

	Система менеджмента качества
	ФГБОУ ВПО «ПЕРМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
	<i>Положение о проведении интеллектуальной игры «Encounter»</i>



«УТВЕРЖДАЮ»

Ректор ПГГПУ

А.К. Колесников

« 27 » декабря 2012 г.

**Положение
о проведении интеллектуальной игры «Encounter»**

Пермь 2012

1. Общие положения

1.1. Интеллектуальная игра «Encounter» (далее - Игра) проводится в интересах выявления, поощрения, развития интеллектуального потенциала студентов ПГГПУ, привлечения новых участников в проекты интеллектуального клуба.

1.2. Организатором Игры является Студенческое научное общество и Интеллектуальный клуб студентов Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета.

1.3. Суть игры: команда должна за как можно меньшее время пройти игровую дистанцию, связанную с поиском кодов, выполнением творческих и интеллектуальных заданий. Если команда не может найти код за определённое время, она получает дополнительную подсказку.

2. Цели и задачи Игры

2.1. Цель: актуализация интеллектуальных и творческих способностей студентов ПГГПУ;

2.2. Задачи:

- привлечение новых участников в проекты интеллектуального клуба;
- разработка новых форм интеллектуальных игр;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей студентов ПГГПУ во внеучебной деятельности.

3. организационный комитет Игры

3.1. Организатором Игры является Интеллектуальный клуб студентов ПГГПУ (далее Оргкомитет).

3.2. Оргкомитет разрабатывает положение и регламент проведения Игры и следит за их соблюдением; утверждает состав технической группы, жюри, составляет расписание, определяет победителей игры, а также разрешает спорные ситуации.

4. Участники Игры

4.1. Предполагается участие одной команды от каждого факультета. Возможны незачетные выступления команд желающих, межфакультетских сборных, команд аспирантов, преподавателей, вузовских объединений и т.д., возможность участия которых будет рассмотрена после завершения приема заявок. В случае если поступит более одной заявки от факультета, вопрос будет решаться дополнительно.

4.2. Состав команды: не более шести человек, являющихся студентами очного отделения ПГГПУ и представляющих один и тот же факультет.

5. Сроки и место проведения игры

5.1. Дата и время проведения: 6 мая 2013 года, с 16.30 до 19.30

5.2. Место сбора: внутренний двор главного корпуса ПГГПУ.

5.3. Ход игры

16.30 – Брифинг (двор главного корпуса). Представление ведущих и оргкомитета, краткое разъяснение хода игры, перечисление команд.

16.45 – Игра. Полевым игрокам потребуется пройти семь площадок, связанных с поиском кодов в пространстве ПГПУ.

19.00 – Подведение итогов игры (двор главного корпуса).

6. Регламент проведения игры

6.1. Команда самостоятельно разделяется на следующие группы:

- Штаб. Часть игроков в течение игры занимается решением заданий различной степени сложности в ауд. 5б главного корпуса, принося команде бонусное время. Игроки штаба сдают сотовые телефоны перед игрой и контактировать с ними остальная часть команды не сможет.

- Полевые игроки. Задача этих игроков – поиск кодов, необходимых для перехода на следующий уровень или выполнение заданий, необходимых для перехода на следующий уровень. Большинство заданий представляют собой подсказки, намекающие на местонахождение кодов, их количество.

6.2. Снаряжение команды:

- Игрокам штаба потребуется ручка и бумага для черновиков в удобном для игрока количестве. Форма одежды не регламентируется.

- Полевым игрокам потребуется:

- телефон либо другое устройство, поддерживающее ICQ (для отправки кодов) – 1 на команду;

- цифровой фотоаппарат либо другое устройство, позволяющее делать цифровые снимки и демонстрировать их – 1 на команду (желательна возможность переноса снимков на ноутбук организаторов для создания отчёта об игре);

- желательна спортивная форма одежды; при этом, хотя бы один игрок полевой группы должен быть в любое время готов к выполнению заданий в корпусах ПГПУ, требующих приличного и опрятного внешнего вида.

6.3. Организаторы игры имеют право в случае нарушения дисциплины:

- Объявить команде предупреждение.

- Назначить штраф в размере от одной до 15 штрафных минут.

- Дисквалифицировать команду.

7. Подведение итогов и награждение победителей

7.1. По итогам игры награждаются три лучшие команды

7.2. Победителем считается команда, прошедшая дистанцию за наименьшее время.

8. Контактная информация организаторов

Куратор проекта: Лычагина Евгения Леонидовна.

Контактные лица:

Пример задания

Сложность: Средняя.

Кодов: 1

Режим конспирации: 2

Гарри четвёртый день ждал, когда прилетит сова. Однако совы не было. В итоге, прилетел потрёпанный орлан-белохвост, странно похожий на работу таксидермиста, бросил на колени записку, и пристроился неподалёку от лестницы. Гарри развернул клочок бумаги и понял, куда идти дальше.

Формат кода: тот же, что на наклейке

Каждое задание сопровождается информацией:

- о предполагаемой степени сложности (она определяет время, через которое начнут приходить подсказки).

- о формате кода – какие символы включает выбранный код.

- о режиме конспирации (определяет, как именно нужно вести себя в месте, где находится подсказка)

Режим конспирации 3 означает, что в месте, где расположен код можно бегать и оно общедоступно.

Режим 2 означает, что в заданном месте нужно вести себя так, будто к игре вы отношения не имеете. Возможно, для того, чтобы попасть туда потребуются предъявить пропуск.

Режим 1 означает, что в случае излишне буйного поведения, большого числа вошедших на точку людей, даже бега или громкого голоса, игроки окажутся перед опасностью столкновения с людьми, которые будут категорически против этого. Неосторожное поведение на таких точках поставит под удар не только игроков команды, но и игру в целом.

В примере намекается на экспозицию чучел животных на верхнем этаже 4 корпуса. В данном случае напротив экспозиции на перилах была прикреплена наклейка с кодом, которые нужно было отправить для получения следующего задания.