



Руководство пользователя

Содержание

1. ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ	3
2. ПРИНЯТЫЕ ТЕРМИНЫ И СОКРАЩЕНИЯ	3
3. ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РОЛИ	3
4. СИСТЕМА ИГРОФИКАЦИИ	3
Общая игрофикация	3
Игрофикация проектной работы	3
5. ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ	4
6. РЕГИСТРАЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ. УПРАВЛЕНИЕ ДАННЫМИ.	4
Регистрация и авторизация пользователей	4
Просмотр и изменение данных пользователя	5
7. ПРОСМОТР СПИСКА ТУРНИРОВ	5
8. СОЗДАНИЕ ТУРНИРА	6
Создание описания турнира	6
Создание программы турнира	7
9. ЗАЯВКИ НА УЧАСТИЕ В ТУРНИРЕ	9
Просмотр программы турнира	9
Подача заявок на турнир	9
Одобрение и отклонение заявок	10
Удаление участника турнира	11
10. АВТОМАТИЧЕСКИЙ СТАРТ И ОТМЕНА ТУРНИРА	12
11. ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОЕКТНЫХ ЗАДАНИЙ	12
12. ПРОВЕРКА ПРОЕКТНЫХ ЗАДАНИЙ	14
13. НАНЕСЕНИЕ УРОНА ВРАЖЕСКИМИ ВОИНАМИ	14
14. ДРУГИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИЗУЧЕНИЯ СИСТЕМЫ	15

1. Область применения

SkillTerra – система управления учебными проектами (далее – Система).

Система игрофицирована в рыцарском стиле. Заложенные механики игрофикации позволяют организаторам проектного обучения решить сразу две важные задачи:

- повысить вовлеченность участников в учебный проект;
- сэкономить время на продумывании системы игрофикации: для начала использования необходим только учебный контент, команда проекта и план проекта.

Система может применяться не только для учебных проектов, но и для проведения обучающих конкурсов, хакатонов, олимпиад – т.е. везде, где основа процесса – выполнение заданий под руководством наставника или команды наставников.

2. Принятые термины и сокращения

Игрофикация	Применение игровых подходов для неигровых процессов (в частности – для обучения)
Учебный проект	Совместная деятельность участников обучения, имеющая согласованную цель, правила и методы работы, направленная на решение какой-либо проблемы и/или создания какого-либо продукта
Турнир	Учебный проект
Вызов	Задание учебного проекта (проектная задача)
Подвиг	Выполненное задание учебного проекта
Пехотинец	Вызов 1 уровня сложности
Всадник	Вызов 2 уровня сложности
Артиллерия	Вызов 3 уровня сложности
Принятый вызов	Вызов, который взял в работу один из защитников
Трофей	Ценная награда лучшему участнику проекта

3. Пользовательские роли

Герольд	Пользователь, имеющий доступ к администрированию Системы
Зачинщик	Зарегистрированный пользователь, создавший турнир (организатор учебного проекта)
Защитник	Зарегистрированный пользователь. Обучающийся участник учебного проекта. Принимает вызовы, совершает подвиги.
Судья	Зарегистрированный пользователь. Наставник проекта. Наделен правами оценивать совершенные защитниками подвиги.

4. Система игрофикации

Общая игрофикация

Каждому пользователю после регистрации присваивается титул Пажа. Совершая полезные действия в Системе, пользователь прокачивает рыцарские доблести. Чем выше уровень доблестей, тем выше титул: Оруженосец, Рыцарь, Магистр.

Игрофикация проектной работы

Учебный проект состоит из проектных задач – **вызовов**. У каждой задачи есть уровень сложности и срок, в который она должна быть выполнена.

Каждой проектной задаче соответствует **вражеский воин** – Пехотинец, Всадник или Артиллерия. Воины появляются на поле битвы в свой срок и ежедневно приближаются к крепости. Крепость обороняют **Защитники** (обучаемые). Цель Защитников – не пропустить ни одного воина в крепость, т.е. выполнить в срок все проектные задачи.

5. Основные функциональные возможности

Система предоставляет пользователям следующие возможности.

Общие возможности	<ul style="list-style-type: none">• Отслеживать новости Системы и турниров с помощью специальной Ленты, а также системы уведомлений, системы рассылок, чата• Отправлять сообщения Герольдам• Просматривать список турниров• Просматривать общую информацию о турнирах: описание, результаты и т.п.• Отправлять заявки на вакансии Защитника или Судьи
Организаторам учебных проектов (Зачинщикам)	<ul style="list-style-type: none">• Создать описание проекта (турнира)• Сформировать программу турнира (вражескую армию)• Назначать трофей лучшему участнику турнира• Формировать команду наставников проекта (Судей)• Обрабатывать заявки на участие в турнире от Защитников и Судей• Проверять и оценивать задания турнира (подвиги)• Комментировать вызовы и подвиги• Отслеживать статистику турнира по вызовам и участникам• Взаимодействовать с другими участниками в чате
Наставникам учебных проектов (Судьям)	<ul style="list-style-type: none">• Проверять и оценивать подвиги• Комментировать вызовы и подвиги• Отслеживать статистику турнира по вызовам и участникам• Взаимодействовать с другими участниками в чате
Обучаемым (Защитникам крепости)	<ul style="list-style-type: none">• Самостоятельно выбирать, какое задание выполнять, и брать его в работу• Отправлять выполненные задания на проверку• Просматривать результаты проверки задания• Комментировать задания учебного проекта• Отслеживать статистику учебного проекта и свою личную• Комментировать задания учебного проекта• Взаимодействовать с другими участниками в чате

6. Регистрация пользователей. Управление данными.

Регистрация и авторизация пользователей

Для начала работы в Системе необходимо зарегистрироваться. Для этого используйте команду **Регистрация** на главной странице.

В появившемся окне регистрации введите:

- **Рыцарское имя (логин)** – обязательное поле. Используется для авторизации в Системе. Другие пользователи смогут видеть это имя.
- **Пароль** – обязательное поле. Используется для авторизации. Придумайте, запомните и никому не сообщайте!
- **Повтор пароля** – обязательное поле. Введите в него пароль еще раз.
- **E-mail** – обязательное поле. Используется Герольдами для информационной поддержки пользователей, а также для подтверждения регистрации и последующей авторизации.
- **Имя, Фамилия** – необязательные поля. Могут быть полезны, если вы хотите, чтобы в турнире участвовали только конкретные люди: попросите их указать имя и фамилию, чтобы легче было обрабатывать их заявки.
- **Дата рождения** – необязательное поле. Но если Герольды будут знать День рождения, они наверняка подгадают какой-нибудь сюрприз!

- **Страна, Город** – необязательные поля. Однако если Герольды будут проводить какое-то интересное мероприятие в соответствующем городе, эта информация поможет им вовремя выслать особое приглашение.
- **Ваши интересы** – необязательное поле. Может быть полезно для получения уведомлений о турнирах, которые создаются по интересующим тематическим категориям. Категории задаются герольдами, поэтому если нужных вам категорий не нашлось – смело пишите на heralds@skillterra.com запрос на их добавление.
- **Видно всем** – установите эти флажки напротив тех данных, которые вы готовы показывать другим пользователям и снимите для тех, которые хотите сообщить только Герольдам.

ВАЖНО! Регистрация пользователя проводится только после подтверждения его e-mail!

После того, как вы введете все данные, подтвердите, что ознакомились с Пользовательским соглашением и нажмите **Поселиться в замок**.

Для зарегистрированных пользователей повторный вход в систему доступен с главной страницы с помощью команды **Вход**, или при переходе на вкладку **Авторизация**. Для входа используйте логин и пароль, заданные при регистрации.

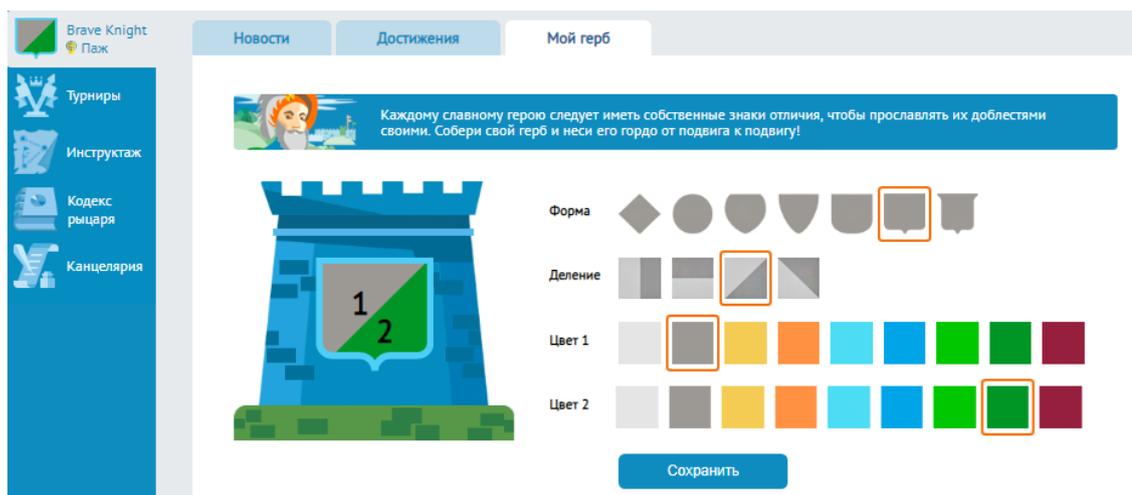
Просмотр и изменение данных пользователя

После входа в Систему пользователь попадает на вкладку **Новости** своей персональной страницы. В левом меню отображается текущее рыцарское имя, герб и титул пользователя (по умолчанию – **Паж**).

Чтобы просмотреть и/или отредактировать данные о своей учетной записи, необходимо перейти на вкладку **Достижения**. На этой вкладке отображаются текущие достижения пользователя, а также возможен переход к конструктору гербов и редактированию персональных данных.

Чтобы отредактировать герб, используйте ссылку **Изменить мой герб**. Вы можете задать для своего герба форму, способ деления, а также цвета. После этого нажмите кнопку **Сохранить**, и вы вернетесь на вкладку **Достижения**.

ВАЖНО! Если сразу перейти на вкладку **Достижения**, изменения герба не сохранятся!



Чтобы отредактировать данные учетной записи, нажмите кнопку **Редактировать информацию** внизу вкладки **Достижения**, отредактируйте информацию и нажмите **Сохранить**. После того, как Система уведомит об успешной операции сохранения, можете вернуться на вкладку **Достижения**.

7. Просмотр списка турниров

Чтобы перейти к просмотру списка турниров, выберите команду **Турниры**:

- в главном меню на главной странице – для не авторизованных пользователей;

- в меню пользователя (слева) – для авторизованных пользователей.

Турниры в этом списке могут быть в одном из следующих статусов:

- **Планируется** – турнир, который вы создали, но для которого еще не сформировали программу и не начали прием заявок. Виден только Зачинщику.
- **Объявлен** – турнир не начался, есть незанятые вакансии Защитника или Судьи;
- **Сформирован** – турнир не начался, все вакансии заняты;
- **Проводится** – турнир начался, победитель не выявлен;
- **Проведен** – турнир закончился, победитель выявлен;
- **Отменен** – турнир отменен и не проводился.

Для более удобного просмотра списка турниров могут быть использованы фильтры:

- **Категории** – позволяет подобрать турниры по заданным тематическим категориям;
- **Статус турнира** – позволяет подобрать турниры с заданным статусом;
- **Зачинщики** – позволяет подобрать турниры, организованные конкретным пользователем.

К просмотру деталей турнира можно перейти, кликнув по названию турнира либо по синей кнопке перехода.

ВАЖНО! Поскольку список турниров доступен для просмотра всем, старайтесь не создавать «мусорных» турниров, которые будут засорять каталог.

8. Создание турнира

Создание описания турнира

К созданию турнира можно перейти с помощью команды **Добавить турнир**:

- на вкладке **Новости** в профиле пользователя;
- на странице **Турниры**.

The screenshot shows a form titled 'Добавить турнир' (Add Tournament) with two tabs: 'Все турниры' (All Tournaments) and 'Добавить турнир' (Add Tournament). The form contains the following fields:

- Название турнира** (Tournament Name): A text input field with a red asterisk (*) indicating it is required.
- Краткое описание** (Short Description): A text input field with a question mark (?) and a red asterisk (*) indicating it is required.
- Описание турнира** (Tournament Description): A text input field with a question mark (?) and a red asterisk (*) indicating it is required.
- Количество защитников** (Number of Defenders): A numeric input field with a question mark (?) and a red asterisk (*) indicating it is required.
- Количество судей** (Number of Judges): A numeric input field with a question mark (?) and a value of '0'.
- Судьи** (Judges): A text input field with a question mark (?) and placeholder text 'E-mail или логины судей' (E-mail or judges' logins).
- Трофей** (Trophy): A text input field with a question mark (?) and a red asterisk (*) indicating it is required.

At the bottom of the form, there are three buttons: 'Сохранить турнир' (Save Tournament), 'Предварительный просмотр' (Preview) with a magnifying glass icon, and 'Отменить' (Cancel).

Задайте следующие параметры:

- **Название турнира** – обязательное поле.
- **Краткое описание турнира** – обязательное поле. Описание турнира, которое будет доступно в карточке турнира на странице **Турниры**.

- **Описание турнира** – обязательное поле. Детальное описание турнира, прочитав которое, пользователи смогут принять решение, участвовать ли в нем, на какую из доступных вакансий отозваться, что лучше написать в сопроводительном письме и т.п.
- **Количество защитников** – обязательное поле. Максимальное количество защитников турнира.
- **Количество судей** – необязательное поле. Максимальное количество судей турнира. По умолчанию – 0, т.к. судей в турнир приглашать не обязательно, если Зачинщик турнира готов проверять все задания сам.
- **Судьи** – необязательное поле. Список судей, которых Зачинщик хотел бы пригласить к участию. Можно вводить рыцарские имена судей (если они известны) или e-mail. Судья получит приглашение на e-mail и сможет решить, принимать приглашение или нет. Вы можете пригласить больше судей, чем объявили вакансий, но в этом случае лучше предупредить, что количество вакансий ограничено, и надо поторопиться с решением. Можно ничего не вводить в это поле, а просто объявить вакансии судей и рассматривать заявки от желающих.
- **Трофей** – обязательное поле. Опишите награду, которую получит лучший защитник турнира. Если для получения трофея надо будет выполнить какие-то действия (например, написать письмо организатору или приехать куда-то), то об этом можно упомянуть в описании турнира.

Чтобы посмотреть, как будет выглядеть страница турнира, вы можете воспользоваться кнопкой **Предварительный просмотр**.

Если все вас устраивает, нажмите **Сохранить турнир**. После этого он будет доступен для просмотра и редактирования только вам, а статус турнира будет **Планируется**. Чтобы турнир стал виден другим пользователям, необходимо сформировать его **программу**.

Если решили отложить создание турнира, нажмите **Отменить**.

Создание программы турнира

Создать программу турнира – значит, добавить в нее все задания турнира, или, согласно игрофикации Системы, добавить всех вражеских воинов. Программу турнира может редактировать только Зачинщик. В программе турнира должно быть хотя бы одно задание.

Перейти к созданию программы можно по кнопке **Программа турнира** на странице с описанием турнира. Если в программе еще нет ни одного задания, то появится информационное уведомление и кнопка **Добавить задания** для перехода на вкладку **Программа**.

Для добавления проектных задач используйте команду **Добавить вражеского воина (задание)**, по которой вы перейдете на соответствующую вкладку с формой добавления задания. Задайте параметры.

Все турниры | Описание турнира | **Добавить война**



Вызов - это задание, которое кто-то из защитников должен будет выполнить в срок. На поле вызовы будут отображаться в виде вражеских солдат, которых надо победить. Прежде, чем принять вызов, защитник сможет изучить инструкцию по выполнению соответствующего задания - постарайтесь сделать ее максимально понятной

Название

Категории

Инструкция по совершению подвига

Медиа-объект

Сложность

■ ■ ■ Пехотинец

■ ■ Всадник

■ ■ ■ Артиллерия

Доступно

Что принимать в качестве ответа на задание?

- Указать, что в задании было знакомым
- Указать, что в задании было новым
- Добавить вопрос, который возник при изучении
- Добавить комментарий
- Приложить ссылки на файлы

[Отменить](#)

- **Название** – обязательное поле. Введите название задания. Отображается в списке заданий и на поле битвы, поэтому старайтесь не делать его слишком длинным.
- **Категории** – обязательное поле. Требуется перечислить тематические категории задания. Начинайте вводить название категории – Система предложит варианты. Если нужной вам категории нет, напишите на heralds@skillterra.com, какие категории нужно добавить – либо они будут добавлены, либо предложены имеющиеся варианты.
- **ВАЖНО!** Категории проектных задач автоматически объединяются в список категорий турнира и отображаются в его описании. Это поможет пользователям находить турниры по интересующим их темам.
- **Инструкция по совершению подвига** – обязательное поле. Детально опишите, что требуется от Защитника, чтобы выполнить задание (совершить подвиг).
- **Медиа-объект** – необязательное поле. С помощью этого поля можно добавить видеоурок, рисунок, специальный объект (например, урок, сделанный с помощью iSpring или Google-форму) и т.п. В поле можно вводить ссылки на объекты или <embed>-код.
- **Сложность вызова** – обязательное поле. Коэффициенты сложности: Пехотинец – 1, Всадник – 2, Артиллерия – 3. Учитывается при подсчете баллов за выполненное задание.
- **Доступно** – обязательные поля. Задайте сроки выполнения задания. В зависимости от этих параметров автоматически рассчитывается продолжительность турнира, а также время наступления соответствующего вражеского солдата на крепость (в днях).
- **Что принимать в качестве ответа?** – обязательное поле. Конструктор ответа, который позволит указать, из каких элементов должен состоять ответ. Установите флажки напротив

нужных элементов ответа - при отправке ответа поля, соответствующие этим элементам, будут обязательными для заполнения.

ВАЖНО! Желательно в инструкции четко описать, в каком виде ответы должны быть вписаны в соответствующие поля. Например, «В поле Комментарий опишите подробно алгоритм решения, а также какие варианты решений рассматривали и почему выбрали именно этот вариант».

Чтобы посмотреть, как будут видеть описание задания другие пользователи, используйте кнопку **Предварительный просмотр**.

Если все вас устраивает, нажмите кнопку **Сохранить** – задание будет добавлено в программу. Если решили отложить это задание (например, хотите лучше проработать инструкцию или сделать к нему видеоролик с пояснением), нажмите **Отменить**. В обоих случаях вы вернетесь на вкладку **Программа**.

ВАЖНО! Редактировать проектную задачу после того, как она добавлена в программу, вы не сможете! Такая функция есть только у герольдов в системе администрирования! Поэтому старайтесь задания вводить сразу как нужно, чтобы редактирование не требовалось. В крайнем случае, пишите запрос на редактирование герольдам, но помните: обработка запроса может занять время!

СОВЕТ. Продумывайте описания заданий заранее, оформите их в отдельном файле, чтобы при создании программы турнира осталось бы просто добавить задания и не пришлось бы их придумывать на ходу, исправлять опечатки и т.п.

Если вы хотите приостановить работу над программой и вернуться к добавлению заданий позже, используйте кнопку **Сохранить черновик** на вкладке **Программа**.

Если вы добавили все задания, и готовы начать прием заявок на участие в турнире, нажмите кнопку **Программа готова!** – турнир перейдет в статус **Объявлен**, и все пользователи смогут увидеть его в списке турниров, посмотреть информацию о нем, откликаться на вакансии Судей и Защитников.

ВАЖНО! Как только вы подтвердите, что программа готова, вы не сможете ее редактировать (т.е. не сможете добавлять или удалять проектные задачи)! Такие функции есть только у герольдов.

9. Заявки на участие в турнире

Просмотр программы турнира

После того, как турнир объявлен, программу турнира может просматривать не только Зачинщик, но и другие пользователи. Однако режимы просмотра у них будут разные: Зачинщик может просматривать не только список заданий, но и описание заданий, а пользователи – только список заданий, но перейти к описанию задания не могут.

Если пользователь станет участником турнира (защитником или судьей), то режим просмотра так же будет зависеть от его роли. Судьи могут переходить к детальным описаниям заданий так же, как и Зачинщик. Защитники же смогут просматривать детальные описания только тех заданий, дата старта которых уже наступила.

Просмотр программы турнира может быть полезен для принятия решения об участии и, значит, подаче заявки на одну из вакансий.

Подача заявок на турнир

Заявки на участие в турнире подаются на странице турнира. Для этого пользователь выбирает, на какую вакансию он хочет отозваться – судьи или защитника, и выбирает, соответственно, одну из

команд: **Отозваться судьей** или **Отозваться защитником**. Во всплывающем окне указать, почему хочет участвовать именно в этой роли, в этом проекте, и выбирает **Отправить заявку**.

СОВЕТ. Если вы используете учебный проект для уже имеющейся учебной группы, вы можете договориться о кодовом слове, которое они должны вписать в заявку, чтобы вы смогли их отличить от других пользователей и не отклонили заявку случайно.

Одобрение и отклонение заявок

Зачинщик турнира может одобрять или отклонять заявки.

Узнать о том, что кто-то подал заявку, можно двумя способами:

- через систему уведомлений,
- на странице с описанием турнира в блоках **Судьи** и **Защитники**

Чтобы перейти к списку заявок, используйте соответствующую ссылку на странице описания турнира в блоке **Судья** или **Защитник**, напротив пункта **Отозвались**. Система отобразит вкладку **Участники**.

На вкладке **Участники** Зачинщик может переключиться в один из трех режимов просмотра:

- **Участники** – чтобы просмотреть список тех, чьи заявки уже одобрены
- **Заявки на судейство** – чтобы просмотреть список заявок на вакансии судей
- **Заявки на защитников** – чтобы просмотреть список заявок на вакансии защитников

Чтобы одобрить или отклонить заявку, наведите на соответствующую запись курсор мыши: фон записи выделится и появятся кнопки одобрения и отклонения заявки.

Все турниры | Описание турнира | **Участники**

Учимся рисовать в CorelDRAW

Зачинщик: [Brave Knight](#) | До 25.08.2019 | Участники: 5 | Информатика | Компьютерная графика

Участники (0) | Заявки на судейство (0) | Заявки на защитников (1)

[Джинджер](#) | Я учился на вашем курсе, но уже все забыл. Хотелось бы вспомнить CorelDRAW и заодно добавить себе в портфолио интересных работ. [✓] [✗]

Вернуться

При нажатии на кнопку одобрения Система запросит подтверждение действия. Если вы подтвердите, то пользователь будет добавлен в список участников, а количество соответствующих вакансий уменьшится на 1. Одобренный участник будет получать автоматические уведомления о событиях турнира, сможет общаться с другими участниками в чате турнира, выполнять задания турнира, оставлять комментарии и т.п.

При нажатии на кнопку отклонения Система запросит подтверждение действия и причину отклонения. Если вы подтвердите, пользователь получит соответствующее уведомление.

Удаление участника турнира

Вы можете удалить уже одобренного участника турнира. Причины могут быть разные: участник может не выполнять какие-либо требования или сам попросить удалить его, если передумал участвовать.

Для этого перейдите к списку участников на вкладке Участники, наведите курсор мыши на соответствующую запись в списке – появится кнопка удаления.

Участники (1) | Заявки на судейство (0) | Заявки на защитников (0)

[Джинджер](#) | Защитник | [✗]

Вернуться

При нажатии на эту кнопку Система запросит подтверждение удаления и причину.

10. Автоматический старт и отмена турнира

Если все вакансии турнира были благополучно закрыты, турнир переходит в статус **Сформирован**. Участникам останется только дожидаться автоматического старта турнира: в дату старта самого раннего задания турнир переходит в статус **Проводится**, и все задания с такой же датой старта появляются на поле боя перед крепостью в виде соответствующих вражеских воинов. Защитники смогут просматривать описания заданий и брать их в работу.

Если же хотя бы одна вакансия не была закрыта, то Система попросит Зачинщика принять одно из двух решений:

- **Начать** – начать турнир несмотря на незанятые вакансии. В этом случае турнир перейдет в статус **Проводится**, и защитники смогут приступать к выполнению заданий.
- **Отменить** – отменить турнир. В этом случае турнир перейдет в статус **Отменен**, а все одобренные Защитники и Судьи получат об этом уведомление.

ВАЖНО! Не ставьте дату старта заданий в день, когда создаете турнир и его программу! В этом случае у вас не будет ни одного дня на прием заявок, а Система автоматически предложит отменить турнир как только вы выберете **Программа готова**. Иными словами, вы попросту не сможете никого зачислить на турнир, и придется его отменить.

СОВЕТ. Заложите на обработку заявок хотя бы 3 дня. Даже если вы заранее знаете, кто будет участвовать в турнире, и сделаете для них рассылку с инструкцией по подаче заявок, может понадобиться несколько день-другой, чтобы они получили это письмо и успели подать заявку.

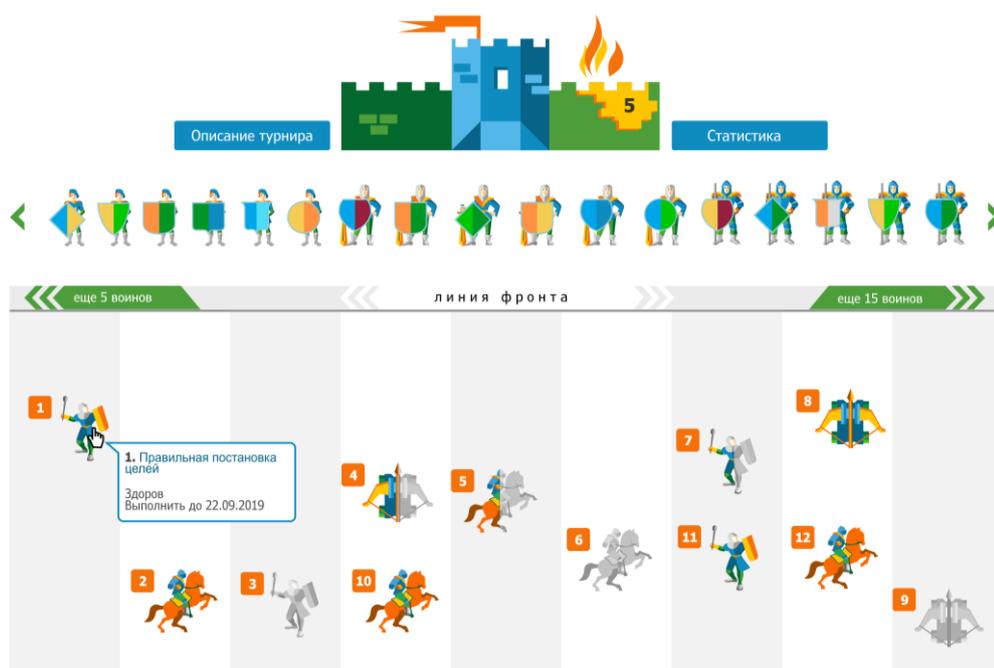
Если же вы объявляете открытый турнир, и еще не знаете, кто будет подавать заявки, то стоит заложить хотя бы неделю-две.

11. Выполнение проектных заданий

Проектное задание (вызов) выполняется в два этапа:

- **Принять вызов** – защитник выбирает одно из доступных к выполнению заданий и берет его в работу;
- **Совершить подвиг** – защитник отправляет ответ на задание на проверку.

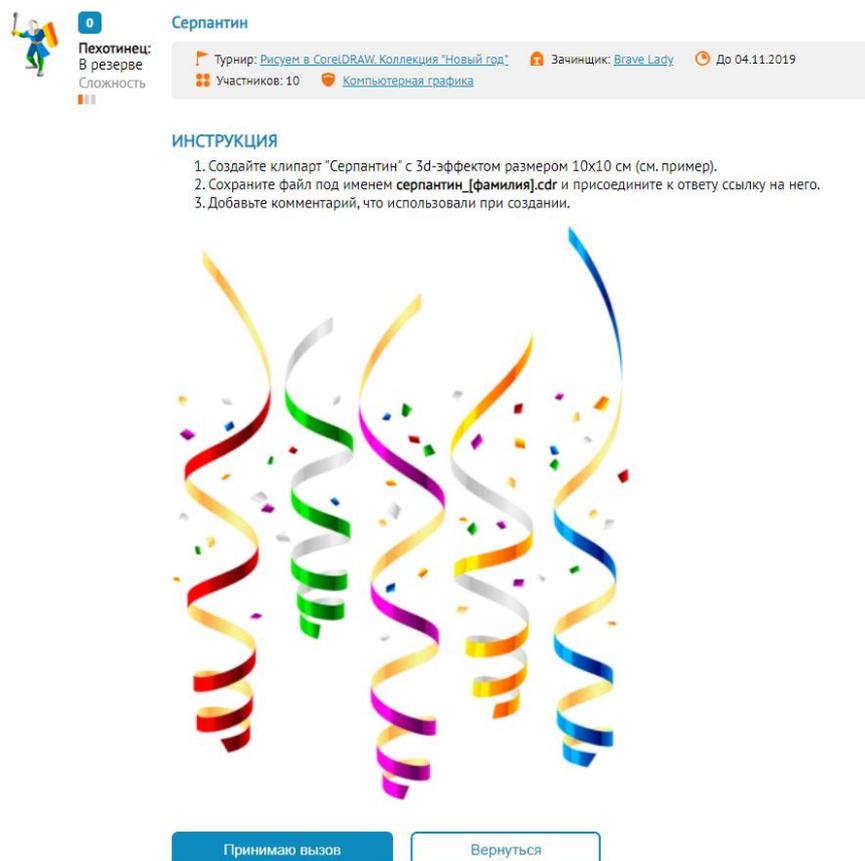
Соответственно, защитник может взять только тот вызов, дата старта которого уже наступила (соответствующий вражеский воин появился на поле боя), и который не принял другой защитник.



На поле боя статусы заданий можно определять по соответствующей окраске воинов:

- полностью окрашенный воин – **здоров**, т.е. никто пока не прислал ответ на задание;
- наполовину окрашенный – **ранен**, т.е. кто-то из Защитников прислал ответ на задание;
- неокрашенный – **убит**, т.е. присланный ответ засчитан.

Чтобы принять вызов, надо перейти на страницу с описанием вызова, кликнув на название вызова. Если, изучив инструкцию по выполнению задания, Защитник готов взять его в работу, то он должен нажать кнопку **Принимаю вызов**.



The screenshot shows a challenge interface. At the top left is a profile icon for 'Пехотинец: В резерве' with a blue '0' badge. The challenge title is 'Сerpантин'. Below the title, there is a banner with details: 'Турнир: Рисуем в CorelDRAW. Коллекция "Новый год"', 'Зачинщик: Brave Lady', and 'До 04.11.2019'. It also shows 'Участников: 10' and a tag 'Компьютерная графика'. Below the banner is the section 'ИНСТРУКЦИЯ' with three numbered steps: 1. Create a clipart 'Сerpантин' with a 3D effect, size 10x10 cm. 2. Save the file as 'сerpантин_[фамилия].cdr' and attach it to the answer. 3. Add a comment about the creation. Below the instructions is a large image of five colorful, 3D ribbon-like serpents in red, green, purple, yellow, and blue. At the bottom are two buttons: 'Принимаю вызов' (highlighted in blue) and 'Вернуться'.

После того, как Защитник примет вызов, задание закрепится за ним и станут активны поля для ввода ответа. Обязательные элементы ответа помечены красной звездочкой. Остальные поля Защитник может заполнить по желанию. После заполнения ответа нужно нажать кнопку **Готово**. Если же Защитник еще не выполнил задание и не готов отправлять ответ, он может нажать кнопку **Вернуться без подвига**.

СОВЕРШИТЕ СВОЙ ПОДВИГ:

Было знакомо	<input type="text"/>
Было ново	<input type="text"/>
Возникли вопросы	<input type="text"/>
Возникли идеи	<input type="text"/>
Комментарии	<input type="text"/>
Прикрепить ссылку на файл	<input type="text"/>

[Вернуться без подвига](#)

12. Проверка проектных заданий

Проверять и оценивать проектные задания могут Судьи или Зачинщик. Существует два способа, как перейти на соответствующую страницу и просмотреть отправленный ответ:

- кликнуть на ссылку **Проверьте подвиг** в соответствующем уведомлении в чате – удобно, если вы уже авторизованы на сайте и отслеживаете события чата;
- перейти на страницу **Статистика** (кнопка рядом с крепостью), найти вызов со статусом **Ранен** и нажать кнопку **Проверить подвиг**.

В обоих случаях вы попадете на страницу **Оценка подвига**, внизу которой сможете просмотреть ответ на задание.

Если вы готовы засчитать подвиг, выберите количество баллов от 1 до 5, добавьте комментарий и нажмите кнопку **Подвиг принят**. В этом случае соответствующий вражеский солдат перейдет в статус **Убит**, а совершивший подвиг защитник наберет $M \times N$ баллов, где M – поставленная оценка, N – сложность задания (от 1 до 3, в зависимости от типа вражеского воина).

Если вы считаете, что задание надо переделать, обязательно напишите комментарий, почему вы так считаете, и нажмите кнопку **Подвиг не зачтен**. В этом случае вражеский солдат вновь перейдет в статус **Здоров** и продолжит надвигаться на крепость. Любой защитник сможет взять его в работу.

СОВЕТ. Если кто-то из Защитников чувствует, что не успевает выполнить задание, он может договориться с остальными участниками, что отправит некорректный ответ, который не засчитают – это позволит взять задание в работу кому-нибудь другому и не пропустить врага в крепость.

13. Нанесение урона вражескими воинами

Если задание не будет выполнено в срок, то соответствующий вражеский воин прорывается в крепость и наносит случайному Защитнику урон, равный своей сложности: 1 балл забирает пехотинец, 2 балла – всадник, 3 балла – артиллерия. Подобное может случиться в следующих ситуациях

- вызов не был принят никем из Защитников;
- вызов был принят, но Защитник не отправил задание;
- вызов был принят, но подвиг не зачтен, и не был выполнен снова.

ВАЖНО! Если вызов был принят и ответ отправлен, но еще не проверен (т.е. вражеский воин ранен), а сроки выполнения задания уже прошли, такой враг не считается прорвавшимся. Тем не менее, стоит учитывать при проверке таких вызовов: если подвиг по нему не засчитать, то переделать его уже никто не сможет. Поэтому Защитникам нужно стараться высылать задания заранее, а Судьям – вовремя их проверять!

14. Другие возможности изучения Системы

Если информации, предоставленной в этой руководстве, вам не хватило, и у вас остались вопросы, то вы можете в любой момент отправить нам запрос на вебинар-презентацию с помощью блока на главной странице или написать на почту heralds@skillterra.com.

