

Положение
о Международном конкурсе компьютерного творчества среди школьников
«Мастер информационных технологий – 2022»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет цели, задачи и порядок проведения конкурса компьютерного творчества школьников «Мастер информационных технологий – 2022» (далее – Конкурс).

1.2. Конкурс направлен на создание условий для реализации интеллектуального и творческого потенциала личности обучающихся общеобразовательных учреждений Ульяновской области, Российской Федерации и стран ближнего зарубежья посредством компьютерных технологий.

2. Организаторы конкурса

2.1. Конкурс проводится:

- Ульяновским государственным техническим университетом;
- Ульяновским городским лицеем при УлГТУ;
- Учебным центром «Мастер ИТ»;
- При поддержке Правительства Ульяновской области;
- При поддержке Фонда развития информационных технологий Ульяновской области;
- При информационной поддержке Министерства образования и науки Ульяновской области
- При поддержке Ассоциации учителей информатики Ульяновской области

2.2. Оргкомитет Конкурса:

2.2.1. Через средства массовой информации организует информирование общественности об условиях и критериях Конкурса;

2.2.2. Формирует Конкурсную Комиссию и устанавливает порядок её работы;

2.2.4. Осуществляет приём заявок, регистрацию и техническую экспертизу конкурсных материалов;

2.2.5. Оставляет за собой право проверки представленных на Конкурс материалов на достоверность и плагиат;

2.2.6. Обеспечивает информационное сопровождение Конкурса о положении, составе оргкомитета, конкурсной Комиссии, итогах, и другой информации на усмотрение организаторов на официальном веб-сайте Конкурса по адресу: <http://www.masterit.info/> и в средствах массовой информации;

2.2.7. На основании решения Конкурсной Комиссии формирует список победителей Конкурса.

2.3. Конкурсная Комиссия:

2.3.1. Осуществляет экспертизу конкурсных материалов;

2.3.2. Принимает решение о необходимости привлечения экспертов из ИТ-компаний и уточнения дополнительной информации от конкурсантов;

2.3.3. Определяет победителей, призёров, лауреатов Конкурса.

3. Цели и задачи Конкурса.

3.1. Целью конкурса компьютерного творчества «Мастер информационных технологий» является выявление и поддержка талантливой молодёжи, её интеллектуальное, творческое и эстетическое развитие в соответствии с частью 2 статьи 77 Федерального закона N 273-ФЗ.

3.2. Задачами конкурса являются:

3.2.1. Изучение и применение школьниками современных программных средств для создания интернет-приложений, компьютерной мультипликации, электронных учебных пособий, развивающих игр, видеороликов и т.д.

3.2.2. Формирование у учащихся навыков работы в области информационных и компьютерных технологий, профессиональная ориентация.

3.2.3. Развитие творческого интереса обучающихся, их самореализации через создание собственного компьютерного продукта.

3.2.4. Популяризация детского компьютерного творчества и привлечение подрастающего поколения к решению актуальных проблем цифровизации современного общества.

4. Участники Конкурса.

4.1. Участниками Конкурса являются учащиеся общеобразовательных учреждений с 5 по 11 класс, учащиеся ссузов, возраст которых не превышает 18 лет на момент проведения финала Конкурса (июнь 2022г.). Учащиеся начальной школы участвуют (при желании) на общих основаниях.

4.2. На Конкурс принимаются индивидуальные или коллективные (не более 3 человек) работы.

5. Этапы и сроки проведения Конкурса.

Конкурс проводится в период с февраля по июнь 2022 года.

5.1.	Объявление о проведении Конкурса	5 февраля 2022 г.
5.2.	Регистрация заявок на участие в Конкурсе на сайте www.masterit.info	С 5 февраля по 20 марта 2022 г.
5.3.	Последний срок подачи конкурсных материалов на заключительный этап	20 марта 2022 г.
5.4.	Проведение квалификационного этапа Конкурса	с 21 марта по 17 апреля 2022г.
5.5.	Проведение отборочных туров Конкурса с привлечением экспертов в форме онлайн-конференций	с 18 апреля по 30 апреля 2022г.
5.6.	Подведение итогов Конкурса, утверждение списка победителей	с 1 по 31 мая 2022 г.
5.7.	Награждение победителей дипломами, онлайн финал	июнь 2022 года – дата уточняется (в зависимости от проведения ЕГЭ)

6. Номинации Конкурса.

1. Сайтостроение;
2. 2-мерная статичная графика;
3. 3-мерная статичная графика;
4. Анимационный ролик - 2-х мерная графика;
5. Анимационный ролик - 3-х мерная графика.
6. Электронные учебные пособия;
7. Программное творчество;
8. Компьютерные игры;
9. Программирование в Scratch;
10. Видеомонтаж, видеосъемка, музыка;
11. Тематическая номинация «Альтернативные источники энергии»;
12. IT-интеграция – номинация, объединяющая не менее трех побед в разных номинациях (для выдающихся участников, номинанты определяются конкурсной комиссией в процессе рассмотрения работ).

7. Условия участия.

7.1. Участникам Конкурса необходимо зарегистрироваться на сайте <http://www.masterit.info/> в разделе «Регистрация» до 20 марта 2022 г. и сохранить регистрационный номер работы. Сертификат участника высылается только участникам, зарегистрированным на сайте и загрузившим свой проект!

Кураторы номинаций, возникающие вопросы можно задавать по электронной почте:

Номинации	Координатор
Компьютерные игры	Чепасова Наталья Александровна, chepasova@mail.ru
Сайтостроение, Тематическая номинация	Нуруллова Альбина Юрьевна, albina_33@bk.ru
Программное творчество, Программирование в Scratch	Ауст Ольга Васильевна oaust@mail.ru
Компьютерная графика (2D, 3D)	Вершинина Ирина Павловна irina-vershinina@yandex.ru
Учебные пособия	Елескина Ольга Юрьевна gendert@mail.ru
Видеомонтаж, видеосъемка, музыка	Лысова Лариса Константиновна llk73@mail.ru

7.2. Конкурсные материалы участников Конкурса, могут быть использованы организаторами, как в Интернете, так и в других средствах массовой информации, а также при организации выставок и иных публичных мероприятий для популяризации и освещения деятельности Конкурса с сохранением авторства конкурсантов без дополнительных условий и без выплаты авторских гонораров или иных отчислений.

7.3. Конкурсные материалы не рецензируются и не возвращаются. Апелляции на решение Конкурсной Комиссии не принимаются.

8. Требования, предъявляемые к конкурсным работам.

Конкурсные материалы должны содержать: краткую аннотацию в формате doc или txt, заявку, файл с работой, демонстрационный ролик (где это требуется).

8.1. Краткая аннотация к конкурсной работе содержит: Ф.И.О. автора работы, наименование образовательной организации, класс, дату рождения (для участников из колледжей и техникумов), описание целей и задач работы, перечень используемого программного обеспечения; для коллективных работ обязательно указывается творческий вклад каждого автора.

8.1.1. В аннотации автор кратко раскрывает актуальность представленной работы, её практическую и социальную значимость, ссылки на источники используемой информации.

8.1.2. При выявлении плагиата работа снимается с конкурса. Ответственность за плагиат несет руководитель, который контролирует процесс создания проекта!

8.2. Название файла должно начинаться с названия населенного пункта, далее - наименования образовательного учреждения, далее – фамилия автора, номинация, название работы (можно сокращённое). **Например:** «Ульяновск_90_Лицей_Иванов_2D_Графика_Зима», «Санкт-Петербург_100_школа_Иванов_2D_Графика_Зима».

8.2.1. Конкурсные работы должны просматриваться на персональном компьютере с операционной системой MS Windows и не требовать предварительной инсталляции. Если работа создана в другой операционной системе (Linux, MacOS, OS X, Unix, iOS, Android OS), то необходим демонстрационный ролик для MS Windows.

8.3. Работы, представляемые на Конкурс, не должны содержать:

- высказывания, несущие антигосударственный и антиконституционный смысл;
- изображения всех видов дискриминации, вандализма; информации в любой форме унижающей достоинство человека или отдельной национальной группы людей. Представленный на Конкурс материал должен соответствовать законодательству Российской Федерации;
- материалы, выполненные с нарушением законных авторских прав (плагиат);
- орфографические, стилистические ошибки и ошибки нормативно-справочной информации.

8.4. Используемые в конкурсной работе нестандартные шрифты, необходимо разместить в каталоге "Fonts" и приложить дополнительно к конкурсным материалам.

8.5. При создании тематических сайтов учитываются требования:

8.5.1. Главный файл должен называться index.htm (расширение зависит от используемых средств - *.htm или *.html для обычной страницы, *.php для PHP скрипта, *.pl для Perl скрипта, *.asp для приложений, использующих технологию ASP и *.aspx для ASP.NET), и располагаться в корневом каталоге сайта.

Аннотация к сайту:

1.	Автор, учебное заведение, населенный пункт	
2.	Название сайта	
3.	Тема	
4.	Среда программирования, если сайт создан «с нуля»	
5.	Конструктор сайтов, если применялся, ссылка на шаблон	
6.	Доля авторского вклада в шаблон (дизайн, меню, размещение, шрифты, цветовые схемы и т.п.; использовались ли готовые библиотеки иконок, блоков, фото и т.п. или создавались свои)	

7.	Заполнение сайта – источник материалов	
----	--	--

8.6. Требования к статичным графическим работам.

8.6.1. Работа должна содержать исходный файл без слияния слоёв (с расширением *.psd, *.cdr, исходный файл для Gimp и т.д., то есть исходный рабочий вариант) и файл с расширением *.jpeg. Если выполнена на планшете - должны быть приложены скриншоты экрана на разных этапах работы.

8.6.2. Работы, выполненные в технике коллажа, должны содержать папку с названием «Исходники», где представлены все исходные графические материалы.

8.7. Требования к анимационным работам.

8.7.1. Анимационные работы должны содержать исходные файлы (например, для Flash с расширением *.fla) и демонстрационный файл.

8.7.2. Длительность анимационной работы должна составлять не более 3-х минут, включая титры. Титры размещаются в начале конкурсной работы и должны содержать информацию об авторе: ФИО, учебное заведение, класс.

8.8. Требования к статичным и анимационным работам, выполненным в программах 3D-графики.

8.8.1. Статичные и анимационные работы, выполненные в программах 3D-графики должны содержать исходный файл и визуализированный файл (файл с расширением *.jpeg для статичных работ и *.avi для анимационных работ). Визуализированные файлы должны просматриваться в стандартном Windows Media Player. Визуализированный файл не должен требовать установки дополнительного программного обеспечения.

8.9. Номинация «Программное творчество». Требования к работам, выполненным с использованием языков или сред программирования, включая разработку приложений для мобильных устройств.

8.9.1. Работы, выполненные с использованием языков или сред программирования, должны быть представлены в Zip-архивах и содержать: программу; исполняемый файл (exe); необходимые для работы программы модули.

8.9.2. К работе должен быть приложен ролик (не более 2 минут, с закадровым голосом или текстовым файлом), иллюстрирующий работу конечного продукта.

8.9.3. Работа должна быть снабжена аннотацией, включающей следующие пункты:

1.	Автор, учебное заведение, населенный пункт	
2.	Название программы	
3.	Практическое применение	
4.	Среда программирования и модули, необходимые для выполнения программы.	
5.	Алгоритм работы с программой с указанием местонахождения исполняемого файла (.exe)	
6.	Технические требования к представляемой программе	

8.10. Компьютерные игры, представленные на Конкурс, должны иметь:

8.10.1. Демонстрационный ролик (не более 2-х минут) с пояснениями в виде закадрового голоса или текстового файла.

8.10.2. Архив игры со всеми исходными файлами (программный код, библиотеки, мультимедиа – файлы и т.д. в виде одного архива)

8.10.3. Аннотацию:

1.	Автор, учебное заведение, населенный пункт	
2.	Название игры	
3.	Игровой жанр	

4.	Среда программирования	
5.	Справка, есть или нет	
6.	Правила использования: <ul style="list-style-type: none"> • параметры запуска: • способы управления: 	
7.	Описание выигрышной стратегии (если она имеется)	
8.	Дизайн и технологические решения, используемые в игре (собственные и/или заимствованные, при наличии нескольких авторов, указать вклад каждого)	

При игнорировании вышеперечисленных требований, игра не рассматривается!

8.11. Требования к работам в номинации «Видеосъемка. Видеомонтаж».

8.11.1. Работы, выполненные в номинации «Видеосъемка. Видеомонтаж», должны содержать авторские материалы. Допускается включение не авторского материала, но не более 10%. Работы могут содержать элементы анимации; титры, содержащие информацию об авторе: ФИО, образовательное учреждение, класс. К работам прикладывается аннотация с описанием творческого вклада (авторская съемка, обработка изображения, 3D – эффекты, выполненные самостоятельно).

8.11.2. Если в работе используются не авторские материалы, то в аннотации необходимо указать источники информации.

8.11.3. Для роликов продолжительностью более 3 минут необходимо дополнительно сделать 3-х минутную демоверсию, содержащую наиболее яркие фрагменты.

8.11.4. Размер файла для ролика не должен быть более 900 МБ. Ролик должен быть загружен на видеохостинг <https://www.youtube>. При регистрации на сайте указывается ссылка на ролик.

8.12. Требования к работам, выполненным в направлении «Музыка» в номинации «Видеосъемка. Видеомонтаж. Музыка».

8.12.1. К работам, выполненным в направлении «Музыка», необходимо приложить подробное описание процесса создания файла, с указанием программы создания файла, степени и уровня самостоятельности при создании работы, вида обработки уже существующих фрагментов и т.д.

8.12.2. Длительность музыкальной композиции должна составлять не более 3-х минут, представлять собой **видеоклип**, сопровождающий авторскую музыку.

8.12.3. Файл должен иметь формат - mp3 (128 kbps, 16 bit, 44.1 KHz, Stereo audio).

8.13. Номинация «Программирование в Scratch»

Работа представляется в виде файла с расширением .sb2 или ссылки на проект в аккаунте сайта <https://scratch.mit.edu>, а также видеоролика с демонстрацией проекта. Работа должна содержать авторские спрайты, программу, использующую возможности Scratch по работе с переменными, списками, созданными блоками, наличие реакции на действия пользователя; понятный интерфейс.

8.14. Разъяснение к тематической номинации «Альтернативные источники энергии»: Работы могут быть выполнены в любой номинации: графика, ролик, учебное пособие, сайт и т.д.

8.15. При оценке работ конкурсная комиссия оставляет за собой право приглашения участников Конкурса, прошедших квалификационный отбор, для защиты конкурсных работ. Участники извещаются дополнительно, через кураторов номинаций, о времени очного заседания жюри в виде онлайн-конференций.

8.16. В случае несоблюдения условий вышеперечисленных пунктов конкурсная комиссия вправе отстранить конкурсную работу от участия в Конкурсе.

9. Подведение итогов Конкурса.

9.1. В каждой номинации Конкурса выявляются победитель, призёры и лауреаты.

9.2. Ввиду динамичного развития Конкурса, конкурсная комиссия оставляет за собой право вносить коррективы в процедуру оценки работ по номинациям.

9.3. Подведение итогов Конкурса состоится **онлайн через канал YouTube**, дата трансляции будет объявлена дополнительно.

**Состав оргкомитета конкурса компьютерного творчества детей и юношества
«Мастер информационных технологий – 2022»**

№	Ф.И.О.	Должность, место работы
1.	Святов К.В.	декан ФИСТ УлГТУ
2.	Макаров П.С.	директор Учебного Центра «Мастер ИТ»
3.	Букина Е.А.	методист Учебного Центра «Мастер ИТ»

**Состав комиссии конкурса компьютерного творчества детей и юношества
«Мастер информационных технологий – 2022»**

Председатель - Святов К.В., декан факультета информационных систем и технологий УлГТУ.

Члены конкурсной комиссии:

Котельникова Н.М.	директор МБОУ Лицей при УлГТУ
Букина Е.А.	методист Учебного Центра «Мастер ИТ»
Макаров П.С.	директор Учебного Центра «Мастер ИТ»
Серебрянникова Е.С.	заместитель директора МБОУ Лицей при УлГТУ г. Ульяновска
Лылова А.В.	директор Компьютерной школы ФИСТ УлГТУ
Негода В.Н.	профессор кафедры ВТ УлГТУ
Ауст О.В.	учитель информатики МБОУ Гимназия №79 г. Ульяновска
Лысова Л.К.	ФГКОУ «Ульяновское гвардейское суворовское военное училище МО РФ», г. Ульяновск
Вершинина И.П.	Заместитель директора КЭИ УлГТУ, куратор ассоциации учителей информатики Ульяновской области
Нуруллова А.Ю.	заместитель директора МБОУ Гимназия № 34 г., Ульяновск
Елескина О.Ю.	заместитель директора МБОУ СОШ №61 г. Ульяновск
Чепасова Н.А.	учитель информатики МБОУ СШ №48, г. Ульяновск
Щербина А.А.	директор группы компаний IТЕСН-group
Власенко О.Ф.	директор по развитию «Симбирсофт»
Гавришин А.К.	финансовый директор «Симбирские технологии»
Белов А.Е.	директор компании «Мобирайт»

Привлекаются эксперты-профессионалы по номинациям: «Компьютерная графика (4 номинации)», «Видео. Музыка», «Игры», «Сайтостроение», «Программное творчество», «Программирование в Scratch».