

УСЛОВИЯ проведения
конкурса «Grodno ITeen Competition» Образовательного центра
программирования и высоких технологий города Гродно

1. Общие положения

1.1. Настоящие условия определяют цели и задачи, конкурсные требования и порядок проведения конкурса «**Grodno ITeen Competition**» (далее – Конкурс).

1.2. Организатором конкурса является Образовательный центр программирования и высоких технологий город Гродно (далее – Образовательный центр).

1.3. Для подготовки и проведения Конкурса создается Организационный комитет, состав которого утверждает Администрация Образовательного центра.

1.4. Организационный комитет:

- доводит информацию о проведении конкурса до сведения преподавателей, обучающихся Образовательного центра;
- принимает заявки на участие в конкурсе;
- формирует состав жюри;
- анализирует и обобщает итоги конкурса.

1.5. Жюри конкурса:

- доводит до сведения участников конкурса критерии оценки;
- определяет победителей конкурса;
- информирует участников о результатах их участия в конкурсе;
- производит награждение победителей конкурса.

1.6. Конкурс проводится на добровольной и безвозмездной основе.

1.7. Участники конкурса: учащиеся (7-11 классы) Образовательного центра.

1.8. Оплата труда членов жюри конкурса не производится.

2. Цели и задачи конкурса

2.1. Цель конкурса – развитие интереса и мотивации учащихся к изучению современных информационных технологий, формирование профориентационной направленности к получению профессий, связанных с информационно-коммуникационными технологиями.

2.2. Основными задачами конкурса являются:

содействие повышению мотивации обучения; стимулирование творческой активности в области информационных и компьютерных технологий; популяризация образования в области информационных технологий.

3. Порядок проведения конкурса

3.1. Конкурс проходит в два этапа.

С 18.03.2024 до 24.03.2024 – доведение информации о правилах проведения и регламенте конкурса ученикам; регистрация.

С 25.03.2024 до 15.04.2024 – выполнение индивидуальных проектов.

С 15.04.2024 до 21.04.2024 – проведение отборочного этапа конкурса (первый этап).

22.04.2024 – защита проектов (второй этап); оценка работ; объявление и награждение победителей.

4. Условия участия в конкурсе и критерии оценки проектов

4.1. К участию в конкурсе допускаются учащиеся Образовательного центра.

4.2. Количество участников конкурса не ограничено.

4.3. Конкурс проводится по пяти номинациям:

4.3.1. **«Дизайн и реклама»:** в конкурсе участвуют учащиеся 7-11 классов (Приложение 1).

4.3.2. **«Графический дизайн»:** в конкурсе участвуют учащиеся 7-11 классов (Приложение 2).

4.3.3. **«Web-разработка»:** в конкурсе участвуют учащиеся 7-11 классов (Приложение 3).

4.3.4. **«Разработка игр. Первый уровень»:** в конкурсе участвуют учащиеся 7-11 классов (Приложение 4).

4.3.5. **«Разработка игр. Второй уровень»:** в конкурсе участвуют учащиеся 7-11 классов (Приложение 5).

4.4. Предоставление материалов на конкурс означает согласие автора (законных представителей автора) на их размещение в сети Интернет.

4.5. Для участия в конкурсе необходимо зарегистрироваться. Условия регистрации размещены в каждой номинации.

4.6. При подведении итогов жюри учитывает следующие критерии:

В номинациях 1 - 2: качество исполнения; полнота выполнения задания; творческий подход.

В номинации 3: качество исполнения; полнота выполнения задания; творческий подход; дизайн; информативность.

В номинации 4 - 5: качество исполнения; эстетическое оформление и дизайн (понятность интерфейса, удобство структуры и навигации, эффективность и своевременность использования мультимедиа); презентация проекта.

4.7. Каждая работа оценивается в баллах.

5. Определение победителей и награждение

5.1. Все участники конкурса получают сертификат участника.

- 5.2. Участники, прошедшие во второй тур, получают сертификат финалиста.
- 5.3. Победители конкурса определяются открытым голосованием членов жюри.
- 5.4. Победители награждаются дипломами I степени и поощрительными призами.
- 5.5. Список победителей конкурса публикуется на сайте Образовательного центра.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

Дизайн и реклама

1. К участию в конкурсе допускаются учащиеся Образовательного центра в одной возрастной группе: 7-11 класс.

2. Конкурс проводится в два этапа.

1 этап: на протяжении трех недель участники выполняют творческое задание. В качестве результата представляется файл с выполненным заданием. Работы, предоставленные на конкурс, размещаются в социальных сетях. В течение 7 дней проводится открытое голосование за работы: ведется подсчет лайков, комментариев, репостов, сохранений. В финал проходят работы, набравшие наибольшее количество голосов и получившие положительную оценку представителей жюри.

2 этап: работы, вышедшие в финал, оцениваются членами жюри по определенным критериям (см. таблицу 1).

3. Тема задания: создание логотипа курса IteenAcademy по направлению “Дизайн”, который можно использовать в рекламе, размещать на баннерах, в шапке веб-сайта и т.д.

4. Порядок оценки работ.

Таблица 1.

критерий	количество баллов
работа соответствует заданию	0-10
уникальность	0-10
креативность	0-10
сложность исполнения	0-10
качество исполнения	0-10
оригинальность идеи	0-10
эстетическое оформление	0-10
Итого:	0-70

ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

Графический дизайн

1. К участию в конкурсе допускаются учащиеся Образовательного центра в одной возрастной группе: 7-11 класс.

2. Конкурс проводится в два этапа.

1 этап: на протяжении трех недель участники выполняют творческое задание. В качестве результата представляется файл с выполненным заданием. Работы, предоставленные на конкурс, размещаются в социальных сетях. В течение 7 дней проводится открытое голосование за работы: ведется подсчет лайков, комментариев, репостов, сохранений. В финал проходят работы, набравшие наибольшее количество голосов и получившие положительную оценку представителей жюри.

2 этап: работы, вышедшие в финал, оцениваются членами жюри по определенным критериям (см. таблицу 2).

3. Тема задания: создание стикерпака с персонажем-героем IteenAcademy.

4. Порядок оценки работ.

Таблица 2.

критерий	количество баллов
работа соответствует заданию	0-10
уникальность	0-10
креативность	0-10
сложность исполнения	0-10
качество исполнения	0-10
оригинальность идеи	0-10
эстетическое оформление	0-10
количество реализованных объектов	за каждый объект по 3 балла
Итого:	0-70 + баллы за объекты

ПРИЛОЖЕНИЕ 3.

Web-разработка

1. К участию в конкурсе допускаются учащиеся Образовательного центра в одной возрастной группе: 7-11 класс.

2. Конкурс проводится в два этапа:

1 этап: на протяжении трех недель участники создают веб-сайт. Все работы проходят предварительный отбор. Лучшие работы проходят в финал.

2 этап: проходит в формате защиты проектов. Учащиеся, прошедшие отбор представляют свои веб-сайты перед членами жюри. Жюри оценивает работу по определенным критериям (см. таблицу 3)

3. Задание: мое CV.

4. Порядок оценки работ.

Таблица 3.

критерий	количество баллов
работа соответствует тематике	0-10
сложность верстки	0-10
использование стилей	0-10
использование js	0-10
стильность(красота) дизайна: цветовая гамма, шрифты, изображения	0-15
адаптивность	0-10
презентация проекта	0-10
Итого:	0-75

ПРИЛОЖЕНИЕ 4.

Разработка игр. Первый уровень

1. К участию в конкурсе допускаются учащиеся Образовательного центра в одной возрастной категории и по категории: начальный уровень.

2. Конкурс проводится в два этапа:

1 этап: на протяжении трех недель участники создают игру, используя на выбор: язык программирования Python или платформу Unity. Все работы проходят предварительный отбор. Лучшие работы проходят в финал.

2 этап: проходит в формате защиты проектов. Учащиеся, прошедшие отбор представляют свои игры перед членами жюри. Жюри оценивает работу по определенным критериям (см. таблицу 4)

3. Порядок оценки работ.

Таблица 4.

критерий	количество баллов
оригинальность идеи	0-10
сложность реализации	0-10
качество исполнения	0-10
эстетическое оформление и дизайн: понятность интерфейса, удобство структуры и навигации, эффектность и своевременность использования мультимедиа	0-20
презентация проекта	0-10
Итого:	0-60

ПРИЛОЖЕНИЕ 5.

Разработка игр. Второй уровень

1. К участию в конкурсе допускаются учащиеся Образовательного центра в одной возрастной категории и по категории: продвинутый уровень.

2. Конкурс проводится в два этапа:

1 этап: на протяжении трех недель участники создают игру, используя на выбор: язык программирования Python или платформу Unity. Все работы проходят предварительный отбор. Лучшие работы проходят в финал.

2 этап: проходит в формате защиты проектов. Учащиеся, прошедшие отбор представляют свои игры перед членами жюри. Жюри оценивает работу по определенным критериям (см. таблицу 5)

3. Порядок оценки работ.

Таблица 5.

критерий	количество баллов
оригинальность идеи	0-10
сложность реализации	0-10
качество исполнения	0-10
эстетическое оформление и дизайн: понятность интерфейса, удобство структуры и навигации, эффектность и своевременность использования мультимедиа	0-20
презентация проекта	0-10
Итого:	0-60