (см. раздел 4)

← Публикация проекта

Название проекта

Брошь из бисера

Описание проекта

Напиши описание к проекту

0/4500 символов

Прикрепи фото или видео

Можно выложить 1 видео до минуты, а также 5 изображений. Допустимый максимальный размер для фото 5 МБ и для видео 30 МБ

+

Оцени челлендж

★ ★ ★ ★ ☆

Публикуя проект, я соглашаюсь с [правилами КонкурсыЮгры](#) в отношении контента

Опубликовать

(рис.20)

## **4. Как проходит модерация?**

Модератор проверяет проект на соответствие заданию. Модерация проектов осуществляется ежедневно с 9 утра до 21 вечера (по московскому времени). **Среднее время ожидания публикации проекта 2-3 часа.**

### **Правила модерации:**

1. Если проект соответствует заданию и правилам платформы (см. в приложении к документу), то модератор публикует проект
2. Если проект не подходит по заданию, то он блокируется модератором по причине "Проект не соответствует заданию"
3. Если проект взят из интернета, то он блокируется модератором по причине "Нарушение авторского права"
4. Если проект был опубликован повторно, то он блокируется модератором по причине "Спам"
5. Если проект нарушает правила публикации, то модератор выбирает нужную причину блокировки.

### **Причины блокировки проектов:**

1. Проект не соответствует челленджу
2. Спам
3. Нарушение авторского права, неоригинальный контент
4. Оскорбления, враждебные высказывания
5. Материал для взрослых или действия сексуального характера
6. Пропаганда алкоголя или табака
7. Пропаганда наркотиков
8. Продажа оружия
9. Травля, преследование, призыв к травле или преследованию
10. Призыв к суициду
11. Жестокое обращение с животными
12. Введение в заблуждение
13. Мошенничество
14. Насилие/экстремизм
15. Использование ненормативной лексики
16. Твой проект был заблокирован после жалоб пользователей

### **Дополнительные возможности модератора:**

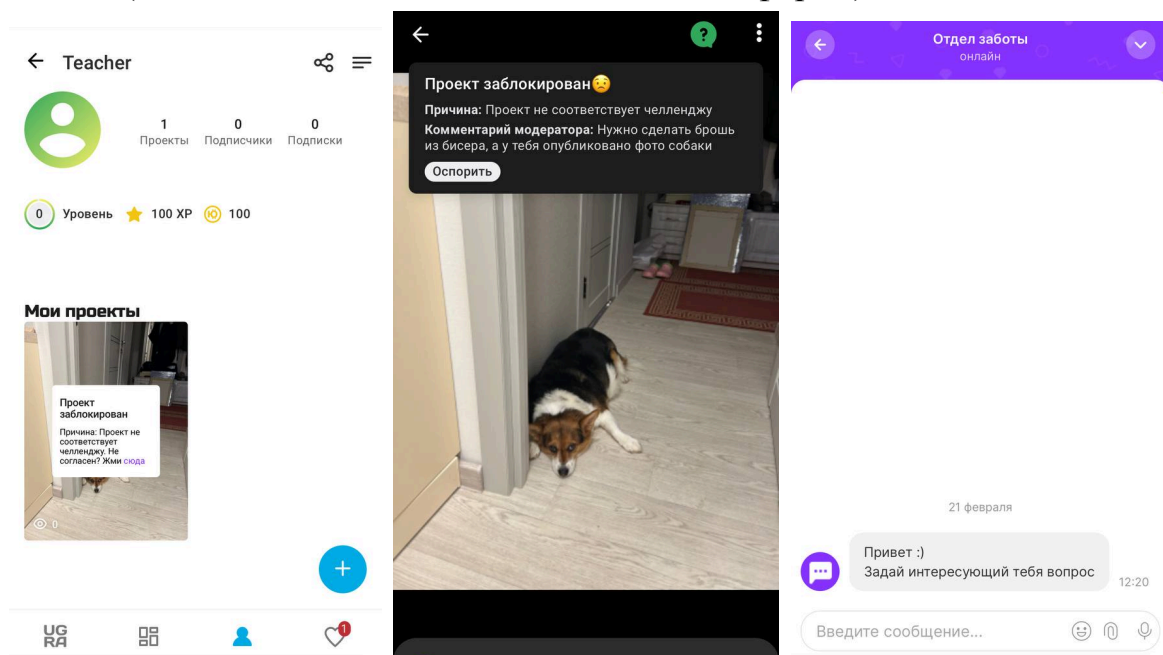
1. При публикации проекта модератор может начислить доп баллы (хр)



2. При блокировке проекта модератор пишет комментарий к заблокированному проекту, что нужно сделать или изменить
3. Модератор может опубликовать проект в Ленту приложения или не публиковать
4. Модератор может перенести проект из одного челленджа в другой, если проект не соответствует заданию того челленджа, к которому прикреплен
5. Модератор может изменить описание, если оно содержит нецензурную речь или не соответствует правилам платформы

### Как оспорить решение модератора:

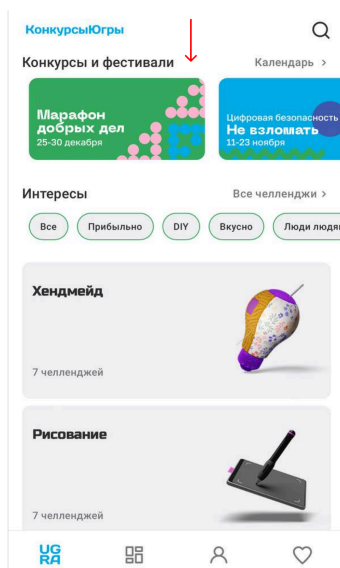
В случае блокировки проекта модератором у вас появится соответствующая приписка. Нажимайте кнопку “Оспорить” и переходите в диалог (ниже, как это может выглядеть на платформе)



## 5. Как поучаствовать в фестивале или конкурсе?

а) Перейти на главную страницу модуля и нажать на значок ЮГРА в левом нижнем углу (рис.16)

б) В верхней части экрана найти “Конкурсы и фестивали” и нажать на баннер, в котором ты хочешь участвовать (рис.21)



(рис.21)

в) Нажать кнопку подробнее, чтобы прочитать описание фестиваля (рис.22)

*В разделе фестиваля можно посмотреть:*

*-рейтинг участников*

*-призы*

*-промоморолик*

г) Выбрать конкурс, в котором хочешь участвовать и нажать на него (на примере конкурса “Социальный проект” (рис.22)

*В разделе конкурса можно посмотреть:*

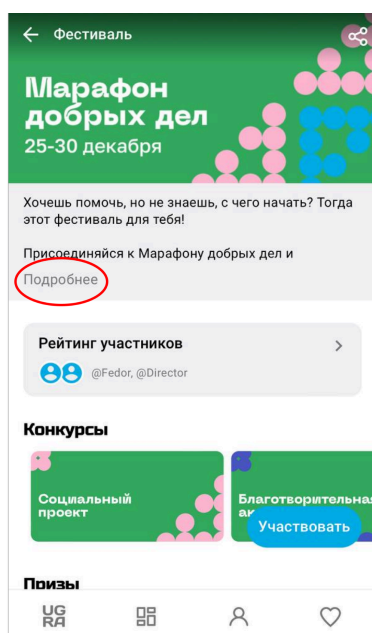
*-рейтинг участников фестиваля,*

*-призы фестиваля*

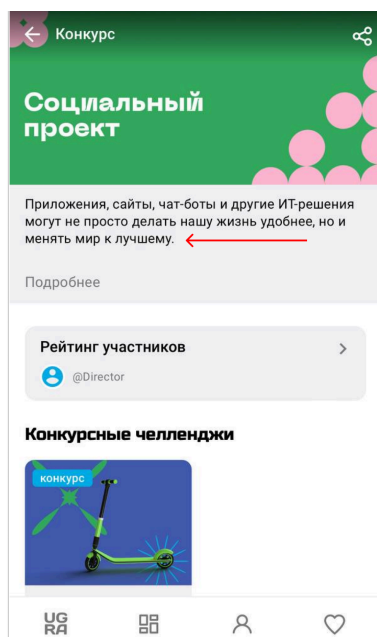
*- проекты участников фестиваля.*

д) Выбрать конкурсный челлендж, в котором хочешь участвовать и нажать на него (рис.23)

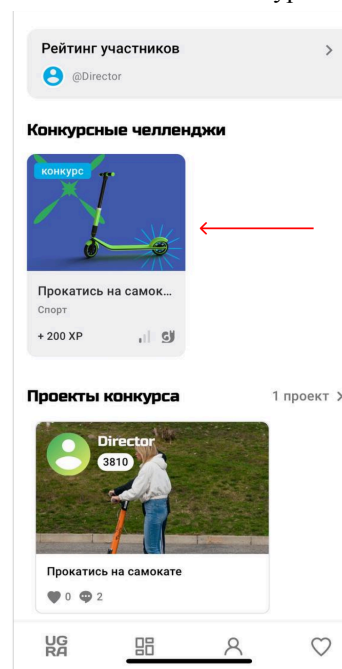
Настольная книга пользователя модуля для проведения социально значимых мероприятий для педагогов и обучающихся Ханты-Мансийского автономного округа — Югра «КонкурсыЮгры»



(рис.22)

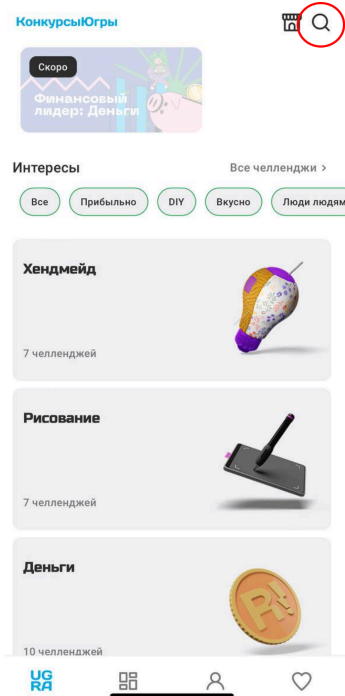


(рис.23)



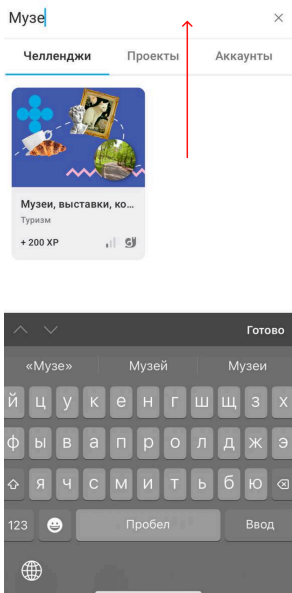
## 6. Как найти пользователя/челлендж/проект в модуле

1. Зайти на главную страницу модуля (рис.16)
2. Нажать на лупу в правом верхнем углу (рис.24)



(рис.24)

3. Ввести запрос в строку поиска (рис.25)



(рис.25)

## 7. Как поставить поощрение (лайк)?

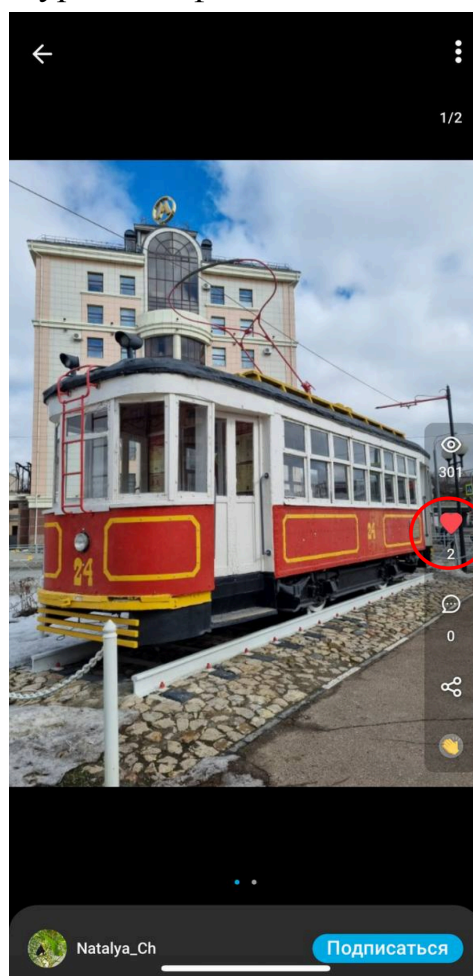
1. Выбрать понравившийся проект.

Выбрать проект можно:

- В ленте модуля (кнопка внизу экрана) (рис.26)
- В профиле пользователя (можно найти через поиск)
- В проектах, которые участвуют в конкурсе или фестивале



(рис.26)



(рис.27)

б) Нажать на понравившийся проект, чтобы открыть его на весь экран и нажать на сердечко (рис.27) или нажать на сердечко в правом нижнем углу под проектом из ленты без проваливания (рис.26)

## 8. Как прокомментировать проект?

1. Выбери понравившийся проект.  
Выбрать проект можно:
  - В ленте модуля (кнопка внизу экрана)
  - В профиле пользователя (можно найти через поиск)
  - В проектах, которые участвуют в конкурсе или фестивале
2. Нажми на выбранный проект, чтобы открыть его на весь экран и жми на окошко с диалогом (рис.28) или сразу жми на окошко с диалогом в правом нижнем углу под проектом (рис.29)



(рис.28)



(рис.29)



## 9. Как поделиться ссылкой на проект

1. Выбери понравившийся проект.  
Выбрать проект можно:
  - В ленте модуля (кнопка внизу экрана)
  - В профиле пользователя (можно найти через поиск)
  - В проектах, которые участвуют в конкурсе или фестивале
2. Нажать на проект, чтобы открыть его на весь экран
  - затем нажать на меню в правом верхнем углу (рис.30)
  - нажать на кнопку “Скопировать ссылку” (рис.31)



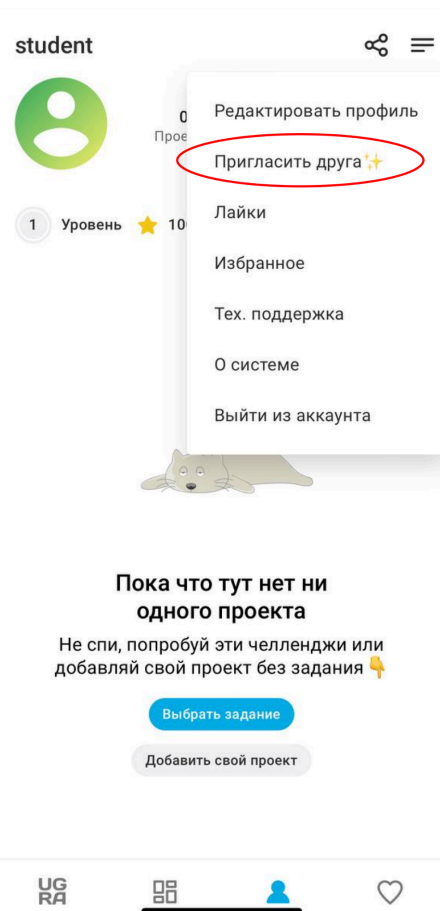
(рис.30)



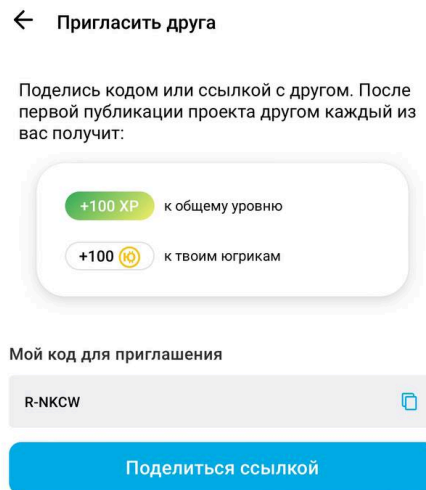
(рис.31)

## 10. Как пригласить друга?

1. Нажать на человечка внизу экрана и перейти на страницу своего профиля в приложении. (рис.11)
2. Нажать на меню в верхнем правом углу (рис.12)
3. Нажать на кнопку “Пригласить друга” (рис.32)
4. Скопировать ссылку и отправить друзьям (рис.33)



(рис.32)



(рис.33)



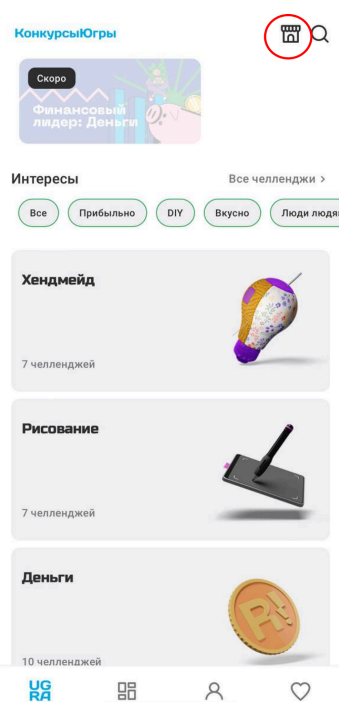
## 11. Как получить югрики?

Югрики даются за выполнение заданий(челленджей) в модуле. Количество югриков за конкретный челлендж указано под видеороликами в задании. Твое заработанное количество югриков будет отображаться в личном профиле со значком игровой валюты (справа).

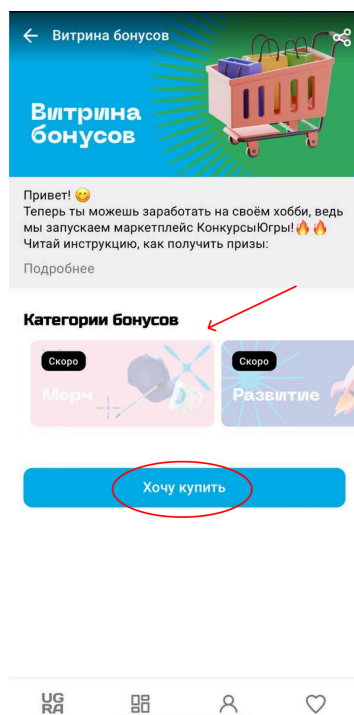


### Как потратить заработанные югрики?

- Перейти на главную страницу в модуле (рис16)
- Нажать на значок магазина в правом верхнем углу (рис34)
- Выбрать бонус в графе “категории бонусов” и нажать кнопку “Хочу купить” (рис35)
- Далее откроется диалоговое окно, куда нужно вписать, какой именно бонус вы хотите получить.



(рис.34)



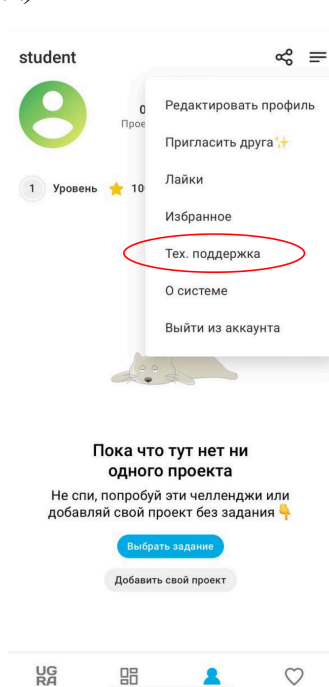
(рис.35)

## 12. Как обратиться в техническую поддержку?

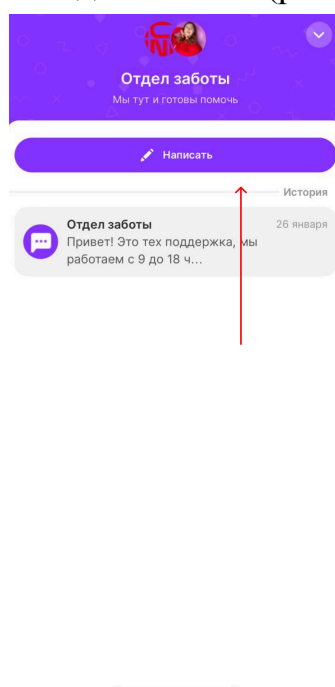
Если у вас остались вопросы, то вы всегда можете их задать в технической поддержке нашего приложения. Тех. поддержка работает с 9 до 18 часов по московскому времени с понедельника по пятницу. В выходные дни тех. поддержка не работает. **Среднее время ответа на сообщение 15-20 минут.**

Как обратиться в техническую поддержку?

- Нажать на человечка внизу экрана и перейти на страницу своего профиля в модуле. (рис.11)
- Нажать на меню в верхнем правом углу (рис.12)
- Нажать на кнопку “Тех. поддержка” (рис.36)
- нажать на кнопку “Написать” (рис.37)
- Написать свой вопрос и ждать ответа (рис.38)



(рис.36)



(рис.37)



(рис.38)

## Приложение

### Правила публикации и модерации проектов в приложении «Конкурсы Югры»\*

*\*Модуль для проведения социально значимых мероприятий для педагогов и обучающихся Ханты-Мансийского автономного округа — Югра (далее - приложение "Конкурсы Югры")*

Любой проект в приложении «Конкурсы Югры» состоит из визуальной части, описания и названия.

Визуальная часть может содержать в себе до 5 изображений (допустимые форматы: "jpg", "jpeg", "png", "heic") и видео продолжительностью до 1 минуты (допустимые форматы: "mp4", "3gp", "mov", "m4v"). То есть максимальное количество визуального контента может содержать в себе одновременно 5 фотографий и 1 видеоролик продолжительностью до 1 минуты.

Мы уважаем авторские права и наших пользователей, поэтому каждый проект, опубликованный в приложении «Конкурсы Югры», проходит обязательную модерацию.

### Правила модерации проектов в приложении «Конкурсы Югры»

Цель модерации — не допустить в приложении агрессивного, унижающего человеческое достоинство контента. Запрещается публикация контента, унижающего человеческое достоинство и оскорбляющего других пользователей.

Модерация подразумевает включение скептического мышления модератора, не слепое следование правилам. Если проект соответствует описанным ниже правилам, но объективно несет агрессивный/пошлый/унижающий посыл, он подлежит блокировке.

Возможные причины блокировки проектов:

1. Нарушение авторских прав

Подлежит блокировке:

- Опубликованные материалы не принадлежат автору проекта

2. Использование нецензурной лексики

Присваивается возрастной ценз 14+:

- Завуалированное употребление (то есть не читается по буквам) в описании проекта: “пошла н\*\*\*й твоя молекулярная физика” и т.д.
- “Запиканное” в звуковой дорожке, но читаемое по губам употребление нецензурных слов.

Подлежит блокировке:

- Текстовое написание нецензурной лексики
- Аудиальное воспроизведение нецензурной лексики

### 3. Изображение или упоминание сигарет/алкоголя/наркотиков и иных психотропных веществ

Допустимо:

- Упоминание сигарет/алкоголя в тексте известной песни (или из книги/фильма), в рамках прямой цитаты

Присваивается возрастной ценз 14+:

- Изображение алкоголя или сигареты на фото или видео, при условии, что этот объект занимает не более 5% изображения, т.е. не является центральной фигурой проекта.

Подлежит блокировке:

- Призыв пить/курить/употреблять наркотические и иные психотропные вещества
- Изображение конкретных известных марок алкоголя/сигарет
- Целенаправленное изображение сигарет/алкоголя/наркотиков и иных психотропных веществ (более 5% изображения, центральная фигура)

### 4. Контент, связанный с насилием.

Подлежит блокировке:

- Информация, которая оправдывает допустимость насилия или жестокости, либо побуждает осуществлять насильственные действия по отношению к людям или животным;
- изображение или описание сексуального насилия;
- информация о несовершеннолетнем, пострадавшем в результате противоправных действий (буллинг)

### 5. Контент, связанный с Великой Отечественной войной.

Допустимо:

- Изображение СССР как страны-победительницы, а также осуждение нацизма.

Подлежит блокировке:

- Изображение символики нацизма.
- Любое отождествление целей, решений и действий руководства СССР, командования и военнослужащих СССР с целями, решениями и действиями руководства нацистской Германии.
- Оскорбление ветеранов ВОВ

## 6. Суицид

Подлежит блокировке:

- Упоминание всем известных способов завершить жизнь без призыва, я повесился, я вышел в окно, я вскрыл вены
- Песни, отрывки фильма, текстовые, аудиальные инструкции с конкретными способами завершить жизнь: “вены резать нужно вдоль”, “съесть всю упаковку мефедрона”
- призыв совершить суицид, например, песня “Прыгай вниз, прыгай вниз не бойся”
- использование материалов, входящих в реестр экстремистских материалов РФ

## 7. Контент с изображением анатомии человека

Допустимо:

- выдуманные персонажи, с около человеческой анатомией

Присваивается возрастной ценз 14+:

- нарисованные части человеческого тела в том числе пресс, ягодицы, изображение груди (без сосков)
- изображение человеческого тела с ярко выраженными половыми признаками в одежде

## 8. Контент сексуального характера

Присваивается возрастной ценз 14+:

- Изображение двух и более людей в обнимку или целующихся в щёчку/губы

Подлежит блокировке:

- Изображение постельных сцен
- Любая порнография

- Аудиальное сопровождение, явно передающее сексуальные действия
- Изображение первичных половых признаков: пенис, вульва, грудь с сосками
- Изображение человеческого тела с ярко выраженными половыми признаками в одежде, но в сексуализированных позах.

#### 9. Пропаганда ЛГБТ и других сексуальных меньшинств

Недопустимо и подлежит блокировке:

- Использование символики ЛГБТ в проектах.
- Исполнение или использование в качестве аудио подложки песен о романтических однополых отношениях.
- Призыв присоединиться к ЛГБТ движению
- Недопустимо оскорбление ЛГБТ-сообществ и их представителей на основании их взглядов.