

**Комитет по образованию Санкт-Петербурга
Государственное бюджетное негетиповое образовательное учреждение
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»**



Катунова М.Р.

2016 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

**Городского конкурса школьников по программированию и компьютерным работам на
2015/16 учебный год**

1. Общие положения

Цель

создание условий для развития научно-технического творчества обучающихся, выявления и профессиональной поддержки их в области компьютерных технологий и программирования.

Задачи

- повышение интереса обучающихся к техническому творчеству средствами современных компьютерных технологий;
- формирование навыков осознанного и рационального использования компьютера для решения образовательных задач;
- стимулирование, развитие и реализация творческих и познавательных способностей обучающихся, поддержка одаренных детей;
- расширение спектра образовательных программ дополнительного образования детей в области компьютерных технологий.

2. Участники конкурса

2.1. В Конкурсе могут принимать участие обучающиеся 7-17 лет учреждений дополнительного образования детей.

2.2. Конкурс проводится в трех возрастных группах:

- 7-10 лет,
- 11-13 лет,
- 14-17 лет.

3. РУКОВОДСТВО КОНКУРСОМ

3.1. Общее руководство подготовкой и проведением Конкурса осуществляет Оргкомитет

3.2. Оргкомитет:

- формирует и утверждает состав жюри федерального этапа Конкурса, его программу проведения, список победителей и призеров финала;
- информирует об итогах Конкурса органы исполнительной власти субъектов Российской Федерации, осуществляющие управление в сфере образования;
- Решение Оргкомитета оформляется протоколом и утверждается председателем Оргкомитета.

3.3. Жюри:

- проводит регистрацию участников в соответствии с требованиями Положения о Конкурсе;
- проверяет полномочия и заявки команд;
- проверяет документы участников на соответствие требованиям Положения о Конкурсе;
- готовит документацию для допуска участников к Конкурсу;

- осуществляет оценку в соответствии с настоящим Положением о Конкурсе, определяет кандидатуры победителей и призеров, распределяет рейтинговые места;
- вносит в оргкомитет предложения по вопросам совершенствования организации проведения и обеспечения Конкурса.

Решение жюри оформляется протоколом и утверждается председателем оргкомитета.

Протокол заседания жюри содержит следующие сведения:

- а) состав жюри;
- б) количество прибывших команд;
- в) количество заявленных и допущенных участников;
- г) общее количество участников с указанием возраста.

Состав оргкомитета:

- Баканова Светлана Владимировна, зав.отделом информационных технологий ГБОУ ДОД ЦД(Ю)ТТ Кировский района,
- Боголюбов Данила Александрович, педагог дополнительного образования ГБОУ ДОД ЦД(Ю)ТТ Кировский района.
- Драч Елена Александровна – педагог дополнительного образования отдела техники ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»,
- Кондрашева Татьяна Петровна – заведующий лабораторией отдела техники ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»,
- Коротеева Ольга Сергеевна, заведующая спортивно-техническим ГБУ ДО ДДЮТ Фрунзенского района,
- Панкратова Людмила Павловна, методист спортивно-технического отдела ГБУ ДО ДДЮТ Фрунзенского района,
- Первишко Елена Юрьевна, педагог информатики отдела техники и прикладных технологий ГБОУ ДОД ЦВР Калининского района «Академический»,
- Петриченко В.А. педагог дополнительного образования ГБОУ ДОД ДДЮТ «На Ленской» Красногвардейского района,
- Самойленко Галина Юрьевна, ГБУ ДО «Дворец творчества детей и молодежи «Молодежный творческий Форум «Китеж плюс» Санкт-Петербурга,
- Тимофеева Галина Анатольевна, заведующий отделом техники ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»,

4. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

4.1. Конкурс проводится в три тура (за исключением номинаций «3D компьютерная графика и анимация» и «Компьютерное моделирование и черчение»).

На первом (заочном) туре, формируется список участников, допущенных к конкурсу от образовательных учреждений. **Количество работ не более 3 от одного педагога дополнительного образования образовательного учреждения. Количество педагогов от образовательного учреждения не ограничено.** Сроки, место проведения первого тура определяют учреждения дополнительного образования.

Для участия во втором туре, учреждению необходимо направить заявку (приложение 1), материалы конкурсных работ победителей 1 тура в оргкомитет Конкурса. Заявка на участие в Конкурсе и работы высылаются в электронном виде.

4.2. На втором туре Конкурса жюри определяет лучшие работы участников. По итогам экспертной оценки конкурсных материалов, участникам, прошедшим конкурсный отбор, оргкомитет высылает приглашения для участия в финале.

4.3. Итоги Конкурса подводятся на третьем (очном) этапе.

4.4. Данный Конкурс является региональным этапом Всероссийского конкурса медиатворчества и программирования среди обучающихся «24 bit».

4.5. Конкурс проводится по следующим номинациям

4.5.1. Дебют

Координаторы номинации:

Кондрашева Татьяна Петровна – заведующий лабораторией отдела техники ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»,

Драч Елена Александровна – педагог дополнительного образования отдела техники ГБНОУ «СПБ ГДТЮ».

Категории:

Программирование

- компьютерные игры;
- обучающие программы.
- Pascal, C++, SCRATCH

Требования к работам:

На конкурс предоставляются законченные действующие программы или работы учащихся первого года обучения по образовательной программе дополнительного образования детей, в которой выполнена заявленная работа

Программы должны быть представлены в виде исходных модулей и загрузочных файлов.

Участник должен выступить с небольшим (3-5 минут) докладом о принципах работы своей программы и кратким описанием использованных методов.

Критерии оценки работ:

- Соответствие теме - 5 баллов
- Сложность алгоритма – 10 баллов
- Оригинальность идеи – 5 баллов
- Актуальность и практическая значимость -5 баллов
- Законченность работы и удобство интерфейса -10 баллов
- Представление работы и ответы на вопросы - 5 баллов

Максимальное количество баллов: 40

Срок подачи работ: 11 апреля 2016 г.

Дата и место проведения: 14 апреля 2016 года (четверг). Отдел техники ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», Невский пр., д.39

Мультимедиа

- презентация;
- коллаж;
- рисунок;
- анимация.

Критерии оценки работ:

- Соответствие теме и глубина ее освещения – 5 баллов
- Художественное мастерство (сложность работы и качество использования выбранного программного средства) -10 баллов
- Оригинальность замысла -5 баллов
- Композиция - 5 баллов
- Цветовое решение – 5 баллов
- Четкость, лаконизм форм – 5 баллов

Максимальное количество баллов: 35

Срок подачи работ: 9 января 2016 года

Дата и место проведения: 14 января 2016 года (среда). Отдел техники ГБНОУ «СПБ ГДТЮ», Невский пр., д.39

4.5.2. 3D компьютерная графика и анимация

Координаторы номинации:

Коротеева Ольга Сергеевна, заведующая спортивно-техническим отделом ГБУ ДО ДДЮТ Фрунзенского района, т. 774-75-71, e-mail:ddutsto@gmail.com

Панкратова Людмила Павловна, методист спортивно-технического отдела ГБУ ДО ДДЮТ Фрунзенского района, т. 774-75-71.

Прием работ

Работы участников принимаются **до 11 марта 2016 года** в кабинете 214 ДДЮТ Фрунзенского района (Будапештская ул., д. 30, корп. 2) или по электронной почте ddutsto@gmail.com с пометкой «Конкурс Компьютерная графика и анимация».

Количество работ

От одного участника - не более 3 шт.

Работа участника конкурса не должна иметь ФИО и название учреждения.

Подписан должен быть только файл следующим образом:

Ф.И. ребенка_УДОД_класс_Название работы (например:

ИвановаИрина_ДДЮТФр_бкл_Пушкин)

Работы участников помещаются в папку с названием учреждения и ФИО педагога (например: *ДДЮТ Фрунз р-на_Иванов Сергей Владимирович*).

В папку вкладывается заявка (см. **Приложение I**). Затем папка архивируется в формате *.rar или *.zip и прикрепляется к письму.

Условия (порядок) проведения конкурса

Номинации:

1. Трехмерная статическая графика;
2. Трехмерная анимация;

Темы конкурса:

1. В гостях у сказки (тема посвящена году литературы в РФ);
2. Мифология Древней Греции (тема посвящена году Греции в РФ);
3. Подводный мир;
4. Мосты Санкт-Петербурга: вчера, сегодня, завтра.

Требования к работам по номинациям:

1) Программные средства по номинациям:

Трехмерная статическая графика: Рассматриваются работы учащихся, созданные с помощью программ трехмерного моделирования 3Dmax, Bryce, а также свободно распространяемые программы Blender, POV Ray и др.

Трехмерная анимация: рассматриваются анимированные работы, созданные с помощью программ трехмерного моделирования 3Ds MAX, а также свободно распространяемые программы Blender, POV Ray, MAGIX 3D Maker v6.10, Aurora 3D Animation Maker и др.

2) Технические требования к работам:

- Трехмерная статическая графика
 - представляется в виде файла, выполненного в любом графическом редакторе и сохраненного в формате *.JPG или *.PNG.
 - Рисунок представляет собой **авторскую работу**, выполненную с использованием инструментов графического редактора.
 - Отсканированная фотография или нарисованное на бумаге, а затем отсканированное изображение не является компьютерным рисунком;
- Трехмерная анимация:
 - Принимаются файлы в формате: *.CFX, *.AVI, *.FLV, *.MPG, *.SWF;
 - Время демонстрации анимированного файла до 3-х минут;
 - При использовании стоковых (заимствованных изображений из сети интернет) в сопроводительной документации указать их источники.
 - Если работа получена путем доработки исходного изображения (своей фотографии, своего нарисованного и отсканированного рисунка), то дополнительно в электронном виде представляется и исходное изображение.

3) Особые требования к работам

Не допускаются до участия в конкурсе:

- Фотографии или отсканированные рисунки без существенной обработки на компьютере;
- Работы, выражающие агрессию, пропагандирующие экстремизм, насилие, употребление наркотиков, алкоголя;
- Работы, выполненные с нарушением авторских прав;
- Работы, выполненные с нарушением технических требований.

Жюри конкурса

В работе жюри принимают участие педагоги учреждений дополнительного образования, учителя школ, представители вузов. Заседание жюри будет проходить в марте в ДДЮТ Фрунзенского района, кабинет 218, адрес: Будапештская, д.30, корп. 2. О дате и времени будет сообщено дополнительно.

Критерии оценки работ конкурсантов

- Критериями оценки являются:
 - Соответствие заявленной темы;
 - Оригинальность идеи;
 - Художественное впечатление;
 - Техника выполнения работы;
 - Смысловая законченность.
- Баллы суммируются. Победителем становится участник, набравший наибольшее количество баллов. Подробную расшифровку критериев с баллами см. в *Приложении 2*.

Награждение победителей

Победители конкурса награждаются дипломами 1, 2, 3 степени. Организаторы Конкурса вправе принять решение о присуждении специальных дипломов.

4.5.3. Программирование

Координаторы номинации: Баканова Светлана Владимировна, зав.отделом информационных технологий ГБОУ ДОД ЦД(Ю)ТТ Кировский района, Боголюбов Данила Александрович, педагог дополнительного образования ГБОУ ДОД ЦД(Ю)ТТ Кировский района, телефон 252-15-40

Категории:

- Программирование на процедурных языках.

- Объектно-ориентированное программирование.
- Веб-программирование.
- Разработка в режиме реального времени

В 3-х возрастных группах:

- Младшая – 4-6 класс.
- Средняя – 7-9 класс.
- Старшая – 10-11 класс.

Место и время проведения:

19 марта 2016 года. Адрес: улица Маршала Говорова, д. 34, литера 3.

Приём работ: проекты отправляются до 13 марта включительно по любому из адресов:

- oitkir@mail.ru
- dan.bogolyubov@yandex.ru

Условия проведения конкурса:

Конкурс проводится в 2 этапа:

- Представление своего проекта (5-10 минут).
- Выполнение очного задания (30 минут).

Требования к проектам

Проекты могут быть выполнены индивидуально или в составе команды не более 3 человек на любом языке программирования, подпадающем под категории конкурса (Pascal, C, C++, C#, Basic, Visual Basic, Java, JavaScript, PHP и другие). До 13 марта 2015 года необходимо выслать по вышеуказанным адресам аннотацию к проекту, описывающую:

- назначение проекта и его название;
- использованные среды программирования и другие программные пакеты;
- сведения о тестировании проекта в свободной форме (скриншоты, текстовое описание и пр.);
- перспективы практического применения проекта;
- принцип его работы (входные и выходные данные).

Также необходимо отправить сам исполняемый файл программы, пригодный для запуска на ОС семейства Windows или Linux (конкретная версия и модификация операционной системы указывается в заявке). При выступлении на конкурсе допустимо использовать свои переносные компьютеры. В случае использования техники ЦДЮТТ необходимо заранее согласовать системные требования проекта по аппаратному и программному обеспечению.

В заявке необходимо указать, на каком языке и в какой среде участники будут выполнять очное задание. По умолчанию предоставляются следующие возможности:

- Программирование на процедурных языках – PascalABC.
- Объектно-ориентированное программирование – Microsoft Visual Studio 2005.
- Веб-программирование – Notepad++ и Mozilla Firefox / Google Chrome.

Очные задания формируются по факту уровня представленных проектов.

В категории «Разработка в режиме реального времени»:

Участники получают задание на написание программы либо конструирование макета веб-страницы, рассчитанное на 30 минут. До 13 марта участники данной подноминации должны сообщить организаторам, в какой категории и на каком языке они бы желали принять участие:

- Категория «Процедурные языки» - язык Pascal, среда ABC / язык C, среда NetBeans 8 либо MS Visual Studio 2005.
- Категория «Объектно-ориентированное программирование» - язык C++, среда NetBeans 8 либо MS Visual Studio 2005 / язык Java, среда NetBeans 8.
- Категория «Веб-программирование» - языки HTML5, CSS3, среда Notepad++, браузер Mozilla Firefox, Google Chrome.

Критерии оценки работ

- **Проекты (максимально 65 баллов)**

Алгоритм – макс. 10 баллов.

Структурная схема алгоритма и его описание, логика построения проекта и его компонентов.

Пользовательский интерфейс – макс. 15 баллов.

Удобство использования, логичность размещения элементов интерфейса, эстетичность оформления.

Практическое применение - макс. 15 баллов.

Актуальность разработки, перспективы дальнейшего развития и внедрения.

Тестирование – макс. 10 баллов.

Наличие и качество оформления результатов тестирования программы, методика тестирования и её описание.

Качество доклада – макс. 15 баллов.

Понятность и лаконичность изложения, техническая грамотность докладчика, качество представляемых графических материалов (при их наличии).

- **Очное задание (максимально 50 баллов)**

Реализация поставленной задачи – макс. 20 баллов.

Алгоритм - макс. 10 баллов.

Структурная схема алгоритма и его описание, логика построения проекта и его компонентов

Оформление кода – макс. 10 баллов.

Пользовательский интерфейс – макс. 10 баллов.

Удобство использования, логичность размещения элементов интерфейса, эстетичность оформления.

Содержание заявки

Фамилия, имя участника (-ов)	
Учреждение доп.образования	
Ф.И.О. педагога	
Название проекта	
Язык и среда программирования, в которых создан проект	
Операционная система (системы), под которую написан проект	
Желаемый язык и среда программирования для выполнения очного задания	
Дополнительные сведения о запуске программы (при необходимости)	
Приложить файлы:	
А) аннотация (в одном из форматов: DOC, DOCX, RTF, PDF)	
Б) исполняемый файл проекта и сопутствующие библиотеки и др. файлы	

- **Разработка в режиме реального времени (максимально 50 баллов)**

Алгоритм – макс. 10 баллов.

Структурная схема алгоритма и его описание, логика построения проекта и его компонентов.

Пользовательский интерфейс – макс. 15 баллов.

Удобство использования, логичность размещения элементов интерфейса, эстетичность оформления.

Практическое применение - макс. 15 баллов.

Актуальность разработки, перспективы дальнейшего развития и внедрения.

Тестирование – макс. 10 баллов.

Наличие и качество оформления результатов тестирования программы, методика тестирования и её описание.

Содержание заявки

Участники в подноминации «Разработка в режиме реального времени»		
	Фамилия, имя, возраст	Уровень обученности участников:
Участники:	<i>ПРИМЕР: Иванов Иван, 8 кл. Петров Пётр, 11 кл.</i>	<i>ПРИМЕР: Pascal, 1-ый год C/C++, 3-ий год</i>
Учреждение доп.образования		
Ф.И.О. педагога		
Желаемый язык и среда программирования для выполнения очного задания		

4.5.4. 2D компьютерная графика

Координатор номинации - Первишко Елена Юрьевна, педагог информатики отдела техники и прикладных технологий ГБОУ ДОД ЦВР Калининского района «Академический»
Контактные телефоны: 555-66-44 (канцелярия ЦВР, соединить со 114, звонить после 15.00)

Место и время проведения:

Адрес: ул. Вавиловых 13/3, 2-й этаж, каб. 2-10.

Конкурс проводится 25 марта 2016 г.

К участию допускаются работы, ранее не выставившиеся в конкурсах городского уровня.

Работы с Заявкой присылать одним архивом не позднее 22 марта 2016 г. по адресу: cvt-konkurs-2010@ Rambler.ru

В заявке указать:

- Фамилию и имя участника;
- Возраст и класс участника;
- Название работы;
- Номинацию;
- ФИО педагога (полностью);
- Полное название учреждения;
- Телефон для связи.

Заявку выполнить в таблице MS Excel.

Категории:

- Иллюстрация к сказке
- Натюрморт
- Пейзаж;
- Коллаж

Требования к работам:

(в номинациях «Иллюстрация к сказке», «Натюрморт», «Пейзаж» на конкурс принимаются только компьютерные рисунки, без использования фотографий)

Работы выполняются в редакторах MS Paint, CorelDRAW, Adobe PhotoShop и присылаются в формате *.jpg. Размер рисунка не больше формата А4.

На рисунке указывается фамилия, имя автора, класс и название работы.

Название учреждения и имя педагога не обозначаются.

Имя файла с работой участника должно содержать фамилию, имя, название работы, например: Каткова_Катя_Кот_в_сапогах

Критерии оценки работ:

- техника исполнения;
- сюжет;
- оригинальность решения;
- цветовое решение;
- композиция;
- соответствие заявленной теме.

4.5.5. 2D компьютерная анимация

Координатор номинации: Самойленко Галина Юрьевна, ГБУ ДО «Дворец творчества детей и молодежи «Молодежный творческий Форум «Китеж плюс» Санкт-Петербурга. 8-911-272-72-24, galina-galina-s@yandex.ru.

Время и место проведения:

Финальный тур: 8 апреля 2016г. (пятница), ГБОУ ДОД Дворец творчества детей и молодежи «Молодежный творческий Форум «Китеж плюс» Приморского района

Категории:

1. Анимированная открытка (РИСУНОК)

На конкурс принимаются работы, выполненные в редакторах Paint.Net, Adobe PhotoShop, Gimp, Adobe Flash) на темы:

- 23 февраля;
- 8 марта;
- Валентинка;
- Пасха;
- День рождения.

Требования к работам работ:

На конкурс принимаются только графические работы без использования фотографий в форматах: *.gif (Paint.Net, Adobe PhotoShop, Gimp), *.fla, *.swf (Adobe Flash).

Критерии оценки:

- Соответствие теме конкурса – 5 баллов
- Общее восприятия - 5 баллов
- Оригинальность идеи и содержания - 5 баллов
- Художественное мастерство (техника и качество исполнения работы, соответствие творческого уровня возрасту автора) - 5 баллов
- Цветовое решение - 5 баллов
- Соответствие требованиям к оформлению конкурсных работ - 5 баллов

Максимальное количество баллов: 30 баллов

2. Анимированный баннер на социальную тему

На конкурс принимаются работы, выполненные в редакторах Paint.Net, Adobe PhotoShop, Gimp, Adobe Flash.

Примерные, но не обязательные темы:

- здоровый образ жизни (реклама против курения, употребления алкоголя и наркотиков, профилактика личной безопасности);
- профилактика личной безопасности граждан (соблюдение правил дорожного движения);
- охрана окружающей среды (бережное отношение к природе).

Требования к работам:

На конкурс принимаются только графические работы в форматах: *.gif (Paint.Net, Adobe PhotoShop, Gimp), *.fla, *.swf (Adobe Flash).

Критерии оценки работ:

- Соответствие теме конкурса - 5 баллов

- Информационная насыщенность материала - 5 баллов
- Глубина освещения темы - 5 баллов
- Художественная ценность (композиционное решение) -5 баллов
- Четкость, лаконизм форм - 5 баллов
- Призывный короткий текст, связанный с изображением - 5 баллов
- Художественное мастерство (техника и качество исполнения работы, соответствие творческого уровня возрасту автора) - 5 баллов

Максимальное количество баллов: 35 баллов

3. Рекламный ролик на заданную тему

На конкурс принимается анимационный ролик, выполненный в редакторах Paint.Net, Adobe PhotoShop, Gimp, Adobe Flash. Рекомендованные (но необязательные темы):

- 2016 год официально объявлен Годом Греции в России и России в Греции.
- 2016 год официально объявлен Годом заповедников в России.
- 12 апреля – Всемирный день авиации и космонавтики . 55 лет со дня первого полета человека в космос (1961), (отмечается ЮНЕСКО)
- 105 лет со времени изобретения первого ранцевого парашюта Г.Е. Котельниковым (1911)
- 3 февраля – 50 лет со дня Первой в мире посадки автоматической станции на Луну (1966)
- 5 февраля - 165 лет со дня рождения Ивана Дмитриевича Сытина (1851-1934), крупнейшего русского издателя, книготорговца
- 120 лет со дня первого киносеанса в России (Петербург, 1896)
- 10 января – 120 лет со дня рождения русского писателя Михаила Ильина (н. и. Илья Яковлевич Маршак) (1896-1953)

Требования к работам:

На конкурс принимаются только графические работы в форматах: *.gif (Paint.Net, Adobe PhotoShop, Gimp), *.fla, *.swf (Adobe Flash).

Критерии оценки работ:

- Соответствие теме конкурса - 5 баллов
- Общее восприятия -5 баллов
- Художественный уровень композиции - 5 баллов
- Оригинальность идеи и содержания - 5 баллов
- Оригинальность идеи сценария и целостность восприятия произведения - 5 баллов
- Информационная насыщенность материала - 5 баллов
- Художественное мастерство (техника и качество исполнения работы, соответствие творческого уровня возрасту автора) - 5 баллов

Максимальное количество баллов: 35 баллов

4. Мультфильм на свободную тему

На конкурс принимаются работы, выполненные в редакторах Adobe Flash, MS Power Point, Pinnacle Studio.

Требования к работам:

На конкурс принимаются только мультипликационные работы в форматах: .ppt (Power Point), .fla .swf (Flash), .exe, .gif, .avi (Pinnacle Studio).

Критерии оценки работ:

- Общее восприятия - 5 баллов
- Оригинальность идеи сценария и целостность восприятия произведения - 5 баллов
- Уровень сложности - 5 баллов
- Качество исполнения - 5 баллов
- Смысловая законченность работы - 5 баллов
- Эмоциональная выразительность работы - 5 баллов
- Художественное мастерство (техника и качество исполнения работы, соответствие творческого уровня возрасту автора) - 5 баллов

Наибольшее количество баллов: 35 баллов

				Обработка графики 0 – 6 Логотип, ссылка на главную 0 – 2	JQuery 0 – 3 – 5 Кодировки, служебная информация 0 – 2	(- 5) Информативность (объем информации) 0 – 3 – 5	0 – 3 – 5	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1								
2								

Наибольшее количество баллов – 85

13 мая (пятница) результаты опубликовываются в новостях на сайте <http://na-lenskoj.ru>

5. Подведение итогов среди участников

Итоги конкурса подводятся в течение трех дней после окончания финального тура. Согласно заполненным и подписанным протоколам, жюри определяет победителей личного (или командного) первенства по группам работ секции отдельно по трем возрастным категориям, согласно Положению. Победители награждаются дипломами за 1, 2 и 3 место.

Зав. отделом техники
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»



Тимофеева Г.А.

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель генерального директора
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»



Фирсанов А.С.

ЗАЯВКА
на участие в Городском конкурсе школьников по программированию и компьютерным работам

Номинация _____

Организация (полное наименование) _____

Педагог:

(Фамилия, имя, отчество)

(контактный телефон, адрес электронной почты)

Список участников:

Фамилия	Имя (полностью)	Класс	Название работы	Выполнена в программе	Примечание
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					

Подпись и печать руководителя Организации-участника.

Рекомендации к оформлению конкурсной работы

Работа, поданная на Конкурс, должна иметь корректное оформление.

Конкурсные работы с нарушениями требований по оформлению могут заслужить снижение оценки экспертной комиссии или исключение из участия в Конкурсе.

Каталог с файлами 3D-модели

1. Присылаемый проект должен содержать все необходимые файлы для корректного открытия модели. Используемые при создании проекта нестандартные (собственные) библиотеки элементов также необходимо включить в комплект высылаемых материалов вместе с инструкцией по их использованию.

2. Корневой каталог полного комплекта файлов должен называться «Название учебного заведения—Название проекта—модель» (без кавычек). В

названии каталогов стоит избегать кодовых обозначений изделия и обозначений форм учебного заведения (особенно в несокращенном виде). Пример желательного названия: ГБОУ_ДОД_ДДЮТ—Машина уборочная—модель.

Внимание! Операционная система Windows имеет ограничения на максимальную длину пути файла (256 символов). Т. е. весь путь “C:\Documents and Settings\Username\Мои документы\Проекты\.....\Папка с моделями\” должен укладываться в это ограничение. Также необходимо указать версию программного продукта, в которой создавался проект.

Каталог с экранными снимками

1. Каталог с экранными снимками — обязательная часть конкурсной работы. Для получения снимков можно воспользоваться стандартными средствами операционной системы (Print Screen) или любым специализированным приложением. Каталог с экранными снимками должен называться «Название учебного заведения — Название проекта—снимки».

Например, ГБОУ_ДОД_ДДЮТ-Машина уборочная-снимки.zip.

2. Требования к экранным снимкам:

- Экранные снимки должны быть представлены в виде отдельных файлов в формате JPEG или PNG с высоким (минимум — 1024x768, желательно — 1280x1024 и более) разрешением.
- Отображение модели — полутонное с каркасом, проекция в перспективе (желательно с максимальным значением), на белом (!) однородном фоне.
- На экранном снимке не должна быть видна строка задач Windows.
- В окне модели необходимо присутствие Дерева построения. Дерево не должно содержать значков, говорящих об ошибках построения, и прочих предупреждающих символов.

3. На одно представляемое изделие должно быть подготовлено:

- не менее трех экранных снимков общего вида изделия. Ракурс общих видов следует выбирать таким образом, чтобы модель находилась в нормальном (рабочем) положении, и ее вертикаль и горизонталь совпадали с вертикалью и горизонталью экрана (виды, близкие к изометрии);
- снимки не менее трех ключевых подборок с их деревом построения;
- снимки не менее трех наиболее сложных деталей с их деревом построения;
- 2—3 изображения, экспортированных из программного продукта с высоким разрешением (6000–7000px по горизонтали). Наличие таких изображений желательно, но, при условии предоставления исходной модели в формате программного продукта, необязательно;
- в случае непредоставления 3D-модели изделия обязательны также экранные снимки не менее 10 ключевых деталей с их деревом построения, снимки с ключевыми эскизами этих деталей и с окном переменных (если они используются) и изображения высокого разрешения (6000–7000px по горизонтали).

При прочих равных условиях на оценку экспертов влияет наличие дополнительных материалов, иллюстрирующих проект:

- фотореалистичные изображения;

- анимационные видеоролики, демонстрирующие работу изделия;
- фотографии реальных образцов;
- файлы расчетов, выполненные с использованием специализированных приложений;
- интересные факты о проекте, история разработки

Каталог с дополнительными материалами целесообразно назвать по общепринятой схеме (Учебное заведение-Проект-Материалы). Наименование файлов и внутреннее содержание каталога — произвольное.

Приложение 3

Форма заявки

№№	фамилия	Имя	класс	УДО	Номинация (ПО)	Тема конкурса	Название работы	ФИО педагога	Контактная информация

Примечание:

1. Образец заявки будет выслан в электронном виде в формате электронной таблицы.
2. Название учреждения дополнительного образования (или отдела дополнительного образования школы) должно быть приведено полностью;
3. Фамилия, имя и отчество педагога полностью;
4. Контактная информация должна содержать телефон и адрес электронной почты и/или скайпа.