УТВЕРЖДАЮ

 Директор ГБПОУ УКРТБ

 \_\_\_\_\_\_\_\_ И.В. Нуйкин

 « \_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ О КОНКУРСЕ IT-ПРОЕКТОВ**

**«ТВОРЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ»**

1. **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**
	1. Настоящее Положение определяет порядок организации, проведения и подведения итогов конкурса IТ-проектов «Творческая мастерская» (далее – Конкурс), а также критерии определения победителей и лауреатов.
	2. Организатором конкурса является кафедра программирования и информационных технологий ГБПОУ Уфимский колледж радиоэлектроники, телекоммуникаций и безопасности.
	3. Общее информационно-методическое обеспечение осуществляется Оргкомитетом Конкурса.
2. **ЦЕЛЬ КОНКУРСА**

Повышение уровня знаний, умений и навыков, среди студентов и учащихся в области IT-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 IT-ресурсов, которые созданы ученической и студенческой молодежью;
* повышение информационной культуры общества, популяризации IT-технологий среди учащихся и студентов;
* привлечение внимания общественности к проблеме развития IT-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 IT-технологий;
* стимулирование внедрения современных информационных технологий в разные отрасли народного хозяйства, образования и бизнеса.
1. **УЧАСТНИКИ КОНКУРСА**

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

1. **К УЧАСТИЮ В КОНКУРСЕ НЕ ДОПУСКАЕТСЯ РАБОТЫ, КОТОРЫЕ:**
* пропагандируют насилие, войну и терроризм;
* нарушают законодательство Российской Федерации;
* имеют элементы порнографического и эротичного 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.

1. **ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ КОНКУРСА**

Первый этап Конкурса проводится дистанционно. Все работы прикрепляются при заполнении формы по адресу: https://forms.gle/XmL6TQxWBdbXRcEx8



Предусмотрена возможность очной защиты 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.
1. **Компьютерная игра**
2. **Веб-сайт**
* Лучшее информационное наполнение
* Лучшая графическая реализация
* Лучшая программная реализация.
1. **Презентация на тему «Год педагога и наставника»:**
* Роль педагога и наставника в жизни студента
* 200 лет со дня рождения Константина Ушинского - одного из основателей российской педагогики
* Педагог: профессия, призвание, искусство
1. **Индивидуальный проект первокурсника**
2. **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.

1. **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.

1. **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.

1. 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 ИСР 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.** | **Оригинальность.** Своеобразие, самобытность, непохожесть, на другую подобную работу. Оригинальность сюжета и идеи | 10 |
| **2.** | **Законченность.** Насколько основная идея реализована в работе | 5 |
| **3.** | **Художественность.** Художественная выразительность и эстетика работы | 5 |
| **4.** | **Настроение.** Яркость и уровень эмоций (не всегда и не обязательно -позитивных!), вызванных при просмотре работы. | 5 |
| **5.** | **Композиция.** 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.** | **Оптимизация.** Соответствие размера файла и разрешающей способности функциональному назначению работы | 5 |
| **7.** | **Техничность.** Уровень владения техническими аспектами компьютерной графики. Качество и сложность выполнения работы. | 10 |
|  | **Итого максимальный балл** | 50 |

**6.4.2 Номинация «Компьютерная игра».**

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

**6.4.3 Номинация «Веб-сайт»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Параметры** | **Рейтинговая оценка** |
| **1.** | **Оригинальность.** Своеобразие, самобытность, непохожесть, на другую подобную работу. | 20 |
| **2.** | **Законченность.** Насколько основная идея реализована в работе | 10 |
| **3.** | **Художественность.** Художественная выразительность и эстетика работы | 10 |
| **4.** | **Настроение.** Яркость и уровень эмоций (не всегда и не обязательно -позитивных!), вызванных при просмотре работы. | 10 |
| **5.** | **Композиция.** 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 | 20 |
| **6.** | **Качество кода.** Хорошее качество кода с отступами, комментариями, с осмысленными названиями переменных. | 10 |
| **7.** | **Техничность.** Уровень владения техническими аспектами верстки и программирования. Качество и сложность выполнения работы. | 20 |
|  | **Итого максимальный балл** | 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 |
|  | **Итого максимальный балл** | **10** |

* + 1. **Номинация «Индивидуальный проект первокурсника»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Параметры** | **Рейтинговая оценка** |
| **1.** | **Оригинальность.** Своеобразие, самобытность, непохожесть, на другую подобную работу. Оригинальность сюжета и идеи | 10 |
| **2.** | **Законченность.** Насколько основная идея реализована в работе | 5 |
| **3.** | **Художественность.** Художественная выразительность и эстетика работы | 5 |
| **4.** | **Актуальность и практическая значимость.** Указание предметной области | 10 |
| **5.** | **Оптимизация.** Соответствие размера файла и разрешающей способности функциональному назначению работы | 10 |
| **6.** | **Техничность.** Уровень владения техническими аспектами программирования. Качество и сложность выполнения работы. | 10 |
| **7.** | **Итого максимальный балл** | 50 |

* + 1. **Номинация «Мобильное приложение»**

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

1. **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.
1. **УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ**

Для участия в конкурсе необходимо в срок до **1 декабря 2023** **года** заполнить электронную форму по адресу: https://forms.gle/XmL6TQxWBdbXRcEx8

 

Результаты конкурса будут подведены не позднее **10 декабря 2023 года.**

Победители награждаются дипломами **I, II и III степени.**

**Приложение 1**

**Состав оргкомитета конкурса IТ-проектов «Творческая мастерская»**

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

**Приложение 2**

**Состав жюри** **конкурса IТ-проектов «Творческая мастерская»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Председательжюри | Никонова Дарья Сергеевна  | зам. директора ГБПОУ УКРТБ  |
| Члены жюри | Бронштейн Марина Ефимовна | зав. кафедрой программирования и информационных технологий ГБПОУ УКРТБ |
| Хайфуллина Эльза Ильдусовна | 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:

Юрисконсульт Гришанова С.В.

Зам. директора Никонова Д.С.