



Інтерактивна навчальна платформа FUNdraiser

LEARN TO RAISE RESOURCES WITH FUN!

КЕРІВНИЦТВО УЧАСНИКА ФАНДРЕЙЗИНГ-ЧЕЛЕНДЖУ
www.fundraiser.games

ЗМІСТ

Реєстрація учасника фандрейзинг-челенджу на платформі

Кабінет учасника гри

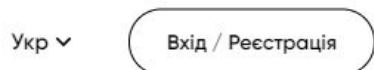
Заповнення інформації про свій проєкт

Запрошення членів команди

Як долучитись до команди?

1. РЕЄСТРАЦІЯ УЧАСНИКА ФАНДРЕЙЗИНГ-ЧЕЛЕНДЖУ НА ПЛАТФОРМІ

Для того, щоб зареєструватись на платформі, спершу знайдіть у правому верхньому кутку сайту кнопку [Вхід/Реєстрація](#):



Після переходу на сторінку **Реєстрації**, вам необхідно обрати тип профілю, який ви створюєте - оберіть профіль **“Учасник”** та заповніть всі дані для реєстрації

- a. Дані для платформи: вкажіть логін (ваша електронна адреса), пароль, та ім'я на сайті (ваше ім'я або нікнейм, які будуть відображатись на платформі).
- b. Ваші особисті дані: вкажіть ваше ім'я та прізвище, оберіть область та місто/селище, у якому ви проживаєте.
- c. Натисніть на кнопку **“Зареєструватись”**
- d. Після реєстрації ви отримаєте електронного листа на пошту, з лінком для активації вашого облікового запису.

Реєстрація на платформі

Ми вам надіслали підтвердження реєстрації, перейдіть на свою пошту та натисніть на посилання

2. КАБІНЕТ УЧАСНИКА ГРИ

Після реєстрації та активації вашого облікового запису ви отримаєте доступ до кабінету учасника, який знаходиться за посиланням <https://fundraiser.games/player/cabinet/>.

Головна / Мій кабінет

Мій кабінет

[Ознайомитись з правилами гри](#)

Мій кабінет Навчальні модулі Олімпіада Скарбничка Батл команд Мій проєкт Мій профіль

243 Балів Навчальні модулі →	334 Балів Олімпіада →	32 Балів Скарбничка →
50 Балів Батл команд →	8 Місце в рейтингу регіону/області →	22 280 грн. Зібрано коштів →

- Мій кабінет** (вкладка за промовчуванням): на ньому ви побачите загальну інформацію про ваш проєкт та вашу команду.
- Навчальні модулі**: тут міститься інформація про відкриті навчальні модулі з фандрейзингу. Всього їх 15, кожен наступний модуль відкривається лише тоді, коли пройдені і здані всі завдання попереднього модулю.
- Олімпіада**: тут міститься інформація про доступні для проходження Олімпіади. Всього їх буде 3.
- Скарбничка**: тут міститься інформація про доступні додаткові завдання для команд. Всього їх буде 5.
- Батл команд**: на цій вкладці ви зможете зареєструватись у Батлі команд, де прокачаєте свої навички з пітчінгу проєктів та заробите додаткові бали.
- Мій проєкт**: на цій вкладці ви зможете внести детальну інформацію про свою ідею/проєкт.

3. СТВОРЕННЯ ПРОЄКТУ

https://fundraiser.games/player/cabinet/#my_project

Для того, щоб стати повноцінним учасником змагань за перше місце у фандрейзинг-челенджі, вам необхідно зібрати команду однодумців та заповнити інформацію про ваш проєкт. Цей проєкт стане візитівкою вашої команди.

Створюючи проєкт ви автоматично стаєте Капітаном команди (інформація про це буде відображатись у блоці Команда).

The screenshot displays the 'Мій проєкт' (My Project) interface. At the top, a navigation bar includes 'Мій кабінет', 'Навчальні модулі', 'Олімпіада', 'Схарбничка', 'Батл команд', 'Мій проєкт', and 'Мій профіль'. The main content area features a project card for 'Організація роботи притулку для бездомних тварин' (Organization of work in a shelter for homeless animals). Below the title, there are options for 'Тематика проєкту' (Project theme) set to 'Молодіжна робота' (Youth work) and a checked 'Шукаємо партнерів' (We are looking for partners) option. An 'Опис' (Description) section contains placeholder text. A video thumbnail is visible at the bottom. To the right, a 'Команда' (Team) panel shows 15 members, with 'Андрій Авраменко' as the captain. The team list includes names like 'Оксана Авраменко' and 'Оксана Авраменко' repeated multiple times. A 'Запросити в команду' (Invite to team) button is at the bottom of the team list.

Для початку роботи над заповненням інформації про проєкт, підготуйте такі дані:

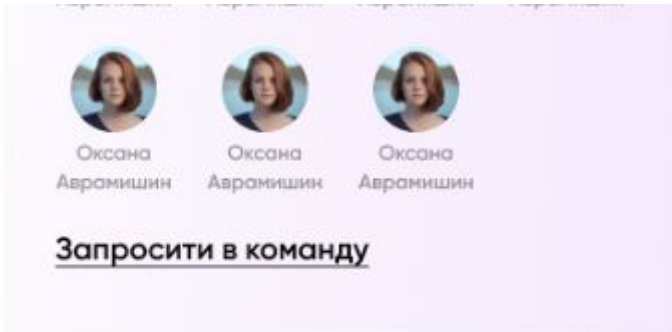
- 1) лого або аватар вашої команди (висота від 100px)
- 2) коротка назва проєкту (до 20 символів з пробілами)

- 3) короткий опис проєкту (до 100 символів з пробілами, цей опис відображається в каталозі проєктів, вкажіть у ньому найціннішу інформацію)
- 4) детальний опис проєкту (до 700 символів з пробілами)
- 5) відео-презентацію вашої ідеї чи задуму (попередньо потрібно буде завантажити ролик на платформу Youtube.com та отримати посилання)
- 6) фото вашої команди у роботі над проєктом або будь-які інші фото, які відображають ідею вашого проєкту чи задуму (тільки горизонтальні фото, ширина до 1920px)

На вкладці **Мій проєкт** ви, або члени вашої команди, можете додавати новини про хід вашого проєкту.

4. ЗАПРОШЕННЯ ЧЛЕНІВ КОМАНДИ

Для участі у проєкті, вам необхідно запросити інших членів команди, яку ви сформували для реалізації вашої ідеї. Для цього, вам потрібно натиснути посилання Запросити в команду на блоці Команда (вкладка **Мій проєкт**):



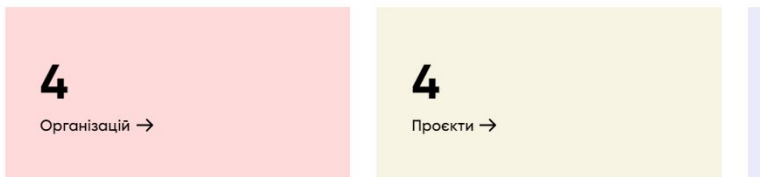
У полі, яке з'явиться, введіть електронну адресу учасника команди, якого ви хотіли б долучити до проєкту.

Після надсилання запрошення на електронну адресу, члену команди прийде лист-активація облікового запису, який вже буде прив'язаний до вашого проєкту.

5. ЯК ДОЛУЧИТИСЬ ДО КОМАНДИ?

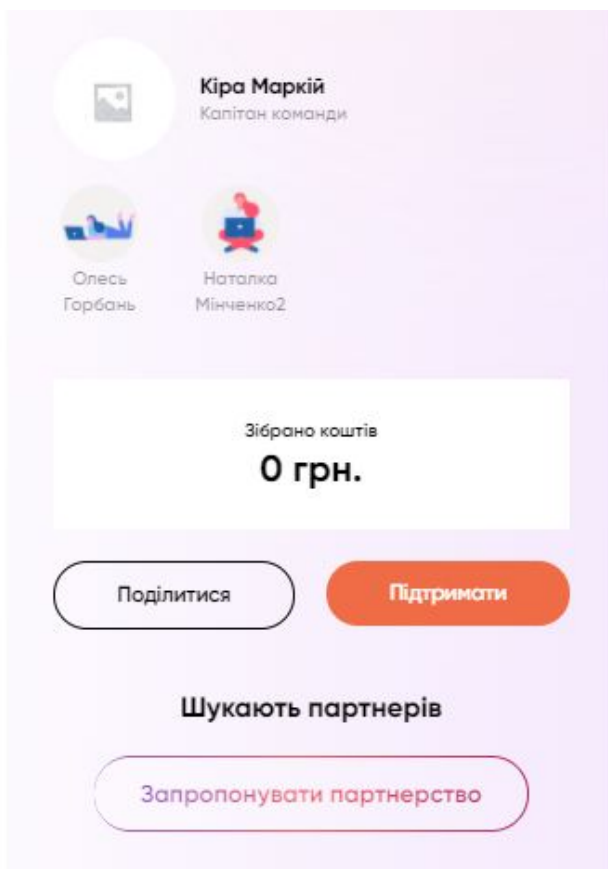
Якщо ви не маєте власного проєкту, але хочете стати учасником команди проєкту, який вам сподобався - ви можете надіслати запит на приєднання.

Для того, щоб знайти проєкт, який вам подобається, перейдіть на сторінку Знайди партнера та оберіть блок [Проєкти](#)



Оберіть область та громаду, які вас цікавлять, відкрийте сторінку проєкту.

У правому блоці, після інформації про команду проєкту, вам необхідно натиснути Запропонувати партнерство. Опишіть свій запит та надішліть його капітану команди.



Ваш запит розглянуть і ви отримаєте відповідь про приєднання до проєкту.