

Informal specifications for DGO main service

Thank you for organizing this contest, and the opportunity to share your thoughts on this topic.

- Prizes and contests
- Judging and voting
- Governance and the «Human factor»

Prizes and contests

At this stage, all active participants are involved in the contests. Crystals are distributed there. And we already have experience of such phenomenon as fake refereeing, the main purpose of which is to take the first place in the prize fund. Contests created by friends for friends, not for project development.

I discussed it earlier with the community on this topic: [Prizes and contests. Time is not a token.](#) And on the basis of the discussion I would like to propose a method of prize distribution in contests.

This method takes into account:

1. Minimum passing score to sift out poor quality work.
2. Limited prize fund.
3. Unlimited number of prize-winning places. For example, when there are only ten places, at 10 and 11 places may be good works, but with a difference of 0.1 points 11 place will not get anything.
4. Motivation to do quality work and get a high score.

For contests with a limited number of places and strict determination of the winner, you can make an exception, but there are not so many of them.

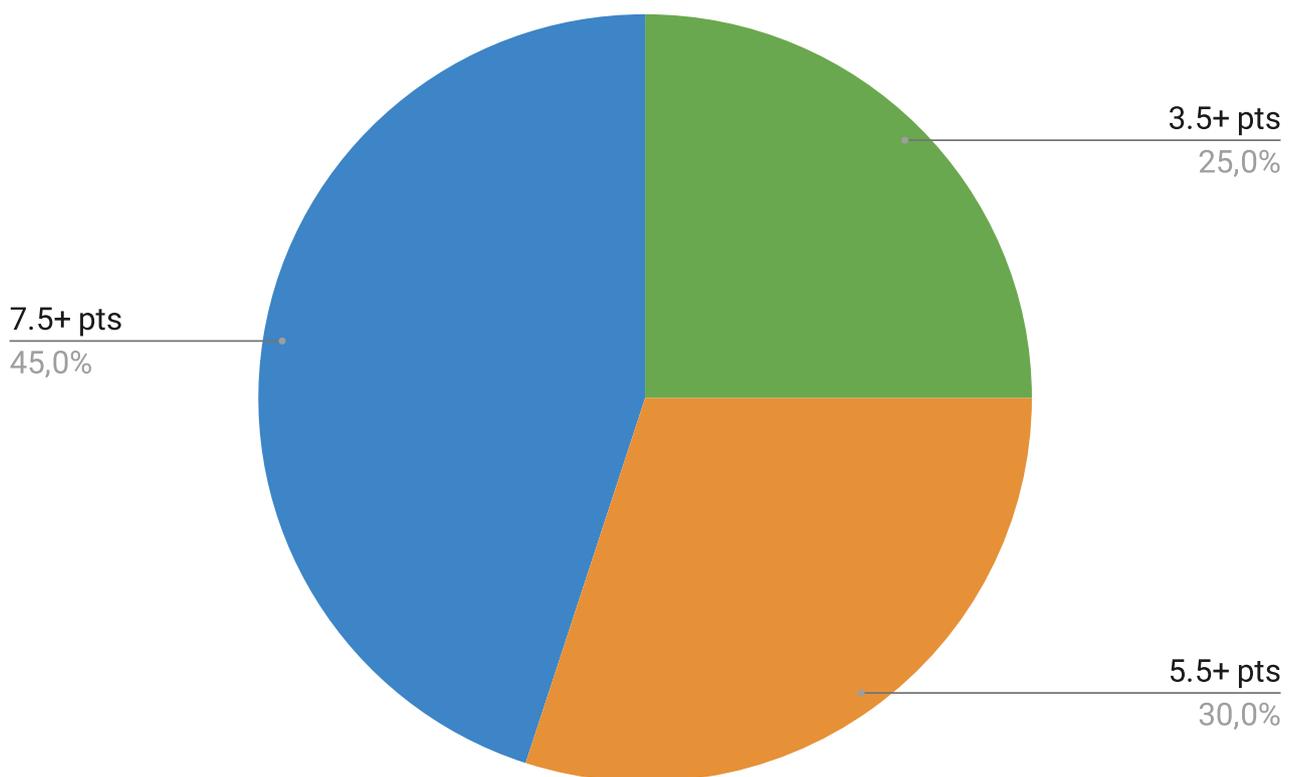
Distribution of the prize pool as a percentage based on the minimum required score in the contest. Example (numbers are conditional)

All participants with a score of 7.5+ share 45% of the prize pool.

All participants with a score of 5.5+ share 30% of the prize pool.

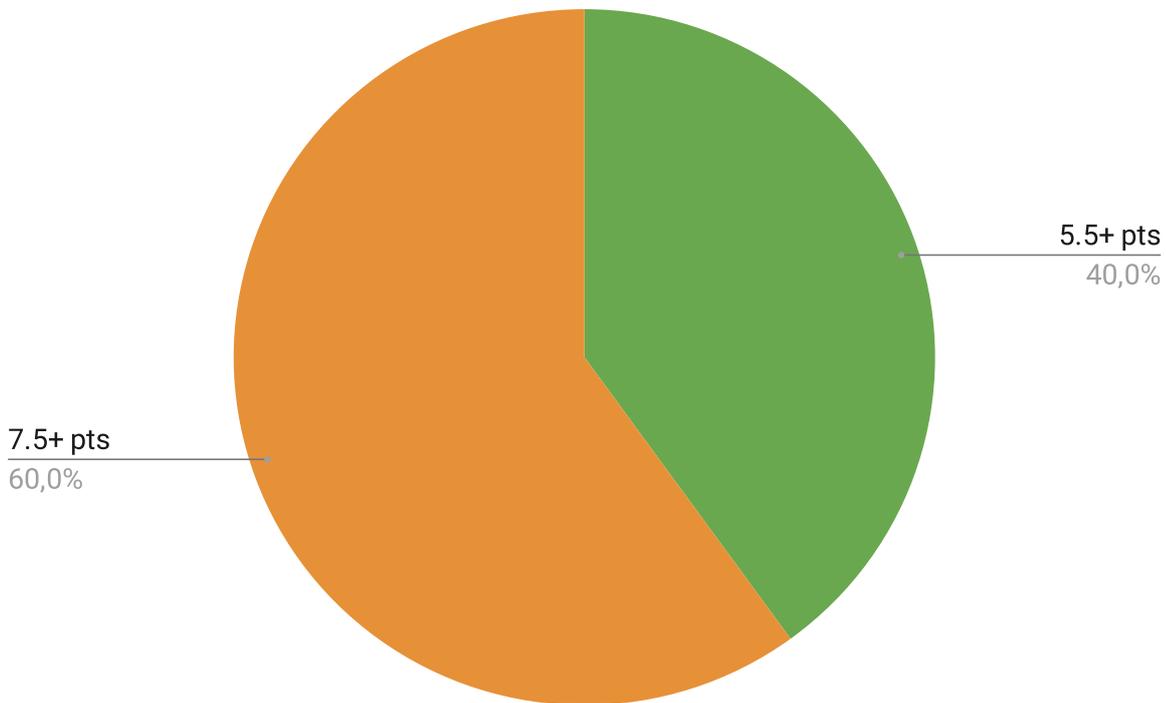
All participants with a score of 3.5+ share 25% of the prize pool.

Points scored in contest



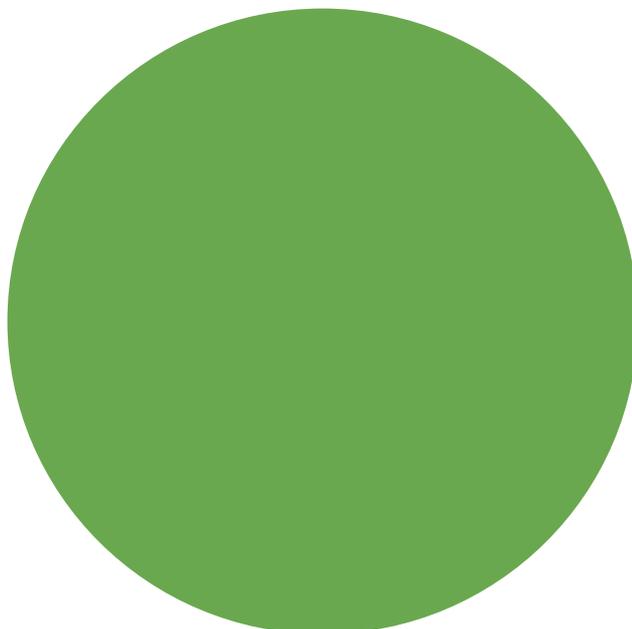
If the minimum score of all participants is 5.5+, the percentage changes. For example, a 40 / 60.

Points scored in contest



If everyone has a minimum score of 7.5+, it is distributed among all participants.

Points scored in contest. 7.5+ pts. 100%



If there are few participants in the contest, the maximum allowed prize amount per person is set, so that there are no staged results with a large % distribution to one participant.

Or the maximum prize amount per participant can be set in advance as a limiter, taking into account the total prize pool.

What do we get? There is no 1st place with the biggest prize, which means you do not need to build a fraudulent scheme with fake judging for it. This motivates people to make quality and get the highest score. This motivates people to actively participate in contests, invest their time and attention. Because Time is the most valuable resource.

This system can also be used for voting for decision making

When there are several good options, and you can distribute the resource between them, why choose only one option?

You can distribute resources so that several options are put into operation, if the community decides that each is relevant in its own way. This gives you freedom of creativity and a variety of ways to act. Field for experiments. (Where appropriate)

It's like A / B testing, where we can't say for sure which option is better until we try them out in practice.

And the proposed voting scheme with a percentage distribution will make it possible to launch several approved options at once.

Judging in contests and the «Human factor»

Option 1. Based on a topic I discussed earlier with the community. (How can we overcome the "human factor"? On the example of contests.)

Short introduction. Man is a rational, thinking being. So it has the property of the thought that came to consciousness to translate into action. We are all human beings, we all tend to go on about not the best thoughts, and this is normal for human nature. No matter how perfect the technology, the "human factor" can distort the original Idea beyond recognition.

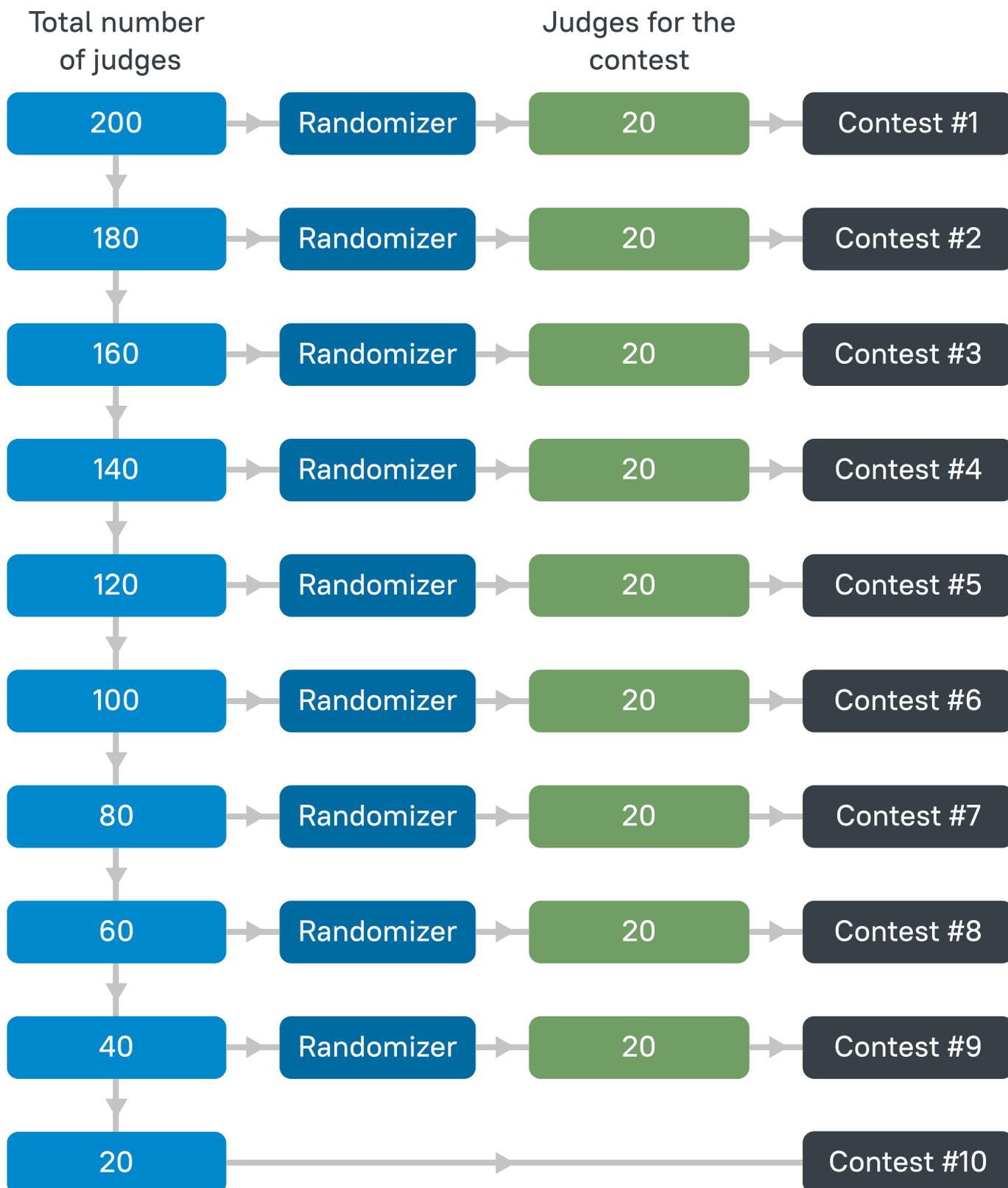
I wondered how this "human factor" could be reduced. And I came up with an idea that I want to share with you.

If it helps to create a system that minimizes the "human factor", it will not be in vain.

1. The maximum possible number of people who want to apply for participation in the judging process.
2. All applications are processed, the database of judges is recruited.
3. Before each specific contest, the database of judges is placed in a randomizer and people are randomly selected to judge in a specific contest.
4. Who sued, goes into standby mode, and for the next contest in the randomizer are placed those who remained, and so on, until all are sued, so that everyone took part in the judging.
5. Bottom Line: there is a factor of uncertainty, which can make it much more difficult to fake judging.

We can accept the fact that at the moment we do not have a perfectly competent judging panel for all contests. And we will have to work "with what we have" in the near future.

Let's say subgovernance plans to hold 10 contests, and we have collected a database of 200 judges (all figures are conditional). We have 10 contests planned for this database of judges. 9 randomizers for 20 people per contest. The remaining 20 people judge the 10th contest.



After that, the judging database can be updated. Make an additional set of applicants. Clean from those who are prone to obscenity. The reward prize for participating in the judging process can be reviewed. So that people have an interest in participating.

Option 2. Create a subgovernance that will monitor the process of judging contests

And this subgovernance will be able to make adjustments if various "human factors" are identified.

Web interface for voting and participating in contests

Add the ability to view your application in full, including the downloaded PDF file

A good example of a user-friendly interface

<https://easy-vote.rsquad.io>

Thanks for your attention!

[Telegram @dm_identity](#)

Informal specifications for DGO main service

Благодарю за организацию этого конкурса, и возможность поделиться своими мыслями по этой теме.

- Призы и конкурсы
- Судейство и голосование
- Управление и «Человеческий фактор»

Призы и конкурсы

На данном этапе все активные участники вовлечены в конкурсы. Там происходит распределение кристаллов. И уже мы имеем опыт такого явления как подставное судейство, основной целью которого является взять первое место в призовом фонде. Конкурсы, созданные друзьями для друзей, а не для развития проекта.

Я обсуждал это ранее с сообществом в этой теме: [Prizes and contests. Time is not a token](#). И на основании обсуждения хочу предложить способ распределения призов в конкурсах.

Этот способ учитывает:

1. Минимальный проходной балл, чтобы отсеивать некачественные работы.
2. Ограниченный призовой фонд.
3. Неограниченное количество призовых мест. Например, когда мест всего десять, на 10 и 11 местах могут быть хорошие работы, но с разницей в 0,1 балла 11 место не получит ничего.
4. Мотивация сделать качественную работу и набрать высокий балл.

Для конкурсов с ограниченным количеством мест и строгим определением победителя можно сделать исключение, но их не так много.

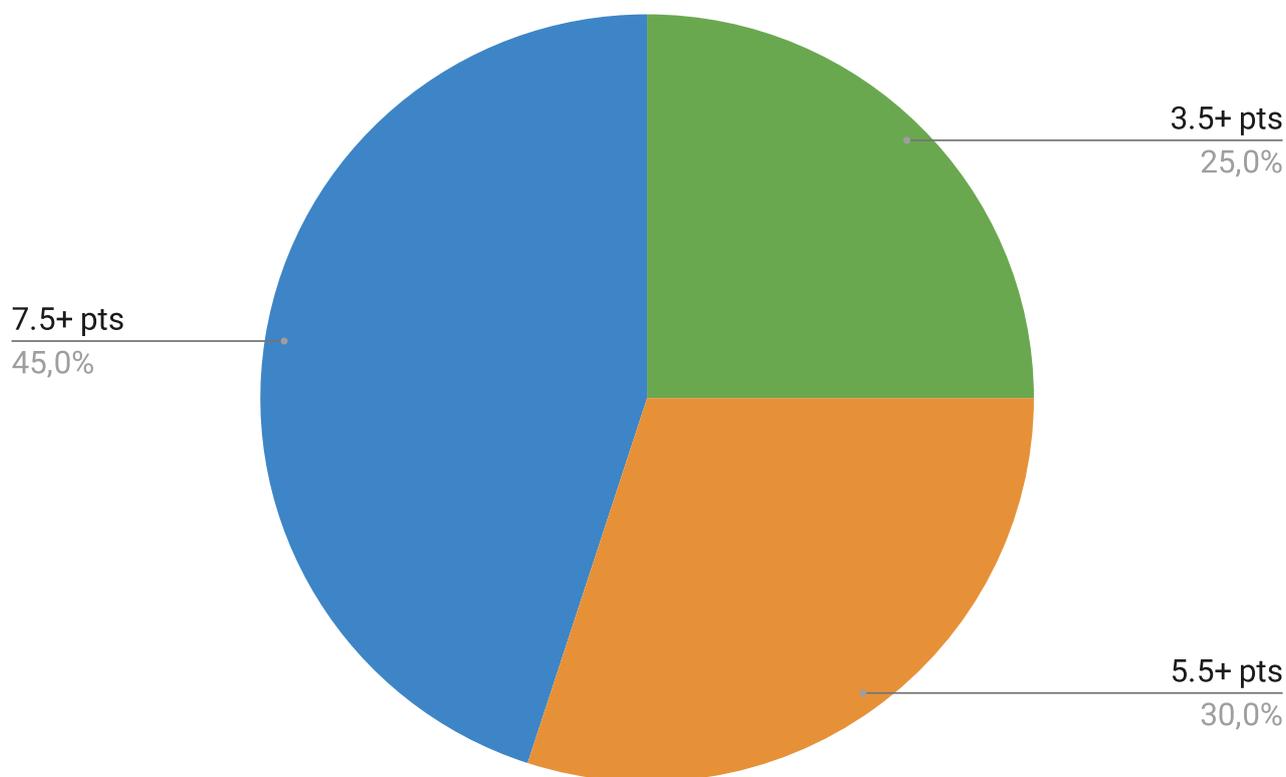
Распределение призового фонда в процентном соотношении, исходя из минимально необходимого балла в конкурсе. Пример (цифры условные)

Все участники с баллом 7.5+ распределяют между собой 45% призового фонда.

Все участники с баллом 5.5+ распределяют между собой 30% призового фонда.

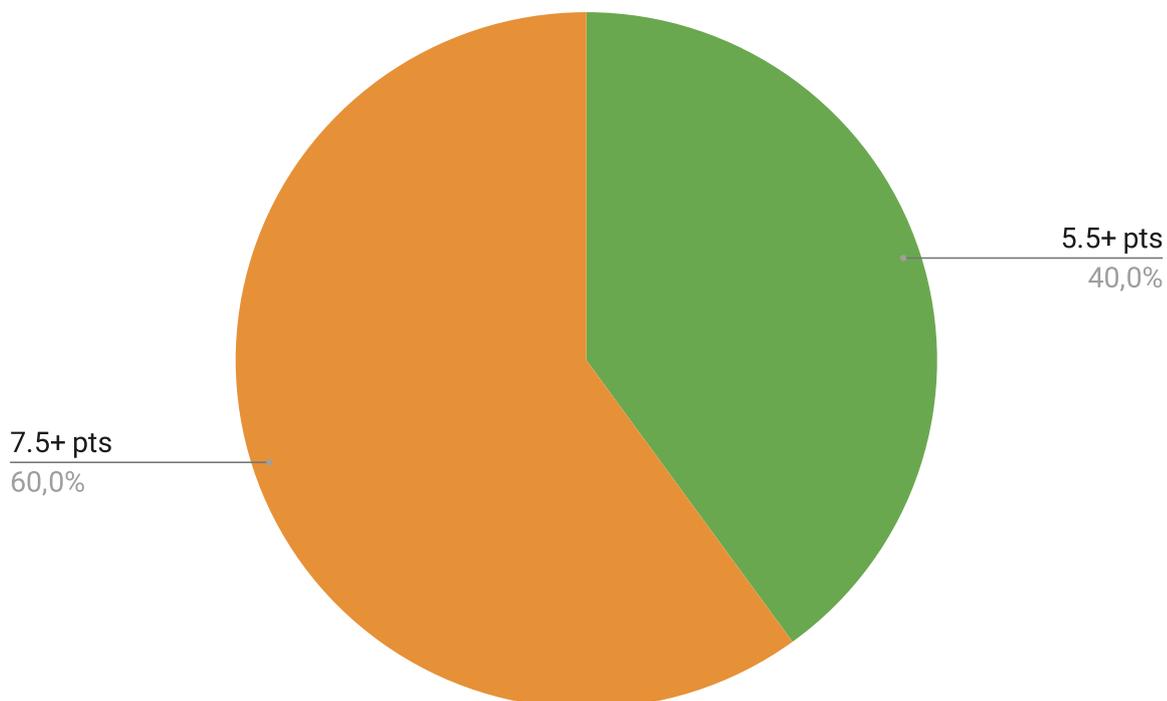
Все участники с баллом 3.5+ распределяют между собой 25% призового фонда.

Points scored in contest



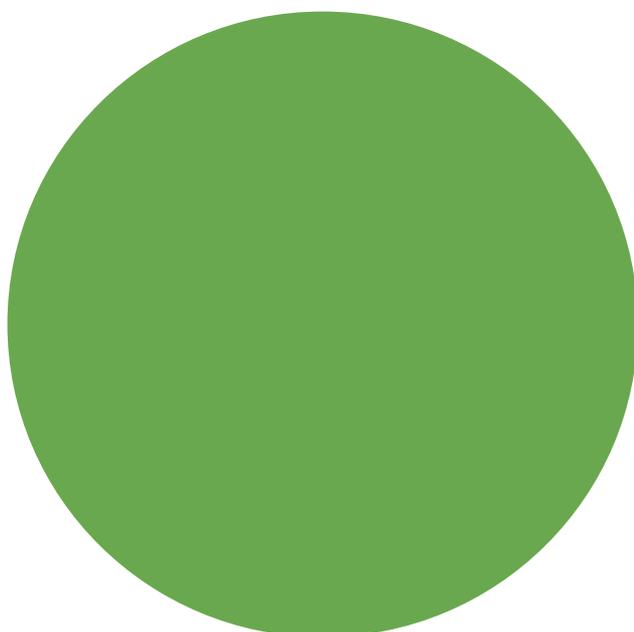
Если минимальный балл всех участников 5.5+ меняется процент.
Например, 40 / 60.

Points scored in contest



Если у всех минимальный балл 7.5+ распределяется между всеми участниками.

Points scored in contest. 7.5+ pts. 100%



Если участников в конкурсе мало - устанавливается максимально допустимая сумма приза на одного человека, чтобы не было постановочных результатов с распределением большого % одному участнику.

Либо максимальную сумму приза на одного участника можно установить заранее как ограничитель с учетом общего призового фонда.

Что мы получаем? Нет 1го места с самым большим призом, а значит не нужно под него строить мошенническую схему с подставным судейством. Это мотивирует людей сделать качество и набрать высший балл. Это мотивирует людей активно участвовать в конкурсах, вкладывать своё время и внимание. Потому что Время – самый ценный ресурс.

Эту систему можно использовать также при голосовании за принятие решений

Когда есть несколько хороших вариантов, и можно распределить ресурс между ними, зачем выбирать лишь один вариант?

Можно распределить ресурсы так, чтобы запустить в работу несколько вариантов, если сообщество решит, что каждый актуален по-своему. Это дает свободу творчества, разнообразие способов действия. Поле для экспериментов. (Там, где это уместно)

Это как А/В тестирование, когда мы не можем однозначно сказать, какой вариант лучше, пока не опробуем их на практике.

И предложенная схема голосования с распределением через процентное соотношение даст возможность запускать сразу несколько одобренных вариантов в работу.

Судейство в конкурсах и «Человеческий фактор»

Вариант 1. На основе темы, в которой я обсуждал это ранее с сообществом. (How can we overcome the “human factor”? On the example of contests.)

Небольшое вступление. Человек – существо разумное, мыслящее. А значит имеет свойство мысль, пришедшую в сознание воплотить в действие. Все мы люди, всем нам свойственно идти на поводу не самых благих мыслей, и это нормально для человеческой природы. Какой бы не была совершенной технология, «человеческий фактор» может исказить изначальную Идею до неузнаваемости.

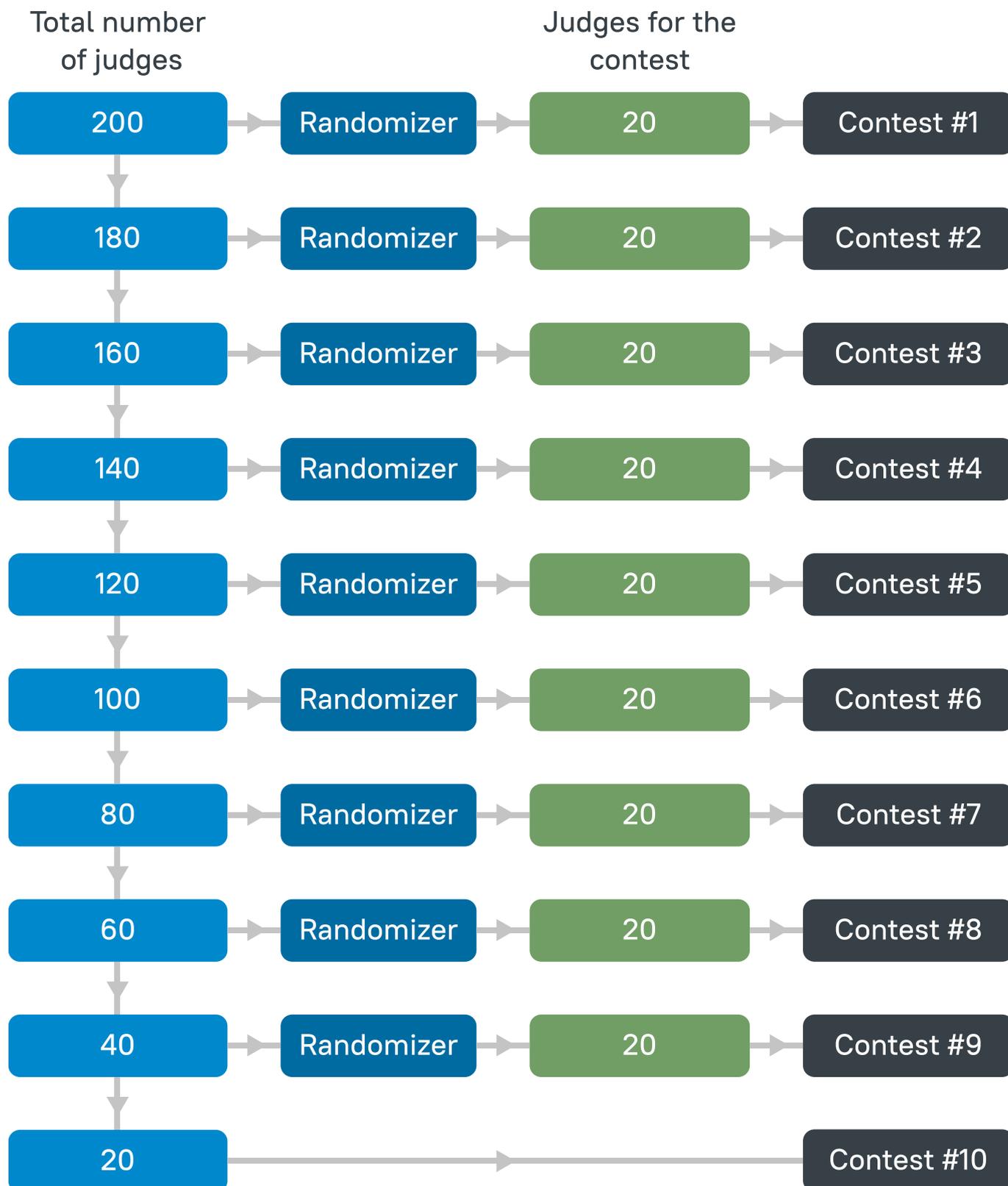
Я задумался, а как можно было бы снизить этот «человеческий фактор»? И ко мне пришла мысль, которой хочу с вами поделиться.

Если она поможет создать такую систему, которая минимизирует «человеческий фактор», это будет не зря.

1. Максимально возможное количество желающих людей подает заявки на участие в судействе.
2. Все заявки обрабатываются, набирается база судей.
3. Перед каждым конкретным конкурсом, база судей помещается в рандомайзер и рандомно выбираются люди на судейство в конкретном конкурсе.
4. Кто отсудил, переходит в режим ожидания, и на следующий конкурс в рандомайзер помещаются те, кто остался, и так, пока все не отсудят, чтоб каждый принял участие в судействе.
5. Итог: появляется фактор неизвестности, который может значительно затруднить подставное судейство.

Можно принять тот факт, что на данный момент нам не собрать идеально компетентный судейский состав по всем конкурсам. И придется в ближайшее время работать «с тем, что есть».

Допустим subgovernance планирует провести 10 конкурсов, и мы собрали базу судейства 200 человек (Все цифры условные). У нас запланировано 10 конкурсов для этой базы судей. 9 рандомайзеров по 20 человек на конкурс. Оставшиеся 20 человек судят 10й конкурс.



После этого базу судейства можно обновить. Сделать донатор желаемых. Почистить от склонных к непотребству. Приз поощрения за участие в судействе можно пересмотреть. Чтобы у людей был интерес участвовать.

Вариант 2. Создание отдельного управления, которое будет мониторить процесс проведения судейства в конкурсах

И это управление будет иметь возможность внести коррективы в случае выявления различных «человеческих факторов».

Веб-интерфейс для проведения голосований и участия в конкурсах

Добавить возможность просмотреть свою заявку полностью, включая загруженный файл PDF

Хороший пример дружелюбного интерфейса

<https://easy-vote.rsquad.io>

Спасибо за внимание!

[Telegram @dm_identity](https://t.me/dm_identity)