

ПОЛОЖЕНИЕ О КОНКУРСЕ
на участие в тематической образовательной программе ФГБОУ «МДЦ «Артек»
«Инженерное соревнование «Программируем играя»

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение регулирует процедуры и результаты конкурсного отбора учеников 5-11 классов для участия в Тематической образовательной программе «Инженерное соревнование «Программируем играя» проводимой в ФГБОУ «МДЦ «Артек» (далее – МДЦ «Артек»).
- 1.2. Целью проведения конкурсного отбора (далее – Конкурс) является выявление участников, проявивших высокий уровень подготовки и достижений в области программирования и информационных технологий для поощрения путёвкой на тематическую смену 2019 года в МДЦ «Артек», в рамках которой будет проводиться тематическая образовательная программа «Инженерное соревнование «Программируем играя» (далее – Программа), организуемая Обществом с ограниченной ответственностью «Научно-производственное предприятие «Новые образовательные технологии» совместно с МДЦ «Артек».
- 1.3. Организаторами Конкурса являются МДЦ «Артек» и общество с ограниченной ответственностью «Научно-производственное предприятие «Новые образовательные технологии» (далее – Организаторы).
- 1.4. Настоящее Положение подлежит открытой публикации на официальных сайтах Организаторов <http://artek.org>, и <http://snil-it.org> с момента его утверждения.
- 1.5. В соответствии с Правилами приема детей в МДЦ «Артек» (<http://artek.org/informaciya-dlya-roditelyay/kak-poluchitsya-putevku-v-artek/>) отбираются участники, которым на момент поездки в МДЦ «Артек» исполнилось 11 лет и до 17 лет включительно, и на период учебного года – дети, обучающиеся с 5 по 11 классы средней общеобразовательной школы. Обучающиеся выпускного 11 класса, получившие на момент начала тематической смены среднее общее образование, но проходящие по возрастному цензу, к участию не принимаются. Ребенок может направляться в МДЦ «Артек» **не чаще одного раза в год**.
- 1.6. Участие в Конкурсе бесплатное.

2. Порядок участия в Конкурсе

- 2.1. К участию в Конкурсе приглашаются граждане Российской Федерации, а также граждане иных государств, не зависимо от места жительства, гражданства, в возрасте с 11 до 17 лет включительно (далее – Участник).
- 2.2. Для участия в Конкурсе необходимо пройти регистрацию в соответствии с порядком, указанным на официальном интернет-сайте Конкурса <http://snil-it.org>. Регистрация Участников Конкурса осуществляется родителями (законными представителями и\или лицами их замещающими), заполнившими и направившими Организатору Конкурса заявку установленного образца, подтверждая ознакомление с настоящим Положением и добровольное согласие на сбор, хранение, использование, распространение (передачу) и публикацию персональных данных Участника, а также результатов его работ, в том числе в сети Интернет, и подтверждается личной подписью одного из родителей (законного представителя и\или лица его замещающего).
- 2.3. Все предоставленные родителем (законным представителем и\или лицом его замещающим) Участника документы и заявка, подлежат проверке Организатором Конкурса на соответствие действительности указанных в них данных.

- 2.4. Родители (законные представители и\или лица их замещающие) Участника не имеют права оказывать какое-либо воздействие на представителей конкурсной комиссии, на результаты Конкурса и процедуру его проведения.
- 2.5. Родители, законные представители (и\или лица их замещающие) перед подачей заявки на участие в конкурсе обязаны ознакомиться с правилами пребывания в Международном детском центре «Артек», указанными на официальном сайте www.artek.org, для последующего их выполнения.
- 2.6. В конкурсном отборе могут участвовать ученики 5-11 классов в возрасте от 11 до 17 лет, которые занимаются изучением программирования и принимают участие в Открытом чемпионате по игровому программированию.
- 2.7. Для участия в Конкурсе необходимо:
 - до 30.11.2018 оформить заявку на участие в Открытом чемпионате по игровому программированию;
 - до 28.02.2018 прислать конкурсные материалы (п.2.8.)
- 2.8. В состав конкурсных материалов входят результаты автоматизированной проверки решений участника в первом этапе Открытого чемпионата по игровому программированию на сайте Конкурса и ссылка на прототип образовательного игрофицированного приложения и презентацию, которые будут представляться участником на втором этапе конкурса. После прохождения предварительного заочного отбора материалы участника защищаются им в ходе онлайн собеседования.
- 2.9. В случае нарушения правил проведения Конкурса Участником, Организатор может отказать ему в дальнейшем участии в Конкурсе.

3. Порядок проведения конкурса

- 3.1. Для отбора Участников на Программу формируется жюри, состав которой формируют и утверждают Организаторы Конкурса из числа руководителей, модераторов и наставников Программы.
- 3.2. Конкурс проводится в два этапа.
- 3.3. Первый этап Конкурса проводится с октября 2018 г. по февраль 2019 года и содержит отборочные этапы по игровому программированию.
 - 3.3.1. На этом этапе конкурсная комиссия принимает заявки на участие в Конкурсе и отклоняет заявки тех Участников конкурсного отбора, которые не соответствуют требованиям настоящего Положения. После окончания первого этапа формируется список Участников, соответствующих формальным требованиям конкурсного отбора второго этапа.
 - 3.3.2. Участники принимают участие в 3 отборочных турах по игровому программированию (школьный, региональный, федеральный) с фиксацией результатов участников на сервере автоматизированной проверки задач Конкурса – платформе SNILBot (по адресу <http://snil-it.org>).
 - 3.3.3. Отборочный этап по игровому программированию проводится дистанционно на платформе SNILBot. Участие в отборочном этапе по игровому программированию проводится в командном зачете. Команды формируются зарегистрированными руководителями на основании предыдущих этапов, указанных в п.3.3.2. В каждом туре командам предлагаются наборы из 10 задач, которые необходимо решить за 90 минут. По итогам решения задач формируется рейтинг команд. Рейтинг команд учитывает кол-во решенных задач, кол-во штрафов по времени полученных по каждой решенной задаче с начала соревнования и кол-во игровых ресурсов (ходы и единицы энергии) затраченных при решении задачи

3.4. Второй этап Конкурса проводится с февраля 2019 г. по март 2019 года и представляет собой:

- 3.4.1. анализ содержания и качества представленного конкурсного материала согласно п 2.8.
- 3.4.2. отбор проектов для дистанционной онлайн защиты проектов.
- 3.4.3. Отборочный этап по геймдизайну проводится на основе выполнения конкурсных работ по разработке когнитивных тренажеров в игровой форме. Тренажер выполняется в среде Scratch 2.0., Scratch 3.0. или Snap Примеры приложений приведены на видео, расположенных в разделе посвященном Конкурсу на сайте платформы SNILBot (<http://snil-it.org/tournament/info/ocip18#examples>). Технические задания публикуются в этом же разделе в виде отдельных PDF документов.

3.5. **Подведение итогов Конкурса** – не позднее 26.04.2019 года.

4. Подведение итогов Конкурса

- 4.1. Подведение итогов Конкурса осуществляется по сумме баллов в рейтинговой системе.
- 4.2. Оценивание работ, принятых на конкурсе по геймдизайну производится по следующим критериям (каждый из критериев оценивается по 100 бальной шкале и затем усредняется по оценкам от экспертов):
 - оригинальность идеи (необычный сеттинг, игровые механики и т.п.); - дизайн уровней и персонажа (графика, звуковое сопровождение; оригинальность и качество созданных уровней; согласованность уровней между собой; общее впечатление, которое производит игра на пользователей);
 - fun-фактор (насколько игра интересна и захватывает, хочется ли в неё играть ещё и ещё, рассказывать друзьям);
 - качество исходного кода. Соблюдение правил оформления кода (в т.ч. именование переменных и подпрограмм, отступы), самодокументируемость кода, осмысленные комментарии;
 - оптимальность с точки зрения производительности, надёжности и будущего развития проекта.
 - общая завершённость работы (степень готовности игры к публикации, наличие в игре справочная системы для игрока, отсутствие ошибок, смысловая завершенность игрового сюжета или проработка демонстрационного уровня.
 - онлайн защита проекта.

Победители конкурсного отбора выявляются по сумме результатов, полученных в обоих отборочных этапах. Формула для вычисления финального рейтинга R приведена ниже:

$$R=600/R1+R2_{avg}, \text{ где}$$

R1 – место команды претендента в этапе по игровому программированию,
R2_{avg} – сумма средних оценок экспертов по шести критериям оценки отборочного этапа по геймдизайну.

- 4.3. Победителем Конкурса в каждой из возрастных категорий (5-11 класс) считаются конкурсанты, занявшие первые пять рейтинговых позиций. Победители конкурса получают дипломы победителей. Дипломантами Конкурса в каждой из возрастных категорий (5-11 класс) считаются конкурсанты, занявшие позиции с 5 по 10 включительно в итоговом рейтинге. Дипломанты Конкурса получают диплом за высокие

достижения. Все участники конкурса получают сертификаты участников, соответствующего этапа Конкурса.

- 4.4. По количеству набранных баллов составляется единый рейтинговый список Участников конкурсного отбора от наибольшего количества баллов до наименьшего.
- 4.5. Количество баллов у каждого участника одной команды одинаково и соответствует результатам экспертизы жюри.
- 4.6. Результаты конкурсного отбора окончательные и не подлежат коррекции.

5. Результаты конкурсного отбора

- 5.1. Решения жюри Конкурса оформляются в виде письменного протокола, который подписывается всеми членами жюри. Жюри имеет право на определение дополнительных номинаций и наград.
- 5.2. Результаты Конкурса публикуются на сайте <http://snil-it.org> в срок не позднее 5 (пяти) рабочих дней с даты официального подведения итогов Конкурса и не позднее 26.04.2019 года.
- 5.3. В соответствии с итоговым протоколом, участникам Конкурса выдаётся электронный сертификат Победителя Конкурса (далее – Сертификат), подтверждающий успешность прохождения всех этапов конкурсных процедур (п.3. настоящего Положения) и поощрения путёвкой на тематическую смену 2019 года в МДЦ «Артек». Электронный Сертификат с указанием номера смены и датами ее проведения в МДЦ «Артек» Организатор отправляет на электронный адрес, указанный участником-победителем при подаче Заявки, в срок не позднее 10 (десяти) рабочих дней.
- 5.4. Сертификат победителя Конкурса является именованным, выписывается на каждого члена команды и не подлежит передаче третьим лицам, как из числа участников Конкурса, так и родственников Участника, а также любым другим лицам, не указанным в Сертификате.
- 5.5. С момента получения Сертификата Участник в течение 10 дней самостоятельно регистрируется в автоматизированной информационной системе «Путёвка» (АИС «Путевка») на сайте www.артек.рф. В личном кабинете при регистрации Участник заполняет свой профиль в полном объеме, добавляет в первую очередь Сертификат и документы:
 - документы, подтверждающий его право участия в конкурсе (п.2.6. настоящего положения), за предыдущие три года;
 - документы, подтверждающие лучшие достижения и участие кандидата в иных, помимо указанных в п.2.6. настоящего Положения, международных, всероссийских конкурсах и олимпиадах, связанных с программированием и информационными технологиями, за последние три года,
 - документ, содержащий сведения об успеваемости кандидата в школе за прошедший и текущий учебный год (табель успеваемости), заверенные руководителем образовательной организации или его заместителем и печатью организации.
- 5.6. Заявки без прикрепленного Сертификата – отклоняются.
- 5.7. Участники, не зарегистрированные в АИС «Путевка», к участию в Программе не допускаются.
- 5.8. В системе АИС «Путёвка» при прочих равных условиях преимущество отдается кандидатам, имеющим в наличии Сертификат Победителя Конкурса.
- 5.9. Родителям победителя Конкурса необходимо в срок не позднее 10 дней со дня публикации итогов Конкурса отправить на адрес электронной почты mss-

keem@yandex.ru письмо, подтверждающее готовность ребенка принять участие в Программе в указанные сроки.

- 5.10. В случае каких-либо личных обстоятельств, мешающих отобранному в результате конкурсного отбора Участнику принять участие в Программе, представитель Участника должен обязательно известить об этом Организатора не позднее 10 дней после размещения результатов Конкурса на сайте.
- 5.11. В случае отказа от получения путевки одного из прошедших конкурсный отбор Участников, право на получение бесплатной путёвки передается Участнику, следующему в ранжированном списке.
- 5.12. В случае отказа от получения путевки победителем Конкурса, денежный эквивалент стоимости не выплачивается и не компенсируется.

6. Контакты для связи

Ответственный за проведение Конкурса: Михнев Сергей Сергеевич, научно-технический директор ООО НПП «Е-НОТ», +79780259712, mss-keem@yandex.ru