Положение
о региональном этапе Международного конкурса компьютерных работ для детей, юношества и студенческой молодежи «Цифровой ветер - 2018»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет статус, цели и задачи муниципального этапа Международного конкурса компьютерных работ для детей, юношества и студенческой молодежи «Цифровой ветер - 2018», далее - Конкурс, порядок его проведения.

1.2. Цели и задачи Конкурса:

развитие творческого интереса учащихся общеобразовательных учреждений города Ульяновск к области информационных и компьютерных технологий;

приобретение участниками Конкурса навыков работы с интернет-технологиями и компьютерной графикой;

изучение участниками Конкурса современных программных ресурсов для создания интернет-приложений и компьютерной мультипликации;

реализация творческого потенциала учащихся и педагогов, активизация всех форм внеклассной и внешкольной работы с учащимися.

1.3.Руководство и организацию Конкурса осуществляет Оргкомитет.

2. Участники Конкурса

2.1. В Конкурсе принимают участие учащиеся 1-11-х классов общеобразовательных учреждений, средних образовательных учреждений и студенты ВУЗов.

3. Порядок организации и проведения Конкурса

3.1. Конкурс проводится в трех возрастных категориях 7-12 лет, 13-17 лет, 18-25 лет.

3.2. Конкурс проводится в один заочный тур.

3.3. Конкурс проводится в девяти номинациях:

1. Тематический сайт.

До 12 лет – тема «Мир увлечений»

Остальные возрастные категории – тема «Обучающее веб-приложение»

Формат работы для старших возрастных групп: обучающее приложение на любую тему может включать в себя тестовые вопросы и задания, научные эксперименты или собственный эксперимент. В работах важен познавательный аспект и авторское видение. Предпочтение получают работы с собственным наполнением, без копирования.

<u>Технические требования:</u>

В возрастной группе до 12 лет допускаются проекты, разработанные с помощью языка HTML, без применения дополнительных средств разработки.

В возрастных группах 13-17 лет и 18-21 год проекты, разработанные только с помощью HTML не допускаются. Для реализации работы необходимо использовать языки и технологии: HTML, HTML 5.0, JavaScript, CSS, Adobe PhotoShop, Adobe Dreamweaver, Adobe Flash, PHP, Perl, Python, Ruby, CGI, ASP, ASP.NET, Java, Silverlight

Все работы, представленные на конкурс, должны удовлетворять следующим требованиям:

- Работы должны быть пригодны для просмотра на персональном компьютере с операционной системой Windows7 и выше.
- Работы не должны требовать предварительной инсталляции. При использовании серверных технологий сайт обязательно должен быть размещен в сети Интернет.
- При использовании нестандартных шрифтов необходимо, чтобы они были поставлены дополнительно с Вашей работой в каталоге "Fonts".

При создании сайтов необходимо учитывать следующие требования:

- Главный файл должен называться index.* (расширение зависит от используемых средств) и располагаться в корневом каталоге сайта.
- Все картинки должны быть собраны в отдельном каталоге в форматах *.gif, *.jpeg, *.png, *jpg.
- При оценке работ в номинации «Тематический сайт» основное внимание уделяется
- Все исходные файлы сайта должны быть предоставлены в Оргкомитет при регистрации работ следующим аспектам:

  - информационная полнота и полезность сайта (при этом собственное наполнение сайтов предпочтительней, чем копирование текстов и иллюстраций из чужих интернет-приложений);
  - дизайн (и его соответствие тематике сайта);
  - возможность информационного расширения сайта. В младшей возрастной группе (до 12 лет) преимущество отдается сайтам, выполненным не с помощью шаблонных средств разработки;
  - применение современных технологий и стандартов, используемых при разработке веб-приложений.

2. Двумерная статичная графика.

До 12 лет – тема «Фантастические звери и где они обитают»

Остальные возрастные категории – тема «Если бы я создавал мир»

Требования к статичным графическим работам, выполненным в Adobe PhotoShop, CorelDraw и Adobe Illustrator.

- Adobe PhotoShop: необходимо представить исходный файл (с расширением *.psd без слияния слоев, т.е. исходный рабочий вариант) и файл с расширением *.jpeg.
- CorelDraw: необходимо представить исходный файл (с расширением *.cdr) и файл с расширением *.jpeg.
- Adobe Illustrator: необходимо представить исходный файл (с расширением *.ai) и файл с расширением *.jpeg.
- Работы, присланные на конкурс, должны соответствовать тематике.

В номинации «Двумерная статичная графика» оценивается оригинальность идеи и её техническое исполнение (по анализу присланных исходных материалов). Не рекомендуется присылать на конкурс стандартные примеры, приведенные в учебных курсах по AdobePhotoShop, Corel Draw и т.п. Экспертный совет также не рекомендует присылать на конкурс копии работ известных художников.

3. Двумерная анимация.

Во всех возрастных группах свободная тема.

Требования к анимационным работам, выполненным в Toon Boom Studio, Toon Boom Harmony, Adobe Flash, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Animate

- Необходим исходный файл и исполняемый файл (с расширением *.swf).

Временное ограничение – не более 2 минут.

Оценивается сценарная проработка и оригинальность идеи, а также сама компьютерная реализация. Обращаем внимание, что в фильме не должна присутствовать информация об авторах (ФИО авторов, ФИО руководителей и название студий). Также отмечаем, что в младшей возрастной группе работы могут быть выполнены под руководством педагога, но работу должен выполнять сам участник, а не преподаватель. Когда в возрастной группе до 12 лет регистрируются работы, достойные профессиональной анимационной студии, у Экспертного совета возникает вопрос об авторстве. Не приветствуется анимация уже готовых стандартных объектов, а также анимация, выполненная средствами Power Point.

4. Двумерные игры.

Во всех возрастных группах свободная тема.

Принимаются проекты, разработанные с помощью следующих библиотек и программных платформ: Skratch, Cocos2d, UDK, Unity3D, CryEngine, OpenGL. Также принимаются веб-игры, выполненные на языке JavaScript и мобильные игры под ОС Android.

Оценивается сценарная проработка и оригинальность идеи, а также сама программная реализация и компьютерная графика.

Общие требования к играм:

- необходимо предоставить все исходные файлы игры (программный код, библиотеки, мультимедиа – файлы и т.д.);
- необходим исполняемый файл и/или веб-страницы, реализующие игру;
- выполнение файлов, реализующих игру, не должно требовать установки дополнительного программного обеспечения. Если для запуска проекта необходимо дополнительное специализированное ПО, то необходимо предоставить информацию о ПО и рабочие ссылки для скачивания.

5. Трехмерная статичная графика.

Во всех возрастных категориях тема «Мгновение виртуального мира».

Для оценки предоставляются работы с авторской визуализацией сцены виртуального мира. На сцене могут быть представлены предметы интерьера, модели транспортных средств, персонажи, помещенные в локацию (комната, улица и т.п.). Таким образом оценивается законченность сцены.

Требования к статичным графическим работам, выполненным в Autodesk 3ds Max, Autodesk Maya, Autodesk MotionBuilder, Autodesk Mudbox, Autodesk Softimage, Autodesk AutoCAD:

- необходимо предоставить исходный файл с расширением программы, в которой создан объект, и конвертированный файл с расширением .3ds или .obj.

Для оценки предоставляются работы с авторской визуализацией сцены виртуального мира. На сцене могут быть представлены предметы интерьера, модели транспортных средств, персонажи, помещенные в локацию (комната, улица и т.п.). Таким образом оценивается законченность сцены.

6. Трехмерная анимация.

Анимационная работа для TV, компьютерных игр, трехмерный мультфильм или анимационный ролик.

Требование к анимационным работам, выполненным в 3Ds Max:

- необходим исходный файл с расширением *.max и готовое видео, загруженное на сайт конкурса в формате *flv.

В номинации «Трехмерная анимация» оцениваются в первую очередь трехмерное моделирование, а также художественная составляющая – сценарная проработка и оригинальность идеи. Для законченности работы и художественных эффектов возможно добавление видеоряда. В категории от 18 лет оцениваются сценарная проработка и оригинальность идеи, а также самостоятельная разработка различных трехмерных объектов и пр.

7. Трехмерные игры.

Во всех возрастных группах свободная тема.

Принимаются проекты, разработанные с помощью следующих библиотек и программных платформ: UDK, Unity3D, CryEngine, OpenGL.

Оценивается сценарная проработка и оригинальность идеи, а также сама компьютерная реализация.

Общие требования к играм:

- необходимо предоставить все исходные файлы игры (программный код, библиотеки, мультимедиа – файлы и т.д.);
- необходим исполняемый файл и/или веб-страницы, реализующие игру;
- выполнение файлов, реализующих игру, не должно требовать установки дополнительного программного обеспечения. Если для запуска проекта необходимо дополнительное специализированное ПО, то необходимо предоставить информацию о ПО и рабочие ссылки для скачивания.

8. Буктрейлер

Во всех возрастных категориях свободная тема.

На конкурс принимаются видеоролики, анонсирующие в произвольной художественной форме какую-либо книгу. Буктрейлер может быть выполнен в различных техниках и жанрах, в том числе в формате игрового видео, инфографики, анимационной графики.

При оценке работ учитываются содержательная новизна и оригинальность, авторский стиль оформления и технологическое совершенство видеоролика.

Технические требования:

Видеоролик должен быть создан с разрешением не менее 720x576, закодирован с помощью одного из кодеков: DV, MPEG2, DivX, H.264 и сохранен в формате *.avi, *.mpg или *.mp4, а так же должен быть загружен на сайт конкурса в формате *flv.

При необходимости жюри конкурса может запросить исходные файлы.

9. Мобильные приложения (заочный этап)

Во всех возрастных группах свободная тема.

Принимаются приложения, разработанные для мобильной платформы Android (не ниже версии 4.4). В данной номинации принимаются только не игровые мобильные приложения (мобильные игры принимаются в номинациях двумерные и трехмерные игры). Основными критериями оценки являются продуманность, полезность приложения, информативность, интуитивно понятный интерфейс, дизайн (и его соответствие тематике).

Общие требования к мобильным приложениям:

- необходимо предоставить все исходные файлы приложения (программный код, библиотеки);
- файл с инструкцией запуска приложения на эмуляторе;

- исполняемый файл (apk файл), реализующий мобильное приложение, не должен требовать установки дополнительного программного обеспечения. Если для запуска проекта необходимо дополнительное специализированное ПО, то необходимо предоставить информацию о ПО и рабочие ссылки для скачивания.

Принимаются работы, выполненные в любой категории (номинации) конкурса, соответствующие заданной теме.

3.4. Образовательные учреждения подают работы и заявку на Конкурс до 12.02.2018 г. в Компьютерную школу ФИСТ УлГТУ по электронной почте на адрес digitalwind2018@mail.ru по установленной форме согласно Приложению 1 к Положению.

3.5. Исходные файлы конкурсной работы регистрируются и размещаются на сайте Международного конкурса компьютерных работ для детей, юношества и студенческой молодежи «Цифровой ветер - 2018» www.digitalwind.ru до 12.02.2018г.

4. Подведение итогов Конкурса и награждение

4.1 Подведение итогов Конкурса состоится в феврале 2018г.

4.2 Работы конкурсантов проверяются членами Экспертного совета.

4.3 Победители определяются в трех возрастных категориях по наибольшей сумме баллов, полученных участниками.

4.4. Победители конкурса (1-3 места) награждаются грамотами.

Приложение 1 к Положению

Форма заявки на региональный этап Международного конкурса компьютерных работ для детей, юношества и студенческой молодежи «Цифровой ветер - 2018»

№	ОУ	Класс	ФИО ученика	Название номинации	Название работы	Регистрационный номер	ФИО учителя