

Положение
о региональном этапе в г. Астрахани Международного конкурса компьютерных работ для
детей, юношества и студенческой молодежи «Цифровой ветер - 2020»

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 - 2020», далее - Конкурс, порядок его проведения.

1.2. Цели и задачи Конкурса:

- развитие творческого интереса учащихся общеобразовательных учреждений к области информационных и компьютерных технологий;
- привлечение внимания школьников и студентов к современным информационным технологиям,
- приобретение конкурсантами практических навыков работы с программным обеспечением;
- популяризация проектной деятельности и научно-технического творчества молодежи
- 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, учащие средних специальных учреждений и студенты ВУЗов города Астрахань.

3. Порядок организации и проведения Конкурса

3.1. Конкурс проводится в трех возрастных категориях 7-12 лет, 13-17 лет, 18-25 лет, за исключением номинации «Тематический сайт», в которой старшая возрастная категория представлена в возрасте 18-20 лет.

3.2. Конкурс проводится в один заочный тур.

3.3. Конкурс проводится в девяти номинациях:

3.3.1. Тематический сайт

До 12 лет – тема «Мир увлечений»

13-17 лет – тема «Наука 0+»

18-20 лет – тема «Обучающее веб-приложение»

Формат работы:

Младшая возрастная группа (до 12 лет): сайт об интересах и увлечениях (хобби, спорт, музыка и др.). Предпочтение получают работы с авторским наполнением, без копирования.

Средняя возрастная группа (13-17 лет): сайты, посвященные популяризации науки, где информация преподносится в доступной форме для широкой аудитории («сложные вещи простыми словами»). В работах важны познавательный аспект и авторское видение. Предпочтение получают работы с собственным наполнением, без копирования.

Старшая возрастная группа (18-20 лет): обучающее веб-приложение на свободную тему. В работах предпочтение отдается интерактивным приложениям с использованием клиент-серверных технологий.

Технические требования:

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 18-20 лет проекты, разработанные только с помощью HTML не допускаются. Для реализации работы рекомендуется использовать языки и технологии: HTML, HTML 5.0, JavaScript, CSS, Adobe PhotoShop, Adobe Dreamweaver, Adobe Flash, PHP, ASP.NET, Java, React, Angular.

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".
- 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.
- Все исходные файлы сайта должны быть предоставлены в Оргкомитет при регистрации работ.

Критерии оценки:

Оценка работ осуществляется в соответствии со следующими критериями:

- Информационная полнота и полезность сайта (при этом собственное наполнение сайтов предпочтительней, чем копирование текстов и иллюстраций из сторонних 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.

3.3.2. Двумерная статичная графика

До 12 лет и 13-17 лет – тема «Кибердруг»

18-25 лет – тема «Цифровая реальность»

Формат работы:

Для старшей возрастной категории: законченная сцена цифрового мира. Оценивается целостность графического изображения сюжета, а не изображение отдельного персонажа.

Технические требования:

Работы должны быть выполнены в графических редакторах Adobe PhotoShop, CorelDraw или 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.

Критерии оценки:

Работы, присланные на конкурс, должны соответствовать тематике. Оцениваются оригинальность идеи и её техническое исполнение (по анализу присланных исходных материалов). Не допускается заимствование работ других авторов и стандартные примеры, приведенные в учебных курсах по Adobe PhotoShop, Corel Draw и Adobe Illustrator.

3.3.3. Двумерная анимация

Во всех возрастных группах свободная тема.

Формат работы:

Временное ограничение – не более 2 минут.

В работе не должна присутствовать информация об авторах (ФИО авторов, ФИО руководителей и название студий).

Технические требования:

Работы должны быть выполнены в программах Toon Boom Studio, Toon Boom Harmony, Adobe Flash, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Animate.

При регистрации проекта необходимо представить исходный файл и исполняемый файл (с расширением *.swf, *.avi или *.mp4).

Критерии оценки:

Оцениваются сценарная проработка, оригинальность идеи и компьютерная реализация.

Не приветствуется анимация уже готовых стандартных объектов, а также анимация, выполненная средствами Power Point.

3.3.4. Двумерные игры

Во всех возрастных группах свободная тема.

Технические требования:

- Игры, работающие под управлением ОС Windows7 и выше с использованием следующих библиотек и программных платформ: Skratch, Cocos2d, UDK, Unity3D, CryEngine, OpenGL.
- Веб-игры, выполненные на языке JavaScript, WebGL.
- Мобильные игры под ОС Android 4.4 и выше.

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

- 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.

Критерии оценки:

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

3.3.5. Трехмерная статичная графика

Во всех возрастных категориях тема «Smart City».

Формат работы:

Работы должны отражать авторское видение умного города. В проекте могут быть представлены интерьеры домов, бытовые объекты, модели транспортных средств, умные помощники, внешний вид городских объектов и т.п. В старшей возрастной категории в работах оценивается законченность сцены.

Технические требования:

Графические работы должны быть выполнены в программах Autodesk 3ds Max, Autodesk Maya, Autodesk MotionBuilder, Autodesk Mudbox, Autodesk Softimage, Autodesk AutoCAD:

Необходимо предоставить исходный файл с расширением программы, в которой создан проект, конвертированный файл с расширением .3ds или .obj и рендеринг с расширением *.jpeg.

Критерии оценки:

Оцениваются художественное исполнение (образ, сбалансированность деталей, оригинальность форм и цветовых решений), техническая проработка деталей, фотореалистичность, качество использования фильтров и эффектов.

3.3.6. Трехмерная анимация

Во всех возрастных группах свободная тема.

Формат работы:

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

Технические требования:

Работы должны быть выполнены в программе в 3Ds Max.

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

Критерии оценки:

Оцениваются техническая реализация трехмерных моделей, художественная составляющая (сценарная проработка и оригинальность идеи). Для законченности работы и художественных эффектов возможно добавление видеоряда.

3.3.7. Трехмерные игры

Во всех возрастных группах свободная тема.

Технические требования:

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

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

- необходимо предоставить исходные файлы игры (программный код, библиотеки, мультимедиа – файлы и т.д.);
- необходим исполняемый файл, реализующий 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.

Критерии оценки:

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

3.3.8. Буктрейлер

Во всех возрастных категориях свободная тема.

Формат работы:

Короткий видеоролик, представляющий 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.

Временное ограничение – не более 3 минут.

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. При регистрации работы на сайте конкурса видеоролик должен быть загружен в формате *flv.

При необходимости жюри конкурса может запросить исходные файлы.

Критерии оценки:

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

3.3.9. Мобильные приложения

Во всех возрастных группах свободная тема.

Формат работы:

Принимаются приложения, разработанные для мобильной платформы Android (не ниже версии 4.4). Не допускаются мобильные приложения игровой тематики (мобильные игры принимаются в номинациях «Двумерные игры» и «Трехмерные игры»).

Технические требования:

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

- необходимо предоставить все исходные файлы приложения (программный код, библиотеки);
- исполняемый файл (apk), реализующий мобильное приложение, который не должен требовать установки дополнительного программного обеспечения.

Критерии оценки:

Оценка работ осуществляется в соответствии со следующими критериями:

- прикладной характер приложения;
- интуитивно понятный интерфейс;

- графический дизайн (и его соответствие тематике сайта).

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

3.6. Образовательные учреждения подают работы и заявку на Конкурс до 17.02.2020 г. в Институт информационных технологий и коммуникаций АГТУ, г. Астрахань, ул. Татищева 16, главный учебный корпус ауд. 428. по электронной почте на адрес digitalwindast@mail.ru по установленной форме согласно Приложению 1 к Положению.

3.7. Исходные файлы конкурсных работ финалистов регистрируются и размещаются на сайте Международного конкурса компьютерных работ для детей, юношества и студенческой молодежи «Цифровой ветер - 2020» www.digitalwind.ru до 31.03.2020г.

4. Подведение итогов Конкурса и награждение

4.1 Подведение итогов Конкурса состоится в феврале 2020г.

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.