

## Приложение № 1

### УТВЕРЖДЕНО

приказом краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)»  
от 12 ноября 2010 г. № 446/11

## ПОЛОЖЕНИЕ

### о проведении открытого конкурса проектов VR/AR

#### 1. Общие положения

1.1. Настоящее положение устанавливает порядок организации и проведения открытого конкурса проектов VR/AR (далее – Конкурс), на котором участники разрабатывают прототипы программ и сервисов с использованием когнитивных технологий, технологий дополненной и виртуальной реальности, мобильной разработки, мультимедиа и т.д. В результате мероприятия будут выбраны лучшие продукты или сервисы.

1.2. Конкурс организуется и проводится центром цифрового образования «IT-куб» - структурным подразделением краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» (далее – КГАОУ ДО РМЦ).

1.3. Целью проведения Конкурса является выявление и поддержка высокомотивированных учащихся, стимулирование интереса к функционированию, разработке и развитию современных информационных систем и технологий.

1.4. Основные задачи Конкурса:

- расширение кругозора обучающихся;
- стимулирование обучающихся в направлении разработки и генерации собственных решений.
- популяризация технологий VR направления и создания современного контента.

#### 2. Участники Конкурса

2.1. В Конкурсе принимают участие учащиеся общеобразовательных учреждений всех видов и типов, в том числе и негосударственные. Возрастные группы участников 10-17 лет.

2.2. Конкурс предполагает командное участие. Состав команды – 2-4 человек. Участники команды могут быть разного возраста.

2.3. Один ребенок может войти только в одну команду. Регистрация одновременно в двух командах запрещается.

2.2. Конкурс проводится по двум направлениям: виртуальная и дополненная реальность. По каждому направлению предоставляется на выбор следующие треки по темам: «Культура», «Образование» и «Медицина», данные треки команды выбирают при оформлении заявки. Формулировка задания будет доступна в день проведения Конкурса путем рассылки на указанные электронные почты участников.

2.3. Участники Конкурса гарантируют, что все права на разрабатываемые ими в рамках Конкурса объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно им, а их использование, и распространение не нарушает законодательство собственности и/или права третьих лиц. Работы участников будут проверены на плагиат.

### **3. Руководство подготовкой и проведением Конкурса**

3.1. Руководство проведением Конкурса осуществляет организационный комитет, утвержденный приказом КГАОУ ДО РМЦ (далее – Оргкомитет).

3.2. Оргкомитет выполняет следующие функции:

- осуществляет руководство подготовкой Конкурса;
- обеспечивает информационную поддержку Конкурса;
- осуществляет связь с общественностью, средствами массовой информации;
- представляет отчетную документацию.

3.3. Оргкомитет в своей деятельности руководствуется настоящим положением.

### **4. Жюри Конкурса**

4.1. Выбор победителей Конкурса осуществляется членами жюри, утвержденным приказом КГАОУ ДО РМЦ (далее - Жюри) на основании оценки проектов участников.

4.2. Жюри производит оценку проектов в соответствии с установленными критериями.

4.3. Оценка проектов производится на бальной основе по результатам подсчета баллов, которые получила каждая из команд.

4.4. Решение Жюри оформляется в виде письменного протокола, который подписывается всеми членами.

4.5. Члены Жюри получают по итогам работы благодарственное письмо.

4.6. Решение Жюри является окончательным. Апелляции на решения жюри конкурса не принимаются и не рассматриваются.

### **5. Сроки и порядок проведения**

5.1. Конкурс проводится в дистанционном формате с 23 ноября по 01 декабря 2020 года.

5.2. 23 ноября 2020 года осуществляется приём заявок на участие (до 23:59 по московскому времени).

Для участия в Конкурсе необходимо заполнить Регистрационную форму участника, размещенную по ссылке: <https://forms.gle/gGdZU29KRqFKJ8R67> или отправить заявку на электронную почту: [itcube-khv-konkurs@yandex.ru](mailto:itcube-khv-konkurs@yandex.ru). (в заявке указывается ФИО участника; дату рождения участника; наименование учреждения образования, класс; город, страну; контактный адрес электронной почты, название команды, ФИО наставника и выбор трека).

5.3. 24 ноября 2020 года (с 05:00 до 06:00 по московскому времени) участникам, прошедшим регистрацию, будет осуществлена рассылка заданий по выбранному треку (приложение 5).

5.4. 29 ноября 2020 года (до 23:59 по московскому времени) осуществляется приём и регистрация конкурсных работ.

5.5. С 30 ноября до 01 декабря 2020 года жюри Конкурса проводят оценку проектов.

5.6. Работы, предоставленные позднее указанного срока, участие в Конкурсе не принимают.

5.7. 7 декабря 2020 года (не позднее 18:00 по московскому времени) результаты Конкурса будут опубликованы в инстаграм-аккаунте [it\\_cube\\_khv](#).

5.7. При подаче заявки на Конкурс участники автоматически дают согласие на обработку персональных данных.

## **6. Требования к проектам**

В период с 24 ноября по 29 ноября (включительно) 2020 года команды-участники решают задание и создают приложение виртуальной и дополненной реальности, которые направляют в Оргкомитет [itcube-khv-konkurs@yandex.ru](mailto:itcube-khv-konkurs@yandex.ru) ссылку на облачное хранилище со следующими материалами:

- название задания.
- название команды (ФИО всех участников команды, ФИО педагога (наставника).
- презентацию проекта;
- видеоролик презентации работающего продукта длительностью 15-30 секунд демонстрации работы,
- проект, который можно сразу запустить (т.е. для запуска не нужно использовать дополнительное программное обеспечение в виде движков Unity, Unreal Engine и т.д.);
- документ с объяснениями этапов запуска приложения (необходим для того чтобы эксперты могли быстрее оценить вашу работу);
- дополнительные медиа файлы (если имеются).

Задание считается выполненным полностью, если представлены все

вышеперечисленные элементы итоговой работы.

### 7. Критерии оценивания работ.

Оценка проводится на основании следующих критериев:

<b>Критерии оценивания работ</b>	<b>Расшифровка</b>
1. Умение видеть проблему, сформулировать цель и достичь результата, отвечающего цели.	0 - не видят проблемы, цель сформулирована нечетко, результат неясен; 1- проблему видят частично; чтобы понять цель приходится задавать много вопросов; результат достигнут частично; 2 - видят проблему, четко формулирует цель, результат соответствует заявленной цели.
<b>2. Выполнение этапа «Исследование» по теме трека.</b>	
2.1. Изучение истории вопроса и опыта решения данной проблемы со ссылками на источники, изучение альтернативных решений, если имеются	0 - не изучалось; 1- изучалось, но недостаточно для достижения цели проекта; 2 - изучалось достаточно для достижения цели проекта.
2.2. Анализ результатов	0 - нет анализа результатов исследования; 1 - анализ результатов есть, но выводы неполные; 2 - анализ результатов есть, сделаны компетентные выводы.
<b>3. Выполнение этапов «Проектирование» и «Прототипирование» по теме трека</b>	
3.1. Уместное использование теоретических знаний для достижения поставленной цели	0 - совсем не использует теоретические знания, хотя это нужно для достижения поставленной цели; 1 - используют частично; 2 - использует теоретические знания там, где это нужно для достижения цели проекта.
3.2. Практическая апробация возможного решения	0 - способ выбора решения носит апробация возможного теоретический характер; 1 - была проведена апробация, однако ее результаты не полностью учтены/недостаточно проанализированы/не внесены корректировки; 2 - решение апробировано, внесены необходимые корректировки.
3.3. Прототип предлагаемого решения	0 - отсутствует; 1 - есть, но он недостаточно проработан; 2 – есть, но он требует незначительной

	доработки 3- полностью готов к внедрению.
3.4. Значимость для практики, возможность масштабирования и внедрения	0 - предлагаемое решение не может быть 1 - предлагаемое решение может быть реализовано, однако неэффективно по сравнению с другими существующими решениями; 2- предлагаемое решение может быть реализовано и эффективно по сравнению с другими существующими решениями; 3- предлагаемое решение может быть реализовано и эффективно по сравнению с другими существующими решениями; решение масштабируемо, у команды есть понимание, каким образом можно в дальнейшем реализовать и внедрить продукт.
<b>4. Качество презентации</b>	
4.1. Умение структурировать материал, логично и последовательно его излагать	0 - совсем не умеют; 1 - структура материала и логика подачи нуждается в доработке; 2 - ясная логика и структура подачи материала
4.2. Умение объяснить и защитить свои идеи	0 - совсем не умеют; 1 - отдельные идеи объясняются хорошо; 2 - команда убедительно отстаивает свои идеи.
4.3. Владение понятийным аппаратом	0 - совсем не владеют; 1 - могут объяснить понятия частично; 2 - владеет достаточно для работы над проектом и достижения цели проекта.
<b>5. Креативный подход</b>	
5.1. Оригинальность решения	0 - в проекте нет оригинальных идей и подходов; 1- есть отдельные оригинальные идеи; 2- в проекте наблюдается творческий подход.

По результатам оценки члены жюри вправе выставлять дополнительные баллы.

## 7. Финансирование

Финансовое обеспечение Конкурса, связанное с организационными расходами по подготовке и проведению Конкурса несет КГАОУ ДО РМЦ за счет средств субсидии, выделенной на выполнение государственного задания.

## 8. Подведение результатов Конкурса и награждение

8.1. Победители и призеры определяются по количеству баллов и распределяются по трём призовым местам (первое, второе, третье) в двух направлениях.

8.2. Все участники, подавшие полную заявку в срок и, принявшие участие в Конкурсе, получают свидетельства участника.

8.3. Победители и призеры Конкурса получают дипломы КГАОУ ДО РМЦ 1, 2 и 3 степени и ценные призы.

8.4. Рассылка дипломов и свидетельств участников осуществляется до 21 декабря 2020 года в электронном формате, призов – почтовым отправлением.

Директор центра  
цифрового образования «IT-куб»



С.А. Гумбатов

## Приложение 1

к положению о проведении открытого  
конкурса проектов VR/AR

### **ПЕРЕЧЕНЬ ТРЕКОВ**

открытого конкурса проектов VR/AR

#### **I. Направление AR**

Приложение дополненной реальности – добавление различных элементов в реальный мир с помощью мобильного телефона, планшета и других устройств.

а. Культура. В Хабаровске есть отличный военно-исторический музей. Людям не всегда удобно ходить с гидом и слушать про экспонаты. Создайте AR-гида, который проведет интерактивную инструкцию.

б. Образование. Соберите образовательное приложение с дополненной реальностью. Это может быть обучающее приложение по школьной программе или квест с элементами дополненной реальности.

с. Медицина. Создайте приложение для оказания первой медицинской помощи. Симулятор для оказания первой медицинской помощи.

#### **II. Направление VR**

Приложение виртуальной реальности – созданный техническими средствами мир, в который можно погрузиться, используя компьютер и специальные очки виртуальной реальности.

а. Культура. В 2022 году будет 100 лет со дня Волочаевской битвы, используя информацию из сети, постарайтесь воссоздать эту битву перенеся её в виртуальный мир, а пользователя сделать наблюдателем или участником.

б. Образование. Соберите образовательное приложение с виртуальной реальностью. Это может быть обучающее приложение по школьной программе или игра.

с. Медицина. Создайте приложение для оказания первой медицинской помощи. Симулятор для оказания первой медицинской помощи.

Все дополнительные материалы по трекам будут высланы участникам в день начала конкурса.