

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ГБПОУ УКРТБ  
\_\_\_\_\_ И.В. Нуйкин  
« \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г.

## ПОЛОЖЕНИЕ О КОНКУРСЕ ИТ-ПРОЕКТОВ «ТВОРЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ»

### I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

**1.1.** Настоящее Положение определяет порядок организации, проведения и подведения итогов конкурса ИТ-проектов «Творческая мастерская» (далее – Конкурс), а также критерии определения победителей и лауреатов.

**1.2.** Организатором конкурса является кафедра программирования и информационных технологий ГБПОУ Уфимский колледж радиоэлектроники, телекоммуникаций и безопасности.

**1.3.** Общее информационно-методическое обеспечение осуществляется Оргкомитетом Конкурса.

### II. ЦЕЛЬ КОНКУРСА

Повышение уровня знаний, умений и навыков, среди студентов и учащихся в области ИТ-технологий и компьютерной анимации путем:

- доведение до участников конкурса требований профессиональной оценки жюри относительно поданной работы;
- популяризация и пропаганда победителей, призеров и лучших участников конкурса в средствах массовой информации;
- популяризации и поддержки лучших ИТ-ресурсов, которые созданы ученической и студенческой молодежью;
- повышение информационной культуры общества, популяризации ИТ-технологий среди учащихся и студентов;
- привлечение внимания общественности к проблеме развития ИТ-технологий, Интернет и использование их возможности как реального и эффективного инструмента социально-экономических преобразований, профессиональной работы, творчества, отдыха;
- поиска новых стратегий, методов и деловых моделей использования ИТ-технологий;
- стимулирование внедрения современных информационных технологий в разные отрасли народного хозяйства, образования и бизнеса.

### III. УЧАСТНИКИ КОНКУРСА

К участию в конкурсе допускаются обучающиеся 1-5 курсов ГБПОУ УКРТБ. Каждый участник может подать на конкурс несколько работ.

### IV. К УЧАСТИЮ В КОНКУРСЕ НЕ ДОПУСКАЕТСЯ РАБОТЫ, КОТОРЫЕ:

- пропагандируют насилие, войну и терроризм;
- нарушают законодательство Российской Федерации;
- имеют элементы порнографического и эротического содержания;
- в содержательной части которых используется ненормативная лексика;
- нарушают авторское право.

Оргкомитет и жюри конкурса имеет право отказать в рассмотрении любой работы без объяснения причины ее автору.

## **V. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ КОНКУРСА**

Первый этап Конкурса проводится дистанционно. Все работы прикрепляются при заполнении формы по адресу:

<https://docs.google.com/forms/d/1Ug0lWcvqsDq6JtYrPWKHAjbeW3iQFd16NCNR2zQC8Gc/edit?usp=sharing>.

Предусмотрена очная защита проектов. Участники подают подготовленную работу в одной из номинаций:

### **4.1. Конкурс проводится в следующих номинациях:**

#### **1) Компьютерная графика**

- Лучшая 2D растровая графика (одна работа или серия работ)
- Лучшая 2D векторная графика (одна работа или серия работ)
- Лучшая 3D - графика.

#### **2) Компьютерная игра**

#### **3) Веб-сайт**

- Лучшее информационное наполнение
- Лучшая графическая реализация
- Лучшая программная реализация.

#### **4) Презентация на тему «Народное наследие»**

#### **5) Индивидуальный проект первокурсника**

#### **6) Мобильное приложение**

Номинацию при подаче работы определяет заявитель. Номинация заявленной работы может быть скорректирована оргкомитетом. В случае несогласия заявителя с оргкомитетом по вопросу определения номинации окончательное решение принимается заявителем. Работа может быть представлена только в одной номинации. Участник конкурса подает в номинации веб-дизайн исходные коды работы, для номинации графика и анимация подает работы в форматах тех пакетов программ, в которых выполнена работа, в виде архивного файла. Поданные проекты должны быть пригодны для просмотра на ПК под управлением ОС Windows XP/Vista/Windows 7/Windows 8.1/Windows 10. В случае невозможности просмотра работы стандартными средствами, участник конкурса должен предоставить инструментальное средство для просмотра этой работы, набор нестандартных шрифтов, и тому подобное.

Оргкомитет конкурса не разрешает возможные конфликты между разработчиком работы и ее владельцем.

Конкурсная работа подается в оргкомитет и может быть размещена в сети Интернет. В случае подачи коллективной работы, заявка оформляется от имени одного лица, которое принимало участие в разработке, с ФИО всех участников работы.

Оргкомитет обязан известить заявителя о допуске работы к участию в конкурсе, или об отказе с объяснением причины. В случае отказа заявитель может повторно подавать работу для участия в конкурсе, приведя ее в соответствие с требованиями действующего положения.

После завершения регистрации работ, жюри конкурса определяет три лучшие работы среди учащихся и студентов в каждой номинации.

## **VI. МЕТОДИКА ОЦЕНИВАНИЯ**

Оценивание осуществляется членами жюри по каждой работе независимо друг от друга за единственными критериями.

Члены жюри передают в оргкомитет свои оценки по каждой работе. Из набора оценок исключаются наименьшая и наивысшая оценки, после чего по каждой работе определяется средний балл.

Победителями признаются участники, работа которых оценена высшим средним баллом.

Оргкомитет определяет и утверждает состав рабочей группы, в обязанность которой входит подсчет баллов.

Для оценивания работы в каждой номинации создается отдельный состав жюри.

Если две и больше работ наберут одинаковое количество баллов, решения, о победителе принимает председатель жюри.

## VII. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К РАБОТЕ

Для участия в конкурсе, в номинации «Компьютерная графика» участник должен подать файлы в любом из форматов: .jpg, .png, .gif, а так же исходный файл работы в формате той программы, в которой этот файл был создан.

В номинации «Компьютерная игра» представляется архив с исполняемым файлом. Если есть реализация под различные платформы, предоставить сборки под них.

В номинации «Веб-сайт» может быть представлен архив с сайтом. При создании сайта разрешено использовать html, css, javascript, jquery. Не разрешается использовать серверные языки программирования (например, php, python, c#, java и т.д.), а также конструкторы и CMS.

В номинации «Презентация» к работе предъявляются следующие требования к оформлению

1. Первый слайд – это титульный слайд, на котором представлены: сверху полное наименование ОУ, логотип ОУ; тема, название работы по центру; ФИО автора (ов), класс (Группа, специальность) и ФИО руководителя (при наличии) после названия работы справа. Снизу слайда указывается населенный пункт, дата разработки.

2. На последнем слайде указывается: источники, список литературы, глоссарий и т.д.

3. Оптимальный объем. Объем презентации не должен быть менее 8-10 слайдов и не более 20 слайдов.

4. Читаемость текста на фоне слайда презентации

— текст отчетливо виден на фоне слайда, использование контрастных цветов для фона и текста;

— шрифт не менее 24 пунктов, отношение толщины основных штрихов шрифта к их высоте ориентировочно составляет 1:5; наиболее удобочитаемое отношение размера шрифта к промежуткам между буквами: от 1:0,375 до 1:0,75, использование шрифтов без засечек и не более 3-х вариантов шрифта;

— длина строки не более 36 знаков. расстояние между строками внутри абзаца 1,5, а между абзацев – 2 интервала, подчеркивание используется лишь в гиперссылках.

5. Требования к дизайну:

— использование единого стиля оформления;

— соответствие стиля оформления презентации (графического, звукового, анимационного) содержанию презентации;

— использование для фона слайда психологически комфортного тона;

— фон должен являться элементом заднего (второго) плана: выделять, оттенять, подчеркивать информацию, находящуюся на слайде, но не заслонять ее;

— использование не более трех цветов на одном слайде (один для фона, второй для заголовков, третий для текста);

— соответствие шаблона представляемой теме (в некоторых случаях может быть нейтральным);

— целесообразность использования анимационных эффектов.

В номинации «Индивидуальный проект первокурсника» должен быть представлен программный продукт в виде файла с расширением exe.

В номинации «Мобильное приложение» работа должна быть представлена в виде архива. Предусматривается использование ИСП Android Studio или Xamarin.

#### 6.4 Баллы рассчитываются по следующей схеме

##### 6.4.1 Номинация «Лучшая 2D растровая графика», «Лучшая 2D векторная графика» «Лучшая 3D-графика».

|    | Параметры  | Рейтинговая оценка |
|----|--|--------------------|
| 1. | <b>Оригинальность.</b> Своеобразие, самобытность, непохожесть, на другую подобную работу. Оригинальность сюжета и идеи   | 10                 |
| 2. | <b>Законченность.</b> Насколько основная идея реализована в работе   | 5                  |
| 3. | <b>Художественность.</b> Художественная выразительность и эстетика работы  | 5                  |
| 4. | <b>Настроение.</b> Яркость и уровень эмоций (не всегда и не обязательно - позитивных!), вызванных при просмотре работы.  | 5                  |
| 5. | <b>Композиция.</b> Единство, цельность и подчиненность всех элементов работы. Наличие и соблюдение перспективы. Общее соответствие светотеневых элементов. Гармония цветных и шрифтовых решений. Для серий - соблюдения единого стиля работы | 10                 |
| 6. | <b>Оптимизация.</b> Соответствие размера файла и разрешающей способности функциональному назначению работы   | 5                  |
| 7. | <b>Техничность.</b> Уровень владения техническими аспектами компьютерной графики. Качество и сложность выполнения работы.  | 10                 |
|    | <b>Итого максимальный балл</b>   | 50                 |

##### 6.4.2 Номинация «Компьютерная игра».

|    | Параметры   | Рейтинговая оценка |
|----|---|--------------------|
| 1. | <b>Оригинальность.</b> Своеобразие, самобытность, непохожесть, на другую подобную работу. Оригинальность сюжета и идеи  | 20                 |
| 2. | <b>Законченность.</b> Насколько основная идея реализована в работе  | 10                 |
| 3. | <b>Художественность.</b> Художественная выразительность и эстетика работы   | 10                 |
| 4. | <b>Настроение.</b> Яркость и уровень эмоций (не всегда и не обязательно - позитивных!), вызванных при просмотре работы. | 10                 |
| 5. | <b>Кроссплатформенность.</b> Возможность использования игры на различных платформах.                                    | 10                 |
| 6. | <b>Техничность.</b> Уровень владения техническими аспектами программирования. Качество и сложность выполнения работы.   | 20                 |
|    | <b>Итого максимальный балл</b>  | 80                 |

#### 6.4.3 Номинация «Веб-сайт»

|    | Параметры   | Рейтинговая оценка |
|----|---|--------------------|
| 1. | <b>Оригинальность.</b> Своеобразие, самобытность, непохожесть, на другую подобную работу.   | 20                 |
| 2. | <b>Законченность.</b> Насколько основная идея реализована в работе  | 10                 |
| 3. | <b>Художественность.</b> Художественная выразительность и эстетика работы   | 10                 |
| 4. | <b>Настроение.</b> Яркость и уровень эмоций (не всегда и не обязательно -позитивных!), вызванных при просмотре работы.  | 10                 |
| 5. | <b>Композиция.</b> Единство, цельность и подчиненность всех элементов работы. Наличие и соблюдение перспектив. Общее соответствие светотеневых элементов. Гармония цветных и шрифтовых решений. Для серий - соблюдения единого стиля работы | 20                 |
| 6. | <b>Качество кода.</b> Хорошее качество кода с отступами, комментариями, с осмысленными названиями переменных.   | 10                 |
| 7. | <b>Техничность.</b> Уровень владения техническими аспектами верстки и программирования. Качество и сложность выполнения работы.   | 20                 |
|    | <b>Итого максимальный балл</b>  | 100                |

#### 6.4.4 Номинация «Презентация».

|   | Наименование                                | Количество баллов |
|---|---|-------------------|
| 1 | Титульный лист                              | 1                 |
| 2 | Последний слайд                             | 1                 |
| 3 | Объем презентации                           | 1                 |
| 4 | Организация текста                          | 1                 |
| 5 | Единое стилевое оформление                  | 2                 |
| 6 | Дизайн презентации                          | 2                 |
| 7 | Соответствие звука к содержанию презентации | 1                 |
| 8 | Использование анимационных эффектов         | 1                 |
|   | <b>Итого максимальный балл</b>              | <b>10</b>         |

#### 6.4.5 Номинация «Индивидуальный проект первокурсника»

|    | Параметры  | Рейтинговая оценка |
|----|--|--------------------|
| 1. | <b>Оригинальность.</b> Своеобразие, самобытность, непохожесть, на другую подобную работу. Оригинальность сюжета и идеи | 10                 |
| 2. | <b>Законченность.</b> Насколько основная идея реализована в работе   | 5                  |
| 3. | <b>Художественность.</b> Художественная выразительность и эстетика работы  | 5                  |
| 4. | <b>Актуальность и практическая значимость.</b> Указание предметной области   |                    |

|    |   |    |
|----|---|----|
|    |   | 10 |
| 5. | <b>Оптимизация.</b> Соответствие размера файла и разрешающей способности функциональному назначению работы            | 10 |
| 6. | <b>Техничность.</b> Уровень владения техническими аспектами программирования. Качество и сложность выполнения работы. | 10 |
| 7. | <b>Итого максимальный балл</b>  | 50 |

#### 6.4.6 Номинация «Мобильное приложение»

|    | Параметры  | Рейтинговая оценка |
|----|--|--------------------|
| 1. | <b>Оригинальность.</b> Своеобразие, самобытность, непохожесть, на другую подобную работу. Оригинальность сюжета и идеи | 20                 |
| 2. | <b>Законченность.</b> Насколько основная идея реализована в работе   | 10                 |
| 3. | <b>Художественность.</b> Художественная выразительность и эстетика работы  | 10                 |
| 4. | <b>Актуальность и практическая значимость.</b> Указание предметной области   | 10                 |
| 5. | <b>Качество кода.</b> Хорошее качество кода с отступами, комментариями, с осмысленными названиями переменных.          | 10                 |
| 6. | <b>Техничность.</b> Уровень владения техническими аспектами программирования. Качество и сложность выполнения работы.  | 20                 |
|    | <b>Итого максимальный балл</b>   | 80                 |

### VIII. ОРГКОМИТЕТ

- Оргкомитет является главным руководящим органом Конкурса, осуществляющим общее руководство и контроль за его проведением:
- разрабатывает Положение;
- формирует состав жюри;
- осуществляет организационно-техническое и методическое обеспечение работы жюри;
- размещает информацию о Конкурсе в средствах массовой информации;
- размещает итоги Конкурса на сайте ГБПОУ «Уфимский колледж радиоэлектроники, телекоммуникаций и безопасности» (<https://www.ukrtb.ru/>)
- организует награждение победителей и лауреатов конкурса.

### IX. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Для участия в конкурсе необходимо в срок до **10 февраля 2022 года** заполнить электронную форму по адресу:  
<https://docs.google.com/forms/d/1Ug01WcvqsDq6JtYrPWKHAjbeW3iQFd16NCNR2zQC8Gc/edit?usp=sharing>.

Результаты конкурса будут подведены не позднее **22 февраля 2022 года**.  
Победители награждаются дипломами **I, II и III степени**.

**Приложение 1****Состав оргкомитета конкурса IT-проектов «Творческая мастерская»**

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Никонова Дарья Сергеевна   | зам. директора ГБПОУ УКРТБ   |
| Бронштейн Марина Ефимовна  | зав. кафедрой программирования и информационных технологий ГБПОУ УКРТБ |
| Павленко Наталья Сергеевна | преподаватель ГБПОУ УКРТБ  |

**Приложение 2****Состав жюри конкурса IT-проектов «Творческая мастерская»**

|                   |  |  |
|-------------------|--|--|
| Председатель жюри | Никонова Дарья Сергеевна                 | зам. директора ГБПОУ УКРТБ   |
| Члены жюри        | Бронштейн Марина Ефимовна                | зав. кафедрой программирования и информационных технологий ГБПОУ УКРТБ |
|                   | Павленко Наталья Сергеевна               | преподаватель ГБПОУ УКРТБ  |
|                   | Сафаров Владислав Маратович              | мастер производственного обучения ГБПОУ УКРТБ                          |
|                   | Маннанов Айдар Камилевич                 | мастер производственного обучения ГБПОУ УКРТБ                          |
|                   | Кашина Марина Анатольевна                | мастер производственного обучения ГБПОУ УКРТБ                          |
|                   | Анянова Юлия Владимировна                | преподаватель ГБПОУ УКРТБ  |
|                   | Архангельская Александрина Александровна | преподаватель ГБПОУ УКРТБ  |

Согласовано:

Преподаватель

Лукашова О.В.

Зам. директора

Никонова Д.С.