

ПОЛОЖЕНИЕ
О КОНКУРСЕ «Юные послы „Теквилл”» (Tekwill Junior Ambassadors)
(в рамках программы «„Теквилл” в каждой школе» (Tekwill în fiecare școală))

РАЗДЕЛ I-Й: Общие положения

Статья 1. Организаторами конкурса «Юные послы „Теквилл”» являются Национальная ассоциация частных компаний в сфере информационно-коммуникационных технологий («АТИС») и проекты «Теквилл» (Tekwill) и «EU4Moldova Startup City Cahul» в партнёрстве с Министерством просвещения и исследований, далее называемые «Организаторы».

Статья 2. Конкурс предлагает выявить и развить творческие цифровые навыки среди учащихся, использовать инновационные идеи, имеющие социальное значение для сообщества, повысить интерес к предметам из сферы информационных технологий и творчеству, а также поддержать юные таланты в Республике Молдова.

Статья 3. Конкурс «Юные послы „Теквилл”» проводится при финансовой поддержке, предоставляемой Агентством Соединённых Штатов Америки по международному развитию, Правительством Швеции, проектом «EU4Moldova» и Программой развития ООН в Молдове. Конкурс предназначен для тех заведений общего среднего образования из Республики Молдова, которые включены в проект «„Теквилл” в каждой школе».

Статья 4. На конкурсе будет представлено по одной теме для каждой из категорий курсов «„Теквилл” в каждой школе», а команды учащихся смогут выбрать любую из указанных тем для выполнения финального проекта:

1. Курс **графического дизайна** – визуализация местной туристической локации;
2. Курс **веб-проектирования и разработки** – создание веб-сайта для местного малого бизнеса;
3. Курс **программирования алгоритмов на языке C/C++** – решение в режиме реального времени тех задач, которые связаны с повседневной человеческой и общественной деятельностью, путём выявления соответствующих алгоритмов и написания решения-кода на языках C/C++;
4. Курс **предпринимательства** – составление бизнес-плана для социального предпринимательства на благо сообщества, окружающей среды, населения либо в целях социальной интеграции;
5. Курс **проектирования и разработки мобильных приложений** – разработка приложения, предлагающего решение, имеющее положительное воздействие на сообщество или на окружающую среду;
6. Курс по **искусственному интеллекту** – разработка проекта с искусственным интеллектом, имеющего положительное воздействие на сообщество или окружающую среду.

Статья 5. Этапы конкурса:

- Начало соревнования: **01 декабря 2021 года**;
- Предельный срок регистрации команд для соревнований в рамках курса программирования алгоритмов на языках C/C++: **16 марта 2022 года**;
- Национальное соревнование для команд, зарегистрировавшихся на курс программирования алгоритмов на языках C/C++: **26 марта 2022 года**;
- Срок формирования команд и разработки проектов/продуктов для остальных курсов: **декабрь 2021 года – март 2022 года**;
- Предельный срок отправки финальных проектов по курсам (графического дизайна, веб-программирования, мобильных приложений, искусственного интеллекта и предпринимательской деятельности): **23 марта 2022 года**;
- Объявление команд-финалистов для всех курсов: **31 марта 2022 года**;
- Судейство и определение команд-победителей: **08 апреля 2022 года**.

РАЗДЕЛ II-Й: Условия записи и участия в конкурсе

Статья 6. Участие в конкурсе:

- a) Конкурс предназначен для учащихся и преподавателей тех заведений общего среднего образования из Республики Молдова, которые участвуют в программе «„Теквилл” в каждой школе».
- b) Конкурс проводится на румынском языке, однако финальные проекты принимаются и на румынском, и на русском языках.
- c) К участию в конкурсе приглашаются учащиеся 7-12-х классов, которые изучали в (2020-2021) учебном году и/или изучают в этом (2021-2022) году предметы на выбор из программы «„Теквилл” в каждой школе”»: графический дизайн, веб-проектирование и разработка, программирование алгоритмов на языках C/C++, проектирование и разработка мобильных приложений, искусственный интеллект и предпринимательская деятельность.
- d) В этом (2022) году победители соревнования «Юные послы „Теквилл”» 2021 года не могут снова принимать участие в категории «Графический дизайн». Однако учащиеся команд-победителей могут принимать участие и соревноваться в рамках любого другого курса, если они изучают его в своей школе.
- e) Участники соревнования «Юные послы „Теквилл”» 2021 года могут и в этом году принимать участие в курсе графического дизайна, если они не заняли призовые места.
- f) Конкурс – командный, поэтому участие в нём обусловлено наличием команды, состоящей из двух учащихся под руководством преподавателя. В соревновании могут принимать участие только проекты, разработанные в команде.
- g) Руководящий командой преподаватель должен пройти и завершить программу непрерывного обучения «„Теквилл” в каждой школе” («ТВКШ») и преподавать любой из предметов ТВКШ своим учащимся. Один и тот же преподаватель может быть наставником для нескольких команд учащихся и может принимать участие в конкурсе со всеми командами.
- h) Один и тот же учащийся может принимать участие в конкурсе только в одной-единственной команде в рамках каждого пройденного курса.
- i) Команды создаются из учащихся и преподавателей из одного и того же учебного заведения. Наименьшее либо наибольшее число команд от одной и той же школы не установлено.
- j) Поощряется разница в возрасте учащихся той или иной ступени образования (гимназической или лицейской), однако командам одноклассников баллы не снижаются, и такие команды не ставятся в невыгодное положение в той или иной форме.
- k) Каждая команда может отправить только один проект для каждого курса, пройденного в школе и указанного в Статье 4 настоящего Положения.
- l) Каждый из членов команды должен оценить (поставить «Like») странице на Фейсбуке <https://www.facebook.com/tekwillinfiecarescoala>.
- m) Преподаватель, который руководит командой/командами учащихся, должен обеспечить соответствие представленного командой проекта национальному законодательству об интеллектуальной собственности, а также условиям настоящего Положения.

Статья 7. Требования к проектам команд в рамках курса графического дизайна:

- a) Проект команды должен соответствовать выбранной для данной категории тематике – разработка визуализации для местной туристической локации из перечня, предложенного Национальной ассоциацией принимающего туризма (Приложение 1), либо для туристической локации в Республике Молдова на свой выбор, но менее известной и не имеющей собственной визуализации (логотипа).
- b) Проект должен включать следующее:
 - i. Логотип со следующими характеристиками: PDF, RGB, в векторном формате; Логотип должен быть размещён на площади в 1500x1500 пикселей, включая свободное пространство;
 - ii. Баннер-обложку для страницы данной локации на Фейсбуке со следующими характеристиками: PDF, 815x345 мм, в горизонтальном направлении;
 - iii. Плакат с творческой рекламой со следующими характеристиками: PDF, формат A3, в вертикальном направлении.

- с) Для создания используются следующие программы: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma, Inkscape либо GIMP. К соревнованию не допускаются продукты, выполненные в таких программах, как Canva, Photopea и пр.
- д) При создании продукта необходимо учитывать следующие рекомендации:
- Плакат должен передавать – в графическом изображении – сильные эмоции, с использованием, однако, не более трёх стилей;
 - Плакат должен включать лозунг либо небольшой текст;
 - Логотип должен передавать изображение (характер) туристической локации и быть понятным как в большом, так и в малом размере;
 - Логотип не должен содержать более двух шрифтов;
 - Логотип не обязательно должен включать какой-либо символ, он может быть представлен тем или иным шрифтом, однако при использовании символа он должен сочетаться со шрифтом;
 - Размеры ни одного элемента на плакате/обложке/не должны быть непропорционально изменены;
 - Нельзя использовать фотографии или иллюстрации в низком разрешении.
- е) Досье для регистрации на конкурс должно включать:
- i. Форму, заполненную координатором команды;
 - ii. Видеоролик не более чем на две минуты: представление команды и представление идеи созданных продуктов;
 - iii. Готовые продукты и исходные файлы, подтверждающие оригинальность созданной продукции.

Статья 8. Требования к проектам команд в рамках курса веб-проектирования и разработки:

- а) Проект команды должен соответствовать выбранной для данной категории тематике – разработка веб-сайта для местного малого бизнеса из перечня, предложенного Организацией по развитию сектора малых и средних предприятий (Приложение 2), либо для такого малого бизнеса на свой выбор, у которого ещё нет работающего веб-сайта.
- б) Разработанный проект (веб-сайт) должен соответствовать следующим техническим характеристикам:
- Выполненный веб-сайт должен зрительно соответствовать задачам выбранного местного малого бизнеса;
 - Веб-сайт выполнен в отдельной папке;
 - Изображения/стилевые файлы/файлы сценария находятся в отдельной папке, в корневой папке проекта;
 - В мета-элементе указаны: ключевые слова веб-сайта, описание веб-сайта, чтобы он потом был «виден» поисковым системам;
 - Веб-сайт, рекламирующий юридическое лицо (бизнес), должен включать такие базовые страницы или разделы, как «О нас» (About Us), «Товары/услуги» (Products/Services), «Контакты» (Contact Us);
 - Содержание страницы контактов/страница с контактами должны включать: номер телефона, адрес электронной почты, физический адрес, карту местности или рекламируемого юридического лица;
 - Система навигации на сайте и меню должны быть интуитивно понятны и легко находимы;
 - Система навигации должна быть рабочей;
 - Система навигации должна присутствовать на всех страницах веб-сайта (если веб-сайт состоит из нескольких страниц);
 - Веб-сайт, если он состоит из одной страницы, должен содержать внутренние связи (точки привязки);
 - Веб-сайт должен содержать не менее одной внешней ссылки;
 - Прокрутка должна быть минимальной и только вертикальной, то есть должно быть выполнено требование по адаптации контента к различным экранам. Веб-сайт должен быть доступным с различных устройств, выглядеть хорошо и быть доступным и с мобильных устройств;
 - Веб-сайт должен хорошо смотреться и правильно отображаться в разных браузерах (не менее двух) – кроссбраузерность;
 - Должны быть представлены ссылки на социальные сети – веб-сайт должен быть видимым;

- Все имеющиеся ресурсы на сайте должны доступны и загружаться без ошибок;
 - Код должен хорошо отформатирован, соответствовать правилам и не быть списанным;
 - Не принимаются конструкторы веб-сайтов (Wix, Wordpress и др.);
 - В ходе соревнования не допускается использование шаблона (уже написанного кода) другого веб-сайта;
 - Контраст цветов текста и фона на сайте должен быть правильным – текст должен быть читабельным;
 - Если у выбранного бизнеса уже есть логотип, то он должен присутствовать на всех страницах;
 - Стандартный размер используемого шрифта должен обеспечивать читабельность текста;
 - Должны использоваться соответствующие шрифты, не более двух шрифтов на сайте;
 - Должны правильно использоваться фильтры цветов, преобразования и градиенты;
 - Должны быть правильно стилизованы элементы системы навигации;
 - Стилизация должна включать цвета, шрифты, поля (borders), линии, высоту, ширину, фоновые изображения;
 - Изображения должны быть выложены на сайт правильно, в одном и том же формате;
 - Элементы на странице (страницах) веб-сайта должны быть расположены правильно, с использованием интервалов.
- с) Для создания веб-сайта должны использоваться следующие программы: HTML, CSS. **Использование языка JavaScript не является обязательным, данный язык используется по желанию.** Отсутствие указанного языка в проектах тех учащихся, которые ещё не изучали данный модуль, не повлияет на итоговое количество баллов, при условии, что сайт будет по максимуму соответствовать остальным существенным критериям, указанным выше в пункте b Статьи 8.
- д) Созданный веб-сайт должен содержать следующее предупреждение: «Данный веб-сайт был выполнен в рамках конкурса «Юные послы „Теквилл”», организованного проектом «„Теквилл” в каждой школе» и не обязательно отражает мнение проекта.
- е) Досье для регистрации на конкурс должно включать:
- i. Форму, заполненную координатором команды;
 - ii. Видеоролик не более чем на две минуты: представление команды и представление идеи созданного веб-сайта;
 - iii. Готовый продукт и исходные файлы, подтверждающие оригинальность созданной продукции.

Статья 9. Требования к командам, соревнующимся в рамках курса программирования алгоритмов на языках C/C++:

- а) Команды принимают физическое участие в национальном соревновании (26.03.2021 г.) и в течение четырёх часов решают три задачи, связанные с повседневной человеческой и общественной деятельностью, путём выявления соответствующих алгоритмов и написания кода-решения на языках C/C++.
- б) Роль преподавателя как наставника команд заключается в их подготовке к соревнованию; преподаватель не участвует в решении задач вместе с командами учащихся в ходе мероприятия/конкурса.
- с) Задачи должны соответствовать материалу, пройденному согласно учебному плану курса до 26.03.2022 г. Учащиеся, изучающие данный курс первый год, решают задачи, связанные исключительно с модулем C/C++, а учащиеся, изучающие данный курс второй год, будут решать задачи для обоих модулей: программирования на языках C/C++ и алгоритмики.
- д) Предложенные для решения задачи будут основываться на следующих алгоритмах:

1-й уровень	2-й уровень
Основы программирования	Пункты, указанные для 1-го уровня, плюс:
Фильтрация. Сортировка и подсчёт	Деревья покрытия
Ряды. Работа с рядами	Кратчайший путь
Одномерные/двухмерные таблицы	Брутфорс (решение «в лоб»)
Жадные алгоритмы	Задача коммивояжёра

- е) Команды регистрируются для соревнования до 16 марта 2022 года.

f) Команды-финалисты (с наибольшим количеством баллов) будут объявлены 30-31 марта 2022 года и будут приглашены для представления перед жюри найденных решений и методологии решения задач в рамках мероприятия, которое состоится 08 апреля 2022 года.

Статья 10. Требования к проектам команд в рамках курса проектирования и разработки мобильных приложений:

- a) Данная категория доступна только для учащихся лицейских классов.
- b) Проект команды должен соответствовать выбранной для данной категории тематике – разработка мобильного приложения, предлагающего решение, оказывающее положительное воздействие на сообщество или окружающую среду, на свой выбор или исходя из рекомендаций, представленных в Приложении 3.
- c) Для создания мобильного приложения используется следующая программа: Android Studio.
- d) Проект включает разработку следующих функционалов:
 - **Определение цели:** уточнение мотивации и потребностей в разработке приложения; определение цели и проблем исследования.
 - **Представление решений:** описание решений для задачи, определённой на первом этапе, либо других важных задач, которые должны быть раскрыты в приложении.
 - **Внешний вид приложения:**
 - *Шрифты:* количество используемых в приложении шрифтов должно быть соответствующим и логичным;
 - *Цвета:* соответствующее количество цветов для шрифта;
 - *Интервалы:* использование интервалов между элементами, словами, полями;
 - *Выравнивание:* соответствующее выравнивание групп элементов и текстов;
 - *Контраст:* наличие контраста между типовыми цветами и фоновыми цветами;
 - *Простота:* краткий текст. Короткие абзацы и отсутствие лишних слов. Лёгкое прочтение контента;
 - *Навигация:* соответствующее количество категорий и уровней навигации. Категории и уровни навигации расположены в зависимости от их приоритета. Наличие чётких, кратких и последовательных ярлыков для навигации в приложении в целом;
 - *Структурирование контента:* контент чётко организован, так чтобы пользователи могли легко выполнять свои задачи. Контент достаточно понятен и полон, чтобы не создавать пользователям стресс;
 - *Привлекательность:* внешний вид приложения соответствует стилистическим ожиданиям целевой группы. Наличие достаточных вариаций визуальных факторов для создания чувства зрительного интереса к приложению.
 - **Функциональность и работа приложения:**
 - Приложение работает без ошибок;
 - Приложение быстро загружается, не блокируется;
 - Приложение отправляет уведомления и даёт обратную связь (на экране);
 - В приложении имеются рабочие командные кнопки.
 - **Полезность приложения:**
 - Приложение полностью (или частично) решает ту или иную задачу сообщества;
 - Большое число потенциальных пользователей приложения;
 - Приложение создаёт перспективы для исследований.
 - **Представление результатов:**
 - Чёткое и хорошо задокументированное представление результатов, беглый рассказ, привлекающий внимание слушателей;
 - Работа авторов выполнена на высоком уровне;

- Использование полностью понятного языка, который вдохновляет, привлекает, информирует и убеждает слушателей.
- е) Досье для регистрации на конкурс должно включать:
- i. Форму, заполненную координатором команды;
 - ii. Видеоролик не более чем на две минуты: представление команды и представление идеи созданного проекта;
 - iii. Финальный проект и исходные файлы, подтверждающие его оригинальность.

Статья 11. Требования к проектам команд в рамках курса по искусственному интеллекту:

- a) Данная категория доступна только для учащихся лицейских классов.
- b) Проект команды должен соответствовать выбранной для данной категории тематике – разработка проекта с искусственным интеллектом, оказывающего положительное воздействие на сообщество.
- c) Для создания продукта используются следующие программы: Intel Open VINO.
- d) Проект с искусственным интеллектом разрабатывается, исходя из следующих этапов, которые документируются и представляются членам жюри в формате PowerPoint:
 - **Определение цели** – уточнение формулировки задачи, выявление заинтересованных лиц, их потребностей, контекста и выгод для заинтересованных лиц;
 - **Получение данных/источники данных** – определение данных, необходимых для решения задачи (усвоения модели), источника данных, его надёжности, этики сбора и использования данных;
 - **Изучение и просмотр данных** – понимание отношений и тенденций между данными, определение стратегии выбора модели;
 - **Моделирование** – выбор модели искусственного интеллекта, наиболее подходящей для решения данной проблемы, аргументирование выбора данной модели по сравнению с другими моделями;
 - **Оценивание** – оценка работоспособности модели путём представления матрицы несоответствий, точности, величины погрешностей и пр.
 - Проверка кода коллегами/наставниками (**обратная связь от третьих лиц**).
 - Аргументирование полезности/общего воздействия (**аргументирование воздействия** после применения проекта).
 - Возможные обсуждения/сотрудничество с мэрами/компаниями для применения продукта.
- e) Досье для регистрации на конкурс должно включать:
 - i. Форму, заполненную координатором команды;
 - ii. Видеоролик не более чем на две минуты: представление команды и представление идеи созданного проекта;
 - iii. Финальный проект и исходные файлы, подтверждающие его оригинальность;
 - iv. Данные или ссылка на облако, где они хранятся;
 - v. Презентацию в формате PowerPoint с описанием каждого этапа из пункта d) Статьи 11.

Статья 12. Требования к проектам команд в рамках курса предпринимательской деятельности:

- a) Данная категория доступна только для учащихся лицейских классов.
- b) Проект команды должен соответствовать выбранной для данной категории тематике – разработка бизнес-плана для социального предпринимательства на благо сообщества, окружающей среды, населения либо в целях социальной интеграции.
- c) Для регистрации конкурсного проекта команды составляют бизнес-план в формате Word. Команды-финалисты, которых объявят 31 марта 2022 года, подготовят презентацию проекта в формате PowerPoint для судейства 08 апреля 2022 года.
- d) При разработке бизнес-плана необходимо учитывать следующие обязательные характеристики:

- *Представление бизнес-идеи/оригинальность* – описание бизнес-идеи с уточнением следующих пунктов: осуществляемая деятельность; краткое описание бизнеса (органиграмма), концепция, миссия, стратегия, задачи, организационная форма;
 - *Рынок* – описание географического охвата продажи товаров/услуг; имеющиеся и потенциальные клиенты в зависимости от реализации на рынке (внешнем/внутреннем), объём продаж, анализ текущего рынка продукции, его потребностей и тенденций; прогноз роста рынка, прогноз спроса. Конкуренция: основные конкуренты, доля на рынке, сильные и слабые стороны товаров/услуг в сравнении с конкурентами (прямыми и опосредованными); факторы, влияющие на поведение покупателей; анализ основных способов распространения товаров/услуг на рынке. Описание товаров/услуг с уточнением материалов, необходимых для производства товаров/услуг, выгода для клиентов, характеристики, отличающие данные товары/услуги от товаров/услуг конкурентов.
 - *Маркетинговая стратегия* – описание рынка, конкурентный анализ, определение потребностей, маркетинговая стратегия и способ её применения, ценовая политика, связь между ценовой политикой, характеристиками товаров/услуг и рыночными тенденциями; продвижение, распределение товаров/услуг; стратегия продаж; прогнозирование продаж; выявленные риски.
 - *Оперативный план* – хронологическое описание того вида деятельности, которую предполагается осуществлять в течение следующих шести месяцев. Бюджет на следующие шесть месяцев – подробный бюджет по категориям капитальных расходов для введения бизнес-плана в действие, включая: расходы на заработные платы; расходы на сырьё; сведения о ликвидации и выделении доходов; необходимые для бизнеса фонды; акционерный капитал; финансовые предположения; сопоставление с исходными финансовыми прогнозами.
 - *Долгосрочное развитие бизнеса* – обоснование финансового успеха бизнеса на том рынке, на котором он работает. Как будет получен доход, и какова будет прибыль компании. Разъяснение факторов рентабельности, изменения доходов, расходов и прибыли после расширения. Преемственность бизнеса в будущем, способ продолжения деятельности компании.
- е) Досье для регистрации на конкурс должно включать:
- i. Форму, заполненную координатором команды;
 - ii. Видеоролик не более чем на две минуты: представление команды и представление идеи созданного проекта;
 - iii. Финальный и подробный бизнес-проект в формате Word.

Статья 13. Проведение конкурса

- a) Конкурс проводится в соответствии с программой, приведённой в Статье 5.
- b) Участие в конкурсе предполагает полное согласие с правилами настоящего Положения, а также соблюдение авторских прав.
- c) Транспортные расходы/расходы на участие в мероприятиях по судейству команд-финалистов и награждению команд-победителей несут организаторы.
- d) Дополнительная информация об организации и проведении конкурса доступна на веб-сайте конкурса tekwill.online.

РАЗДЕЛ III-Й: Организационные структуры/структуры жюри

Статья 14. В состав жюри могут входить представители учреждения-организатора, специалисты в данной отрасли, преподавательский состав, университетские преподаватели.

Статья 15. Жюри обладает следующими полномочиями:

- Изучает и анализирует полученные проекты в соответствии с той или иной ступенью образования и критериями судейства;
- Выбирает команды-победители конкурса.

Статья 16. Судейство проектов осуществляется в режиме реального времени в рамках мероприятия по награждению победителей и заключается в анализе досье с продуктами и материалами презентаций, разработанными каждой из команд в соответствии со Статьями 7-12. Команда, отправившая неполное досье, снимается с конкурса.

Раздел IV-й. Награждение и стимулирование участников

Art.17. Жюри устанавливает общую классификацию полученных результатов.

Art.18. Наибольшее количество баллов, которые выставляет каждый из членов жюри, составляет **100 баллов**, распределяемых следующим образом:

- Техничность** (соблюдение технических характеристик в соответствии со статьями настоящего Положения для той или иной категории) – **не более 40 баллов**.
- Социальный подход** (соблюдение тематики, установленной для каждой категории, выбор задачи, основанной на реальном случае) – **не более 10 баллов**:
 - Бизнес/туристическое направление/случай/действительная местная проблема;
 - Бизнес/туристическое направление/тщательное изучение проблемы.
- Творчество в проекте (продукте)** – **не более 10 баллов**:
 - В Молдове такого решения нет;
 - Инновационная и оригинальная идея.
- Применимость** (найденное решение можно применить в деле) – **не более 20 баллов**:
 - Решение действительно решает целевую задачу;
 - Найденное решение реально;
 - Решением уже воспользовались первые выгодоприобретатели;
 - Долгосрочность и сохранение решения с течением времени;
- Командная работа** – **не более 10 баллов**:
 - Эффективность командной работы;
 - Распределение ролей и обязанностей;
 - Роль преподавателя исключительно как руководителя и наставника.
- Чёткость представления видеоролика** – **не более 10 баллов**:
 - Последовательное представление;
 - Представление всей необходимой информации;
 - Хорошая организация команды.

Статья 19. Призы присуждаются за каждую ступень школьного образования, исходя из наибольшего количества набранных участниками баллов, а именно:

Курс	Гимназическая ступень образования	Лицейская ступень образования
Графический дизайн	I-е место II-е место III-е место	I-е место II-е место III-е место
Веб-проектирование и разработка	I-е место II-е место III-е место	I-е место II-е место III-е место

Программирование алгоритмов на языках C/C++ (1-й год обучения)	I-е место II-е место III-е место	I-е место II-е место III-е место
Программирование алгоритмов на языках C/C++ (2-й год обучения)	I-е место II-е место III-е место	I-е место II-е место III-е место
Проектирование и разработка мобильных приложений		I-е место II-е место III-е место
Искусственный интеллект		I-е место II-е место III-е место
Предпринимательская деятельность		I-е место II-е место III-е место

Статья 20. Организаторы сохраняют за собой право увеличить либо сократить число команд-победителей в той или иной категории в зависимости от числа полученных проектов и их качества.

Статья 21. Предлагаются следующие премии: ноутбуки, мобильные телефоны, смарт-часы.

I-е место – каждый участник команды получает по ноутбуку.

II-е место – каждый участник команды получает по мобильному телефону.

III-е место – каждый участник команды получает по смарт-часам.

Статья 22. Сведения о конкурсе и его результаты публикуются в различных средствах массовой информации, а также на веб-сайте tekwill.online.

Приложение 1

Перечень пансионатов и виноделен, предлагаемых Национальной ассоциацией принимающего туризма и нуждающихся в визуализации:

1. Каса Верде (село Требужены);
2. Комплекс сельского искусства (село Новое Клишово);
3. Ла Присака (село Бранешты);
4. Крестьянский дворик (Крестьянское хозяйство «Сержиу Чутак») – местонахождение?
5. Поарта Нямулуй – местонахождение? Адрес электронной почты?

Приложение 2

Перечень, предлагаемый Организацией по развитию сектора малых и средних предприятий

№	Название предприятия	Вид деятельности	Управляющий	Адрес электронной почты	
1	ООО «ПараПетГруп» (ParaPetGroup)	Производство мебели на заказ	Петриоглу Лариса	Lorka2404@mail.ru parapetgroup@mail.ru	Город Вулканешты, АТО Гагаузия
2	ООО «Сэнэате Дулче» (SĂNĂTATE DULCE)	Пчеловодство, производство и сбор пчеловодческой продукции	Тудоряну Ион	ion.tudoreanu1@gmail.com	Коммуна Булаешты, село Бочковцы Бричанского района
3	ООО «Зооклуб-Авибар» (ZOOCLUB – AVIBAR)	Агротуризм/ферма /зоосад	Балжиков Думитру	avibar@mail.ru riderdima1@gmail.com	Село Бардар Яловенского района
4	ООО «Ханул ку Норок» (HANUL CU NOROC)	Туристический пансионат	Гарбуз Вероника	garbuz_veronica@yahoo.com	Село Дуруитоаря Рышканского района
5	ООО «Про Кидс» (PRO KIDS)	Здравоохранение и социальная помощь	Иванов Мария	romanovamaria764@gmail.com	Город Сороки Сорокского района

Приложение 3

Разработка мобильного приложения, которое бы улучшило процесс информирования и сбора отходов в любом регионе/населённом пункте страны. Приложение должно предлагать гражданам возможность их уведомления о заполнении мусорного бака отходами, настраивать местоположение на карте и отправлять информацию тем юридическим лицам, которые отвечают за сбор таких отходов в том или ином регионе.