

**МЕЖДУНАРОДНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ АССОЦИАЦИЯ ДЕБАТОВ  
В ЦЕНТРАЛЬНОЙ АЗИИ**

ул. Тоголок Молдо 21, кв. 73, Бишкек, 720033

0 (312) 32 54 02, [ideaca@idebate.org](mailto:ideaca@idebate.org)

---

**Техническое задание**

Организация	IDEA Центральная Азия
Позиция	На моушн дизайнера онлайн квест-игры
Локация	Бишкек, Кыргызстан

**Коротко о нас:**

IDEA Центральная Азия профессионально поддерживает молодежь в продвижении своих идей и интересов. Более 5 лет мы работаем в сфере интерактивного образования, молодежного активизма, публичных обсуждений и дебатов, и также продвижения принципов гендерного равенства. Более подробную информацию о нас вы можете прочитать в разделе «Мы» на сайте [www.ideaca.today](http://www.ideaca.today).

**Во что мы верим?**

Молодежь является равноправным субъектом всех социально-экономических и политических процессов, она понимает свои потребности и может влиять на настоящее, чтобы благоприятно строить собственное будущее. Мы ценим знания, опыт и энергию молодежи, которые способны бороться с социальной несправедливостью и неравенством.

Мы считаем равный и мирный диалог уникальным инструментом для развития сообществ, отдельных государств и мира в целом. Мы ценим креативность и открытость сознания - как двигатели разнообразия и инноваций, способных позитивно повлиять на жизнедеятельность человека.

#equality #diversity #inclusivity #peace #proactivism #transparency

**Какие личные качества нас вдохновляют?**

Неравнодушие к потребностям уязвимых людей, особенно молодежи. Чувство собственности к проблемам нашего региона. Чувствительность к острым

социальным вопросам. Ответственность к договоренностям и соглашениям. Проактивность, которая выражается через отзывчивость и готовность сделать больше.

### **О проекте:**

С сентября 2021 года IDEA Центральная Азия реализует проект в рамках глобальной инициативы «Луч света». Проект направлен на усиление профессионального образования с помощью специальных материалов по гендерному равенству и позитивной мужественности. Особое внимание в рамках проекта уделяется повышению чувствительности и наращиванию потенциала преподавателей/ниц в профессиональных лицеях (ПЛ) для продвижения позитивных гендерных ролей, используя современное содержание и учебные материалы.

Результатом проекта является – изменение отношения и убеждений в пользу гендерной справедливости и нетерпимости к насилию в отношении женщин и девочек путем включения вопросов гендерного равенства и формирования здоровых и справедливых отношений в учебную программу профессиональных лицеев для мальчиков-подростков в Кыргызстане.

### **Цели образовательного онлайн квеста:**

Повышение потенциала организаций гражданского общества

для популяризации и распространения онлайн-курса: "Что такое гендерное равенство и как построить к нему маршрут" среди представителей\_ниц организаций гражданского общества. Он поднимет такие социально-значимые темы современного общества, как гендерное равенство, права человека, гражданский активизм, толерантность, инклюзивность, многообразие и др.

**Целевая аудитория:** молодежь, активисты\_ки, работающие в организациях гражданского общества в Центральной Азии - более 150 участников, онлайн-аудитория в социальных сетях - без ограничений. История будет рассказана в социальных сетях и на сайте.

### **Описание объема работы:**

Создание моушн дизайна для онлайн-квест игры, который будет состоять из 5-7 эпизодов с заданиями, вопросами и тестами.

Ранее мы уже проводили подобные онлайн-квесты. «Блайндвилль. Исчезновение Джессики» [тут по ссылке](#), он собрал 250 молодых человек из Казахстана, Кыргызстана, Таджикистана и Узбекистана. А вторая часть квеста «Лабиринт. Блайндвилль» [здесь по ссылке](#). Квест будет в формате

виртуального лабиринта, где персонажам нужно выбраться из различных ситуаций. Ситуации будут включать в себя самые разные конфликты, большинство из которых будут касаться темы гендерного равенства и прав человека, которые сымитированы из реальных кейсов со всего мира, в частности стран Центральной Азии;

#### **Что должен включать в себя квест:**

- История и иллюстрации со смысловой нагрузкой, с которой участники должны ознакомиться на специально разработанном сайте, которая станет началом для решения интерактивных заданий;
- Интерактивные образовательные задания и кейсы для участников, ответы на которые будут оценивать эксперты и модераторы;
- Участники должны будут использовать различные интернет-ресурсы, чтобы найти ответы на задачи, которые они должны в конце дня отправить модераторам, а также генерировать идеи для решения ситуационных кейсов.

#### **Сюжет и задания будут отражать следующие темы:**

1. Дискриминация, разные формы и типы
2. Терпимость, уважение к мнению другого человека
3. Гендерное равенство (как конечный результат)
4. Гражданский активизм
5. Многообразие и инклюзивность.

#### **Требования к поставщику/це услуг:**

- 2 и более лет опыта работы в качестве дизайнера\_ки онлайн образовательных платформ;
- Инновационный и уникальный подход к созданию дизайна онлайн квест-игры;
- Дизайн должен быть максимально простым, при этом визуально интересным для молодежи;
- Использование GIF-анимаций и анимационных график в дизайне;
- Дизайнер\_ка должны знать;
  - методику поиска, сбора и анализа информации, необходимую для разработки проектного
  - задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
  - типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации
  - и коммуникации различной сложности;
  - компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной

- информации, идентификации и коммуникации;
  - академический рисунок, технику графики, компьютерную графику;
  - теорию композиции;
- Площадка, на которой будет размещена данная онлайн квест-игра здесь по ссылке <https://blindville.ideaca.today>, просмотреть формат, размер, разрешение, вес;
- Тесное взаимодействие с автором\_кой и иллюстратором\_кой онлайн квест-игры, совместная финализация, связанная с оформлением квест-игры;
- Наличие всех необходимых финансовых документов;
- Выполнение работы согласно установленным срокам;
- Взаимодействие с проектным координатором «Луч света» по подготовке видеоматериала и его доработка согласно полученным комментариям и рекомендациям;

**Период оказания услуг:**

20 ноября– начало работы над созданием дизайна

25 ноября – дата сдачи разработанного дизайна, согласование

30 ноября – передача финального варианта дизайна

**Бюджет на моушн дизайнера\_ку:**

500 долларов США (согласно операционному обменному курсу ООН) за предоставление услуг моушн дизайна онлайн квест-игры.

Всех заинтересованных просим отправить коммерческое предложение со всеми реквизитами (печать, подпись, дата составления коммерческого предложения (НДС и другие расходы должны быть включены в стоимость предложения), копия патента налогоплательщика, выданный налоговым органом на соответствующий вид предпринимательской деятельности или копия Свидетельства о государственной юридической регистрации поставщика, описание услуг и ссылки на предыдущие работы, описание услуг и ссылки на предыдущие работы) и резюме ключевых лиц до **10 ноября 2022 года** (включительно) на почту [ideaca@idebate.org](mailto:ideaca@idebate.org) с темой письма «Моушн дизайнер\_ка онлайн квест-игры Local SpotLight».