

ПОЛОЖЕНИЕ ОТКРЫТОГО КОНКУРСА ПРОГРАММИРОВАНИЯ СРЕДИ УЧАЩИХСЯ «НАМ С ИТ ПО ПУТИ»

I. Общие положения

1.1. Настоящее Положение регламентирует порядок и условия проведения открытого конкурса программирования среди учащихся «Нам с ИТ по пути» (далее – Конкурс).

1.2. Конкурс проводится Государственным бюджетным учреждением дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области» (далее – Центр).

1.3. Общее руководство организацией и проведением Конкурса осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет), состоящий из числа работников организатора.

1.4. Участие в Конкурсе осуществляется на безвозмездной основе.

1.5. Конкурс проводится в открытой форме. Извещение о проведении Конкурса публикуется на сайте организатора Конкурса в информационно-коммуникационной сети «Интернет» – <https://it-cube48.ru/> (далее – официальный сайт) и в официальной группе «ВКонтакте» – <https://vk.com/itcube48>.

II. Цели и задачи Конкурса

2.1. Цель Конкурса – популяризация специальностей в области ИТ-технологий среди детей и молодёжи, а также развитие научно-технического творчества учащихся.

2.2. Задачи Конкурса:

- выявление и поддержка талантливых детей и молодёжи в области информационных технологий;
- формирование новых знаний, умений и компетенций у обучающихся в области инновационных технологий, компьютерного программирования;
- профессиональная ориентация подрастающего поколения;
- усовершенствование методов, способствующих ранней профориентации детей и подростков в области компьютерных технологий и программирования;
- повышение конкурентоспособности и содействие продвижению молодежных научно-технических исследований и разработок;
- распространить опыт работы педагогов дополнительного образования по развитию творческих способностей обучающихся.

III. Участники Конкурса

3.1. В Конкурсе могут принимать участие обучающиеся образовательных учреждений всех видов и типов из различных субъектов Российской Федерации.

3.2. Возраст участников Конкурса: 7-18 лет:

- 1-я возрастная категория – 7-10 лет;
- 2-я возрастная категория – 11-14 лет;
- 3-я возрастная категория – 15-18 лет.

3.3. Каждый участник может участвовать в составе только одной команды составом до 4 человек. Категория команды присваивается по самому старшему участнику.

3.4. Каждая команда может участвовать в одной или нескольких номинациях, но прислать не более одной работы на номинацию.

3.5. При участии в Конкурсе участники гарантируют, что все права на разрабатываемые ими в рамках данного Конкурса объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно им, и распространение и использование этих объектов не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.

3.6. Выполненные работы не должны содержать сцен насилия, жестокости, агрессии, ненормативную лексику, иметь отношение к вооруженным конфликтам, содержать политическую символику, нарушать общепринятые нормы морали и этики, права человека.

3.7. Результаты работы участников Конкурса могут использоваться для популяризации деятельности Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области».

IV. Порядок проведения Конкурса

4.1. Конкурс проводится в три этапа:

Первый этап (01 ноября 2024 г. – 05 декабря 2024 г.) – участникам необходимо выполнить задание и загрузить в форму по ссылке <https://forms.yandex.ru/u/67162c363e9d086e07451dd8/>:

– выполненную работу (если работа выполнена на онлайн-платформе, подкрепить ссылку на эту платформу, или загрузить проект на облачное хранилище, открыть доступ и подкрепить ссылку (Приложение 2 к Положению);

– согласие на обработку персональных данных на каждого участника команды (Приложение 1 к Положению).

Второй этап (05 декабря 2024 г. – 10 декабря 2024 г.) – защита проектов. Проходит в смешанном формате. В форму по ссылке <https://forms.yandex.ru/u/671f60302530c24b68542049/> выгрузить видеовизитку, которая будет содержать презентацию вашего проекта.

Третий этап (10 декабря 2024 г. – 13 декабря 2024 г.) – подведение итогов и награждение победителей и призеров.

4.2. Конкурс проводится по номинациям:

- «Разработка автоматической системы для общения с пользователями (ЧАТ-БОТ)»;
- Scratch-проект «Разработка интерактивного квеста»;
- «WEB-разработка»;
- VR-приложение «Настольные игры».

V. Состав судейской коллегии (жюри) Конкурса

5.1. Оценивание конкурсных работ, определение победителей и призеров открытого Конкурса осуществляется судейской коллегией (жюри), состав которой утверждается приказом организатора конкурса.

5.2. В состав членов судейской коллегии (жюри) могут быть включены представители образовательных и иных организаций.

5.3. Судейская коллегия (жюри) формируется в составе не менее 5 человек.

5.4. Заседание судейской коллегии (жюри) считается правомочным при участии в ее работе не менее 2/3 от утвержденного персонального состава судейской коллегией (жюри).

5.5. Решение судейской коллегии (жюри) оформляется протоколом и утверждается приказом организатора Конкурса.

5.6. Протокол заседания судейской коллегии содержит следующие сведения:

- состав судейской коллегии (жюри);
- общее количество заявленных участников;
- количество победителей и призеров Конкурса;
- рейтинг участников, участвующих в Конкурсе с количеством баллов.

VI. Руководство Конкурсом

6.1. Общее руководство подготовкой и проведением Конкурса осуществляет Оргкомитет.

6.2. Оргкомитет:

- формирует состав жюри Конкурса, программу проведения, список победителей и призеров Конкурса;
- информирует об итогах управление образования и науки Липецкой области;
- проводит информационную кампанию Конкурса;
- проводит регистрацию участников в соответствии с требованиями Положения о Конкурсе;
- проверяет документы участников на соответствие требованиям Положения о Конкурсе;
- формирует состав судейской коллегии (жюри) Конкурса;
- принимает иные решения, не противоречащие данному Положению и законодательству Российской Федерации.

6.3. Ответственным за Конкурс назначается председатель Оргкомитета.

VII. Подведение итогов Конкурса

7.1. По итогам Конкурса участникам выставляется оценка, представляющая собой сумму средних арифметических баллов, начисленных им членами судейской коллегии (жюри) по критериям.

7.2. Результаты Конкурса публикуются на сайте <https://it-cube48.ru> и в социальной сети <https://vk.com/itcube48>.

7.3. Победители и призеры Конкурса награждаются дипломами, опубликованными в официальной группе в социальной сети <https://vk.com/itcube48> и сувенирной продукцией (для иногородних отправка осуществляется по адресу, указанному в форме).

VIII. Особые положения Конкурса

8.1. Участники Конкурса представляют Центру право:

- на публичное использование своих работ (проектов), представленных на Конкурс и их демонстрацию в информационных, презентационных и прочих целях;
- обработку персональных данных.

8.2. Участие в Конкурсе означает полное согласие и принятие правил данного Положения.

IX. Контактная информация

9.1. По всем вопросам организации и проведения Конкурса обращаться в Оргкомитет по адресу: г. Липецк, ул.9 Мая, 20.

9.2. Телефон: +7(4742)43-10-32 – педагог-организатор Бесчеревных Данил Александрович, ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области».

**Согласие родителя (законного представителя) участника
в открытом конкурсе программирования среди учащихся «Нам с IT по пути»**

Я, _____,
ФИО родителя (законного представителя) полностью
проживающий по адресу _____,
_____,
паспорт: серия _____ номер _____, выдан: _____,
_____,
на основании _____
реквизиты доверенности или иного подтверждающего документа для не родителей
являясь _____ родителем _____ (законным _____ представителем)
_____,
_____ фамилия, имя и отчество ребенка (подопечного) полностью
проживающего по адресу: _____,
паспорт _____ (свидетельство о рождении) серия _____ номер _____,
выдан: _____,

настоящим подтверждаю свое согласие на:

- предоставление и обработку своих персональных данных оператору списка победителей и призеров в открытом конкурсе программирования среди учащихся «Нам с IT по пути» (далее – Конкурс) Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области»;

- ознакомление с Положением о проведении Конкурса.

Я даю согласие на использование персональных данных в целях организации, проведения, подведения итогов Конкурса.

Настоящее согласие предоставляется на осуществление действий в отношении персональных данных, которые необходимы или желаемы для достижения указанных выше целей, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передачу третьим лицам), пересылку по электронной почте, обезличивание, блокирование, публикацию в сети «Интернет».

Настоящим я даю согласие на обработку следующих персональных данных: фамилия, имя, отчество; пол; дата рождения; гражданство; результат участия (в том числе сканированная копия работы) в Конкурсе, (e-mail, контактный телефон).

Я согласен (сна), что обработка персональных данных может осуществляться как с использованием автоматизированных средств, так и без таковых.

Я согласен (сна), что указанные выше сведения могут быть переданы в Управление образования и науки Липецкой области или другую организацию, которой Министерством науки и высшего образования Российской Федерации будет поручено обрабатывать указанную информацию.

Я согласен (сна), что следующие сведения: «фамилия, имя, отчество, пол, результат участия в Конкурсе могут быть размещены в сети «Интернет».

Согласие на обработку персональных данных действует с даты его подписания до даты отзыва, если иное не предусмотрено законодательством Российской Федерации. Я уведомлен о своем праве отозвать настоящее согласие в любое время. Отзыв производится по моему письменному заявлению в порядке, определенном законодательством Российской Федерации, в адрес Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области». Мне известно, что в случае исключения следующих сведений: «Фамилия, имя, отчество, пол, дата рождения, результат участия в Конкурсе, сканированная копия работ» оператор базы персональных данных не подтвердит достоверность дипломов или грамот обучающегося.

Я подтверждаю, что, давая настоящее согласие, я действую по своей воле.

« _____ » _____ 2024 г.

Подпись

Расшифровка

Трек «Разработка автоматической системы для общения с пользователями (ЧАТ-БОТ)»

Конкурсным заданием является разработка чат-бота, многофункционального инструмента для общения с пользователями в различных сферах: образование, бизнес, игровое и социальное взаимодействие.

Чат-бот будет способствовать созданию интегрированной платформы, улучшающей взаимодействие между пользователями и обеспечивающей эффективное решение их потребностей в различных областях.

Формат представления работ:

- презентация в формате .PDF или .PPT(PPTX);
- прототип или рабочую версию чат-бота, доступную для тестирования в формате .cpp .py .exe.

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к проекту	<p>Наименование файлов и объектов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - папки: в нижнем регистре, без пробелов (например, user_interface); - объекты: имена переменных и функций должны быть понятными и отражать назначение (например, getResponseForIntent). <p>Грамотность:</p> <ul style="list-style-type: none"> - все тексты в чат-боте должны быть грамматически корректными, с профессиональным языком, без жаргона (если не соответствует аудитории). <p>Соответствие задачам:</p> <ul style="list-style-type: none"> - обработка пользовательских запросов; - интеграция с внешними API (если необходимо). (0-10)
Функциональность	<p>Возможности чат-бота (тесты, задания, объяснения).</p> <p>Интерактивность и вовлеченность пользователя.</p> <p>Использование элементов интерфейса для взаимодействия с пользователем. (0-10)</p>
Пользовательский интерфейс	<p>Удобство использования.</p> <p>Дизайн и эстетика интерфейса.</p> <p>Минималистичный интерфейс с понятными элементами управления. Пользователь должен</p>

	легко находить нужные функции. Интерфейс должен хорошо выглядеть и функционировать на различных устройствах (смартфоны, планшеты, компьютеры). (0-10)
Техническая реализация	Используемые технологии и инструменты. Стабильность работы и отсутствие ошибок. (0-10)
Грамотность программного кода	Доступность информации: переменные, функции и классы должны иметь понятные и описательные имена. Пояснения к сложным участкам: добавляйте комментарии к сложным алгоритмам и логике. (0-10)
Максимальный балл – 50	

Трек VR-приложение «Настольные игры»

Конкурсным заданием является разработка приложения для персонального компьютера с симуляцией игры в настольные игры.

Настольные игры могут быть любыми: шашки, шахматы, монополия и т.д.

В приложении должно быть реализовано взаимодействие игрока с игровыми элементами. Приложение должно работать в Desktop (вид от первого лица на экране монитора) и (или) VR-формате (запуск с использованием гарнитуры виртуальной реальности). Приложение должно быть разработано в одной из доступных сред разработки (Varwin, Unity, Unreal, Godot и другие). Для реализации проекта можно использовать как собственные, так и стоковые 3D модели (с указанием авторства, если это требуется по условиям СС). В приложении должен быть реализован интерфейс с правилами настольной игры, в которую играет игрок. Все материалы должны быть помещены в папку в облачном хранилище и не удаляться до конца проведения Конкурса.

Формат представления работ:

- незащищённый паролем архив, APK/EXE файл или установщик, с помощью которых можно запустить игру;
- короткое, не более 5 минут, видео, показывающее геймплей и самые интересные места, раскрывающие игру, в формате .MPEG4, .AVI, .MOV или .MP4. Допускаются аудио пояснения автора;
- описание игры и инструкция.

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к проекту	Иерархия папок, наименования файлов и внутренних объектов, соответствие поставленным задачам и наполнению, структура, грамотность. (0-10)
Технический уровень	Использование разнообразных технических средств и инструментов. (0-10)
Оптимизация	Кроссплатформенность, стабильность работы приложения при различных конфигурациях. (0-10)
Оформление	Единство стиля, идеи выполнения графики, идеи выполнения игрового мира, сложность графики/объектов, создание атмосферы, качество UI. (0-10)
Механика	Разнообразие геймплея, содержательность событиями игрового мира, основные и дополнительные возможности взаимодействия в игре, наличие динамических изменений игрового мира, проходимость игры, баланс и наличие ошибок, качество UX. (0-10)
Содержание	Проработанность правил настольных игр, нарративность, дизайн уровней. (0-10)
Защита проекта	Наглядность показанных кадров, четкость и правильность речи, эрудированность участников. (0-5)
Максимальный балл – 65	

Трек «Web-разработка»

На Конкурс предоставляется одностраничный сайт (landing page) на тему, связанную с историей, применением, использованием, популяризацией нейросетей, технологий, методов и иных решений, связанных с искусственным интеллектом. В качестве объекта можно взять как отдельную технологию или компанию, так и полноценный продукт или раздел, связанный с искусственным интеллектом, машинным обучением, нейросетевыми технологиями.

В качестве решения кейса необходимо приложить **следующие файлы:**

- веб-сайт в едином архиве (папке) со всеми файлами и подпапками проекта;
- видеофайл или презентация с демонстрацией основного функционала, описания проекта, технологий с помощью которых он разработан.

Формат представления работ:

- размер файлов проекта не должен превышать 10Мб;

- видеofile не должен превышать более 2 минут, а размер 100 Мб;
- презентация представляется в формате PDF, PPT, PPTX, размером не более 20 Мб, количество слайдов не более 20;
- все файлы проекта, видеofile или презентация должны быть загружены в облачное хранилище и доступны для просмотра (скачивания) в течении всей продолжительности проведения Конкурса;
- работа должна быть адаптирована под все устройства и браузеры;
- при выполнении работы возможно использование всех известных веб-технологий и сторонних библиотек, например: HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript, React, Vue, Angular, MySQL, PHP, Laravel и др.;
- запрещается использование любых конструкторов сайтов и CMS.

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к проекту	Структура папок, наименование файлов. (0-5)
Структура кода	Правила наименования стилей и переменных, структура кода, наличие комментариев, рациональность применения технологий, отсутствие ошибок. (0-10)
Техническое исполнение	Использование разнообразных технологий, сервисов, библиотек и иных решений. (0-10)
Содержание	Полнота раскрытия выбранной темы, повествования, качество контента, грамотность. (0-10)
Дизайнерское решение	Визуальная привлекательность, удобство использования, отзывчивость интерфейса, расположение блоков, выбор цветового решения. (0-10)
Актуальность	На сколько данный продукт и информация полезны с точки зрения общества и потребителя. (0-5)
Максимальный балл – 50	

Трек Scratch-проект «Разработка интерактивного квеста»

Конкурсным заданием является разработка интерактивного квеста, который будет подходить для участия всем членам семьи, включая детей и взрослых.

Квест может включать в себя загадки, головоломки, задания, истории или даже интерактивные элементы, чтобы участники могли сотрудничать и обмениваться мнениями, чтобы проходить квест вместе.

Также положительным фактором станет включение в квест тем, которые способствуют обучению и развитию, например, исторические факты,

головоломки или задания, которые требуют знаний о научных явлениях или культурных традициях.

Формат представления работ:

- видеофайл с демонстрацией проекта в формате .MPEG4, AVI, .MOV, .MID или .MP4;
- файл с проектом в формате .sb3 или ссылку на онлайн проект (доступную для тестирования).

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к проекту	Наименования файлов, соответствие поставленным задачам и наполнению, грамотность. (0-5)
Функциональность	Возможность проходить квест с нелинейным сюжетом, предоставляющий игрокам несколько вариантов развития событий и различные концовки в зависимости от их принятых решений. (0-10)
Пользовательский интерфейс	Дизайн и эстетика спрайтов. Минималистичный интерфейс с понятными элементами управления. Пользователь должен легко находить нужные функции. (0-10)
Техническая реализация	Использование разнообразных технических средств инструментов, комментарии в коде, структурность, отсутствие ошибок. (0-10)
Грамотность программного кода	Доступность информации: переменные, функции и классы должны иметь понятные и описательные имена. Пояснения к сложным участкам: Добавляйте комментарии к сложным алгоритмам и логике. (0-10)
Максимальный балл – 45	