

«УТВЕРЖДЕНО»

Генеральный директор
КГАОУ ДО РМЦ

М.В. Кацупий

М.П.

«29» февраля 2024 г.

«УТВЕРЖДЕНО»

Директор МБОУ СОШ
с. Восточное

С.А. Суворов

М.П.

«29» февраля 2024 г

«УТВЕРЖДЕНО»

МОУ Инженерная школа
города Комсомольска-на-

Амуре

Е.А. Баранова

М.П.

«29» февраля 2024 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

Краевого хакатона виртуальной/дополненной реальности и 3D-моделирования, приуроченного к празднованию 90-летия со дня рождения Юрия Алексеевича Гагарина.

2024 г

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет условия, порядок организации и проведения краевого хакатона виртуальной/дополненной реальности и 3D-моделирования (далее – Хакатон), приуроченного к празднованию 90-летия со дня рождения Юрия Алексеевича Гагарина. Хакатон проводится в рамках реализации комплексного плана мероприятий по организационно-методической поддержке центров образования «Точка роста», детских технопарков «Кванториум», центров цифрового образования «IT-куб», создаваемых и функционирующих в Хабаровском крае, на 2023/2024 учебный год.

2. Организаторы и партнеры Хакатона

2.1. Организаторами Хакатона являются:

– краевое государственное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» (далее – КГАОУ ДО РМЦ);

– муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа с. Восточное имени Героя Российской Федерации Аксенова Александра Александровича (далее – МБОУ СОШ с. Восточное).

– муниципальное общеобразовательное учреждение "Инженерная школа города Комсомольска-на-Амуре" (далее – МОУ Инженерная школа города Комсомольска-на-Амуре)

2.2. Партнерами Хакатона являются:

– филиал публичного акционерного общества «Авиационная холдинговая компания «СУХОЙ» «Комсомольский-на-Амуре авиационный завод имени Ю.А. Гагарина»;

– АО «Хабаровский аэропорт»;

– ООО «КХВ-СОФТ».

– АО «1С»

2.3. Для подготовки и проведения Хакатона Организаторы формируют организационный комитет (далее – Оргкомитет).

3. Термины и определения

Жюри – группы экспертов из числа научных и педагогических работников, представителей предприятий и бизнес-сообщества, сформированная Оргкомитетом, оценивающая результаты выполнения заданий по номинациям.

Задание – письменная или устная инструкция по работе с предоставленными материалами.

Номинация – каждая позиция при присуждении почетных званий или призов на Хакатоне.

Наставник (педагог) – физическое лицо, старше 18 лет, заинтересованное в участии команды в Хакатоне, отвечающее за своевременное прохождение командой всех этапов Хакатона и верификацию всех предоставленных документов.

Оргкомитет – организационный комитет, состоящий из числа работников организаторов и приглашённых экспертов.

Партнер – это особый тип взаимодействия образовательного учреждений с субъектами и институтами рынка труда, государственными и местными органами власти, общественными организациями, нацеленный на максимальное согласование и учет интересов всех участников этого процесса.

Положение – документ, регулирующий процедуру организации и проведения Хакатона.

Протокол – документ, фиксирующий итоговый балл команды за выполнение Задания. Содержит название команды, ФИО участников, населенный пункт участников, критерии оценивания и итоговый балл.

Участник – физическое лицо, в возрасте 7 – 18 лет, обучающиеся в общеобразовательных организациях, организаций дополнительного образования и студенты профессиональных образовательных организаций, являющиеся гражданином Российской Федерации, не состоящее в трудовых или иных договорных отношениях с организаторами или партнерами, действующее от своего имени.

Хакатон – конкурсное мероприятие марафонского типа среди междисциплинарных команд по поиску технологического проектного решения определенной проблемы прикладного характера из выбранной предметной области.

4. Цели и задачи Хакатона

4.1. Цель Хакатона: стимулирование интереса и развитие способностей детей в области научно-технического творчества и цифровых технологий.

4.2. Задачи Хакатона:

- выявление талантливых детей и создание условий для реализации их творческого потенциала;
- расширение кругозора обучающихся;
- развитие гибких компетенций участников через практическое применение и совершенствование предметных навыков;
- развитие творческих и научно-технических связей между образовательными организациями края.

5. Участники Хакатона

5.1. Участие в мероприятиях технической направленности возможно только при наличии сертификата дополнительного образования (ссылка на

сайт: <https://27.pfdo.ru/app>), его номер вносится при регистрации на мероприятие.

5.2. В Хакатоне принимают участие учащиеся общеобразовательных организаций, организаций дополнительного образования и студенты профессиональных образовательных организаций не старше 18 лет, в том числе учащиеся из удаленных территорий Хабаровского края («Точки Роста»).

5.3. Возраст участников 7-18 лет.

5.4. Хакатон предполагает командное и индивидуальное участие, участники команды могут быть разного возраста из одной возрастной группы.

5.5. Один участник может войти только в одну команду. Регистрация одновременно в двух командах запрещена.

5.6. При подаче заявки на Хакатон участники автоматически дают согласие на обработку персональных данных.

6. Руководство подготовкой и проведением Хакатона

6.2. Общее руководство подготовкой и проведением Хакатона осуществляет Оргкомитет.

6.3. Состав Оргкомитета утверждается Положением (Приложение 1).

6.4. Оргкомитет выполняет следующие функции:

– ведёт делопроизводство, в том числе формирует и утверждает программу проведения Хакатона;

– осуществляет руководство подготовкой Хакатона;

– контролирует качество проведения Хакатона на всех этапах;

– предоставляет отчетно-аналитическую документацию.

6.5. Оргкомитет в своей деятельности руководствуется настоящим положением.

7. Порядок организации и проведения Хакатона

7.2. Хакатон проводится в очно-дистанционном формате с 11 марта по 30 апреля 2024 года по номинациям:

№ п/п	Номинации	Даты/ Формат проведения	Возраст	Ответственный(ые)
1.	Дополненная реальность (Приложение 2)	с 11 марта по 03 апреля 2024 г. очно-дистанционный	10-13 14-18	КГАОУ ДО РМЦ
2.	Виртуальная реальность (Приложение 2)		10-13 14-18	
3.	3D–моделирование (Приложение 2)		10-13 14-18	
4.	Творчество в цифре (Приложение 3)	с 11 марта по 30 апреля 2024 г. дистанционно	7-10 11-15	

7.2. Подробные условия участия в номинациях Хакатона изложены в Приложениях 2-3 к Положению.

7.3. В рамках Хакатона будут проведены следующие мероприятия:

№ п/п	Мероприятие	Даты	Ответственный (ые)
1.	VR конкурс (3D-моделирования и AR) «Цифровой Восток» (Приложение 4)	11 марта - 20 апреля 2024 г.	МБОУ СОШ с. Восточное
2.	Хакатон «VR/AR и 3D моделирование» (Приложение 5)	11 марта - 20 апреля 2024 г.	МОУ "Инженерная школа города Комсомольска-на-Амуре"
3.	Проведение мастер-класса: «Создание AR-приложения» (очно/дистанционно)	11 марта по 15 марта 2024 г.	МБОУ СОШ с. Восточное
4.	Мастер-классы по направлениям Хакатона в дистанционном формате по ссылке: https://disk.yandex.ru/d/2Rt9WLxdBSRu7A	с 11 марта по 03 апрель 2024 г.	Контактная информация для взаимодействия – Прокопьева Марина Владимировна, тел. +79249356575
5.	Интерактивно-образовательная программа для гостей и детей-участников Хакатона (мастер-классы, интерактивные игры и т.д.)	03 апрель 2024 г.	КГАОУ ДО РМЦ
6.	Стратегическая сессия в рамках Хакатона для наставников команд		
7.	Проведение официальной части открытия и закрытия Хакатона		

7.4. Программа проведения очного дня Хакатона будет размещена на сайте http://it-cube-khv.tilda.ws/hacaton_vrar там же будет размещена информация о сроках, правилах проведения и результатах мероприятий Хакатона.

7.5. Интерактивно-образовательная программа для гостей и детей-участников Хакатона проводится 03 апреля 2024 г. по адресу: г. Хабаровск ул. Архангельская, 25 с целью популяризации научно-технического творчества среди школьников и студентов профессиональных образовательных организаций включает в себя мастер-классы, интерактивные игры и т.д.

7.6. Стратегическая сессия в рамках Хакатона проводится для наставников команд (время проведения и программа будут сообщены дополнительно).

8. Награждение победителей и призеров

8.1. Победители и призеры по каждой из номинаций и мероприятий Хакатона определяются и утверждаются в соответствии с Приложениями 2-5.

8.3. Рассылка дипломов и свидетельств участников дистанционных форматов осуществляется до 20 мая 2024 года в электронных формах на

электронные почты участников, указанной при регистрации, призов – почтовым отправлением.

8.4. Организаторы и партнеры Хакатона оставляют за собой право на введение специальных номинаций.

8.5. Исключительные права на результаты интеллектуальной деятельности, созданные в процессе участия в Хакатоне, принадлежат участникам, создавшим результаты интеллектуальной деятельности, при этом Организаторы и партнеры мероприятия вправе использовать результаты интеллектуальной деятельности в информационных и демонстрационных целях без заключения дополнительных соглашений с участниками.

9. Финансирование

9.1. Расходы по проведению Хакатона связанные с:

– организацией и проведением номинаций (Приложения 2-3): дополненная реальность, виртуальная реальность, 3D–моделирование, Творчество в цифре и мероприятий: интерактивно-образовательная программа для гостей и детей-участников Хакатона (мастер-классы, интерактивные игры и т.д.), стратегическая сессия в рамках Хакатона для наставников команд, проведение официальной части открытия и закрытия Хакатона несет КГАОУ ДО РМЦ.

– организацией и проведением мероприятия VR конкурс (3D-моделирования и AR) «Цифровой Восток» (Приложения 4) и мастер-класса: «Создание AR-приложения» несет МБОУ СОШ с. Восточное.

– организацией и проведением мероприятия Хакатон VR/AR 3D моделирование (Приложение 5) несет МОУ «Инженерная школа города Комсомольска-на-Амуре».

9.2. Расходы, связанные с проездом участников команд и сопровождающих к месту проведения Хакатона и обратно, их проживанием, питанием участников, оплатой командировочных расходов руководителям команд, несут командирующие организации.

10. Заключительные положения

Все вопросы на предмет участия Вы можете задать по телефону: +79249356575 или по электронной почте: itcube@rmc27.ru

Приложение 1
к Положению краевого хакатона
виртуальной/дополненной
реальности и 3D-моделирования,
приуроченного к празднованию
90-летия со дня рождения Юрия
Алексеевича Гагарина

СОСТАВ

организационного комитета краевого хакатона виртуальной/дополненной
реальности и 3D-моделирования, приуроченного к празднованию 90-летия
со дня рождения Юрия Алексеевича Гагарина

Кудревич Елена Анатольевна	–	директор ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб» КГАОУ ДО РМЦ, председатель Оргкомитета;
Воронцов Дмитрий Владимирович	–	заместитель директора по работе с федеральной сетью и внешними партнерами ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб» КГАОУ ДО РМЦ;
Евстигнеева Юлия Викторовна	–	МБОУ СОШ с. Восточное, руководитель ЦЦО «ИТ-куб»;
Жога Татьяна Николаевна	–	заместитель директора по учебно- методической работе ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб» КГАОУ ДО РМЦ;
Исаечкина Анна Александровна	–	директор ЦЦО «ИТ-куб» МОУ «Инженерная школа города Комсомольска-на-Амуре».

РЕГЛАМЕНТ

проведения номинаций «Дополненная реальность»; «Виртуальная реальность»; «3D-моделирование»

1. Общие положения

1.1 Настоящий регламент определяет статус, цели и задачи номинаций «Дополненная реальность»; «Виртуальная реальность»; «3D-моделирование» в рамках краевого хакатона виртуальной/дополненной реальности и 3D-моделирования, приуроченного к празднованию 90-летия со дня рождения Юрия Алексеевича Гагарина для обучающихся образовательных организаций, в том числе из удаленных территорий Хабаровского края («Точки Роста») (далее – Номинации).

1.2 Организация и проведение номинаций осуществляется краевым государственным автономным образовательным учреждением дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» (далее – КГАОУ ДО РМЦ).

1.3 Целью проведения номинаций «Дополненная реальность»; «Виртуальная реальность»; «3D-моделирование» является выявление и поддержка высокомотивированных обучающихся, стимулирование интереса к функционированию, разработке и развитию современных информационных систем и технологий.

1.4 Основные задачи номинаций:

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

2. Участники номинаций

2.1 Возрастные группы участников: средняя возрастная группа 10 – 13 лет; старшая возрастная группа 14– 18 лет.

2.2 Номинация «3D-моделирование» участие индивидуальное, Номинации «Дополненная реальность»; «Виртуальная реальность» участие в составе команды (2 человека), участники команды могут быть разного возраста из одной возрастной группы.

2.3 Один участник может войти только в одну команду. Регистрация одновременно в двух командах запрещена.

3. Руководство подготовкой и проведением номинаций

3.1 Состав Оргкомитета утверждается данным регламентом (Приложение 1).

3.2 Оргкомитет в своей деятельности руководствуется настоящим регламентом.

3.3 Оргкомитет выполняет следующие функции:

- ведёт делопроизводство, в том числе формирует и утверждает программу проведения Номинации;
- регистрирует участников мероприятий согласно заявленным номинациям;
- осуществляет руководство подготовкой по номинациям;
- обеспечивает информационную поддержку;
- осуществляет связь с общественностью, средствами массовой информации;
- формирует жюри;
- контролирует качество проведения на всех этапах согласно заявленным номинациям;
- предоставляет отчетно-аналитическую документацию по заявленным номинациям.

3.4 В ходе номинаций организатор представляет участникам:

- помещение, столы, стулья, интернет;
- возможность презентации проектов/прототипов проектов.

3.5 Организатор не несет ответственности за сохранность оборудования участников.

4. Жюри номинаций

4.1.Выбор победителей осуществляется членами жюри,

4.2.Состав жюри утверждается отдельным приказом КГАОУ ДО РМЦ не позднее 29 марта 2024 г.

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

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

4.5.Решение Жюри оформляется в виде письменного протокола, который подписывается председателем жюри и ответственным секретарем.

4.6.По результатам оценки работ члены Жюри вправе выставлять дополнительные баллы и отмечать особо понравившиеся работы.

4.7.Члены Жюри получают по итогам работы благодарственное письмо.

4.8.Решение Жюри является окончательным. Апелляции на решения Жюри не принимаются и не рассматриваются.

5. Сроки и порядок проведения номинаций

5.1. Формат проведения – очно 03 апреля 2024 г. по адресу: г. Хабаровск, ул. Архангельская, 25, в ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб» с 09:00 по 18:00 по Хабаровскому времени.

5.2. С 11 марта по 01 апреля (до 23:59 по Московскому времени) 2024 года осуществляется приём заявок на участие. Для участия необходимо заполнить регистрационную форму участника, размещенную по ссылке:

<https://forms.yandex.ru/cloud/65bc4ff6f47e733cd775dcaa/>



Ссылка в виде QR-кода:

5.3. Результаты будут опубликованы:

http://it-cube-khv.tilda.ws/hacaton_vrar



Ссылка в виде QR-кода:

5.4. Примерный порядок проведения очного формата:

- Сбор участников, подготовка (9:00 – 10:00);
- Работа над проектами (10:00 – 12:00);
- Церемония открытия (12:00 – 12:40);
- Интерактивно-образовательная программа, обед (12:40 – 13:30);
- Работа над проектами (13:30 – 16:15);
- Стратегическая сессия (13:00 – 15:00);
- Сдача проектов (16:15 – 16:30);
- Интерактивно-образовательная программа (16:30 – 17:30);
- Работа жюри, подведение итогов (16:30 – 17:30);
- Награждение победителей, церемония закрытия (17:30-18:00).

5.8. Участник обязан иметь собственное оборудование и программное обеспечение для разработки проекта.

6. Критерии оценивания работ мероприятия.

6.1. Оценка проектов дополненная реальность и виртуальная реальность проводится на основании следующих критериев:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)	Итоговый балл
---------------------------	---------------------------------	---------------

Прототип предлагаемого решения	Отсутствует(0б); есть, но он недостаточно проработан (1б); есть, но он требует незначительной доработки (2б); полностью готов к внедрению(3б);	
Качество проекта	Модели не эстетичны или отсутствуют (0б); Присутствуют простые слабо детализированные модели (1б); Модели имеют хорошую детализацию и визуальную составляющую (2б); Модели идеально проработаны и имеют много мелких деталей (3б);	
КачествоUI	UI не реализован или сделан плохо (0б); UI выбивается из общего дизайна приложения (1б); UI красиво реализован(2б); UI делает приложение уникальным (3б);	
Качество UX	С приложение неудобно работать, отсутствует простота и удобство навигации, интерфейс приложения непонятен пользователю (0б); С приложением удобно работать, однако присутствуют элементы интерфейса, непонятные пользователю(1б); С приложением удобно работать, присутствует удобство навигации, создан интерфейс приложения, понятный пользователю (2б); Разработан качественный, безупречно продуманный и интуитивно понятный UX проекта (3б);	
Работа на целевом устройстве	не работает (0б); работает (1б);	
Максимальный балл:		13

6.2. Оценка проектов по 3D–моделированию проводится на основании следующих критериев:

Критерии оценивания работ	Расшифровка	Итоговый балл
Качество 3D–моделей	Модели не эстетичны или отсутствуют (0б); Присутствуют простые слабо детализированные модели (1б); Модели имеют хорошую детализацию и визуальную составляющую (2б); Модели идеально проработаны и имеют много мелких деталей (3б).	
Оригинальность	Модели не оригинальны/уже существующий объект (0б); Модель не имеет аналогов, но выбранный дизайн не интересен (1б); Модель не имеет аналогов, есть недочет в выборе дизайнерского стиля (2б); Отличный выбор дизайна, модель выглядит интересно или необычно (3б).	
Качество текстур	элементы не текстурированы или текстурированы неправильно (0б); элементы модели имеют текстуры (1б); присутствуют PBR- текстуры (эффекты бликов, металлик и т.д.) и правильно применены, материалы узнаваемы(2б).	

Качество визуализации	нет визуализации (0б); объект визуализирован, есть материалы и свет (1б); объект визуализирован, есть материалы и свет, ракурс выбран удачно (2б).	
Задание выполнено полностью	В представленных моделях нельзя однозначно опознать объект (0б); Выполнено дополнительное задание (1б); Выполнено дополнительное задание и произведена визуализация (2б); Выполнено дополнительное задание, произведена визуализация и видео-результат (3б).	
Максимальный балл:		13

7. Меры безопасности

7.1. В целях обеспечения безопасности зрителей и участников очного формата, номинации проводятся в соответствии с Постановлением Правительства РФ от 17 мая 2022 г. N 892 "О внесении изменений в Правила обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований".

7.2. Наставник – несет ответственность за жизнь и здоровье детей в пути и во время проведения очного формата.

8. Финансирование

Расходы по проведению номинаций Дополненная реальность, Виртуальная реальность и 3D-моделирование, связанные с организационными расходами по подготовке и проведению номинаций несёт КГАОУ ДО РМЦ из средств субсидии, выделенной на выполнение государственного задания.

9. Подведение итогов и награждение

9.1. Победители и призёры определяются по количеству баллов и распределяются по трём призовым местам (первое, второе, третье) в трех номинациях по каждой возрастной группе.

9.2. В особых случаях для принятия решения может быть собрана коллегия из нескольких членов жюри конкретного направления, в период времени назначенный Оргкомитетом. Решение коллегии членов жюри обжалованию не подлежит

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

9.4. Наставники команд победителей и призеров получают благодарственные письма.

Директор ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб»



Е.А. Кудревич

Приложение 1
к регламенту проведения номинаций
«Дополненная реальность»;
«Виртуальная реальность»; «3D-
моделирование»

СОСТАВ

организационного комитета номинаций «Дополненная реальность»; «Виртуальная реальность»; «3D-моделирование»; «Творчество в цифре» в рамках краевого хакатона виртуальной/дополненной реальности и 3D-моделирования, приуроченного к празднованию 90-летия со дня рождения Юрия Алексеевича Гагарина

Кудревич Елена Анатольевна	–	директор центра цифрового образования ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб» КГАОУ ДО РМЦ, председатель Оргкомитета;
Воронцов Дмитрий Владимирович	–	заместитель директора по работе с федеральной сетью и внешними партнерами ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб» КГАОУ ДО РМЦ;
Жога Татьяна Николаевна	–	заместитель директора по учебно-методической работе ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб» КГАОУ ДО РМЦ;
Гладышева Юлия Александровна	–	методист ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб» КГАОУ ДО РМЦ;
Малько Евгений Игоревич	–	педагог дополнительного образования ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб» КГАОУ ДО РМЦ;
Павлов Никита Григорьевич	–	педагог дополнительного образования ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб» КГАОУ ДО РМЦ;
Прокопьева Марина Владимировна	–	специалист по работе со СМИ педагог дополнительного образования ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб» КГАОУ ДО РМЦ;
Черномаз Жанна Петровна	–	Педагог-организатор ЦТЦО «ТЕХНО-ИТ-куб» КГАОУ ДО РМЦ;

Директор ЦТЦО
«ТЕХНО-ИТ-куб»



Е.А. Кудревич

РЕГЛАМЕНТ

проведения номинации «Творчество в цифре»

1. Общие положения

1.1. Настоящий регламент определяет цели и задачи номинации «Творчество в цифре», (далее - Номинация) порядок ее организации, сроки проведения, подведение итогов и награждения победителей, права и обязанности его организаторов и участников, основные требования к оформлению работ.

1.2. Номинация проводится в рамках краевого хакатона виртуальной/дополненной реальности и 3D-моделирования, приуроченного к празднованию 90-летия со дня рождения Юрия Алексеевича Гагарина.

1.3. Номинация «Творчество в цифре» проводится по трём направлениям: «Рисунок», «Анимация», «3D рисунок», «Цифровая графика».

2. Цели и задачи

2.1. Цель: мотивация обучающихся к активному использованию цифровых технологий в образовательном процессе, внеурочной деятельности, поиску творческих решений с помощью современных цифровых технологий.

2.2. Задачи:

- создавать обучающимся условия для использования цифровых технологий в образовательном процессе и во внеурочной деятельности;
- развивать творческие способности обучающихся;
- активизировать изучение и применение современных цифровых технологий.

3. Участники

3.1. В Номинации принимают участие обучающиеся общеобразовательных учреждений, учреждений дополнительного образования Хабаровского края по возрастным группам.

3.2. Возраст участников в каждом направлении Номинации:

- «Рисунок» 7-10 лет;
- «Анимация» 11-15 лет;
- «3D рисунок» 11-15 лет;
- «Цифровая графика» 11-15 лет.

3.3. Каждый участник может представить не более одной работы в каждом направлении.

4. Темы работ

Работы по направления могут быть представлены в одной из трех тем:

- «Юрий Гагарин – покоритель космоса»;
- «Тайны Вселенной»;
- «Первым делом самолеты»

5. Условия участия (проведения)

5.1. Участие – заочное (дистанционное)

5.2. Участники гарантируют, что они являются авторами присланных (выставляемых) работ и факт участия в Номинации не нарушает права других лиц. Ответственность за нарушения прав третьих лиц (в том числе, авторских, смежных и иных прав третьих лиц), допущенных участниками в связи с предоставлением работ, несут сами участники.

5.3. Принимая участие, участники соглашаются с тем, что их имена и фамилии, работы могут быть использованы публично, без дополнительного согласия участников и без уплаты им какого-либо дополнительного вознаграждения.

5.4. Организатор оставляет за собой право использовать работы с целью популяризации технического творчества путем размещения на веб-сайте, хранения и использования в печатной и другой рекламной продукции.

5.5. К участию НЕ принимаются работы, содержащие сцены насилия, обнаженную натуру, демонстрирующие либо призывающие к нарушению общепринятых норм морали, рекламу и т.п.

5.6. Организаторы оставляют за собой право не принимать работы, не относящиеся к темам направлений в Номинации.

5.7. Работы размещаются в облачном хранилище, ссылки на них прикрепляются к форме:

Ссылка: <https://forms.yandex.ru/cloud/65d5446dd046884b884b5ba7/>



Ссылка в виде QR-кода:

6. Требования к оформлению работ

6.1. Работы выполняются в соответствии со следующими требованиями:

– в направлении «Рисунок» принимаются работы, выполненные в формате А3 или А4 с использованием любых живописных или графических материалов в любой технике на твёрдых листах для рисования. Рисунки, выполненные на бумаге, не предназначенной для рисования (тетрадные листы, обёрточная бумага, обои и пр.) к участию не допускаются. Рисунок может иметь как горизонтальное, так и вертикальное изображение, не допускается свёртывание и сгибание работ;

– в направлении «Цифровая графика» и «Анимация», принимаются работы, выполненные в графических редакторах в форматах avi, .mov, .mpg .jpg, gif и др. (объем не более 400 Кб, максимальное разрешение 600x400 пикселей);

– в направлении «3D рисунок» принимаются работы, выполненные в графических редакторах в форматах .jpg, gif.

6.2. К каждой работе прикрепляется стикер с указанием: названия направления, темой работы, фамилия, имя и отчество автора работы, класс, ФИО педагога.

7. Сроки проведения

7.1. Прием работ для участия осуществляется с 11 марта по 25 апреля 2024 года включительно.

7.2. Работа жюри, подведение итогов – до 30.04.2024 г.

8. Критерии оценивания работ

8.1. Направление «Рисунок»

Критерии оценивания работ	Расшифровка	Итоговый балл
Выполнение требований к оформлению работы	0 – не соответствует 1 – соответствует	
Соответствие выбранному направлению и теме	0 – не соответствует 1 – соответствует частично 2 – соответствует полностью	
Содержание рисунка (оригинальное, неожиданное, фантастическое, непосредственное и наивное, особая смысловая нагрузка, отражающая глубины переживания ребенка)	0 – не соответствует 1 – соответствует частично 2 – соответствует полностью	
Композиционное решение (хорошая заполняемость листа, ритмичность в изображении предметов, разнообразие размеров нарисованных предметов, зоркость, наблюдательность ребенка)	0 – не соответствует 1 – соответствует частично 2 – соответствует полностью	
Колорит (интересное, необычное и неожиданное цветовое решение)	0 – не соответствует 1 – соответствует частично 2 – соответствует полностью	
Максимальное количество баллов		9

8.2. Направление «Цифровая графика», «Анимация»

Критерии оценивания работ	Расшифровка	Итоговый балл
Выполнение требований к оформлению работы	0 – не соответствует 1 – соответствует	

Соответствие выбранному направлению и теме	0 – не соответствует 1 – соответствует частично 2 – соответствует полностью	
Оригинальность работы, наличие анимационных эффектов	0 – не прослеживается 1 – присутствует частично 2 – присутствует	
Качество и сложность технического исполнения работы	0 – не прослеживается 1 – присутствует частично 2 – присутствует	
Качество художественного исполнения	0 – не соответствует 1 – соответствует частично 2 – соответствует полностью	
Максимальное количество баллов		9

8.3. Направление «3D рисунок»

Критерии оценивания работ	Расшифровка	Итоговый балл
Выполнение требований к оформлению работы	0 – не соответствует 1 – соответствует	
Соответствие выбранному направлению и теме	0 – не соответствует 1 – соответствует частично 2 – соответствует полностью	
Оригинальность композиционного решения, сходство с предметами и объектами в реальности	0 – не прослеживается 1 – присутствует частично 2 – присутствует	
Качество и сложность технического исполнения работы	0 – не прослеживается 1 – присутствует частично 2 – присутствует	
Творческая интерпретация, качество и сложность технического исполнения, гармоничное цветовое сочетание	0 – не прослеживается 1 – соответствует частично 2 – соответствует полностью	
Размер и целостность деталей композиции, симметричность, расположение главного и второстепенных элементов композиции	0 – не соответствует 1 – соответствует частично 2 – соответствует полностью	
Максимальное количество баллов		11

В случае возникновения спорных вопросов об авторстве работы, образовательные организации по первому требованию оргкомитета предоставляют исходные материалы и рабочие варианты рисунков.

По решению оргкомитета работа может быть не принята к рассмотрению по следующим причинам:

- несоблюдение требований, несоответствие теме, формату, размеру, названию файла;
- заимствование из различных источников;
- неправильное оформление заявки;
- представление от одного участника в одну номинацию более одной работы.

9. Жюри и подведение итогов и награждение:

9.1. Состав жюри:

- Черномаз Ж.П. – педагог-организатор ЦТЦО «ТЕХНО-IT-куб»;
- Прокопьева М.В. – специалист по работе со СМИ;
- Редько Е.А. – старший преподаватель ПИ ТОГУ (по согласованию);
- Цекунова О.А. – методист ЦТЦО «ТЕХНО-IT-куб»;
- Спирина М.И. – методист ЦТЦО «ТЕХНО-IT-куб».

9.2. На основании решения жюри по итогам номинации в каждом направлении победителям вручаются дипломы I степени и ценные призы.

9.3. Призёрам в каждом направлении вручаются дипломы II и III степени.

9.4. Дипломы победителей и призеров, а также благодарности наставникам команд направляются на электронную почту, указанную в форме регистрации.



УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ СОШ с. Восточное
им. Героя России А.А. Аксенова
Хабаровского муниципального района
Хабаровского края
С.А. Суворов
Приказ № 31/18 от «21» 02 2024г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении VR-конкурса (3D-моделирование и AR)
“Цифровой Восток”

среди обучающихся учреждений общего, среднего профессионального и
дополнительного образования посвящённого достопримечательностям
Дальнего Востока

1. Общие положения

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения VR-конкурса (3D-моделирование и AR) “Цифровой Восток” (далее Конкурс) среди обучающихся учреждений общего, среднего профессионального и дополнительного образования, посвящённого достопримечательностям Дальнего Востока, а также его организационно-методическое обеспечение, порядок участия и определения Победителей и призеров.

1.1. Организатором конкурса является Центр цифрового образования детей «IT-куб» на базе муниципального бюджетного образовательного учреждения средняя общеобразовательная школа с. Восточное им. Героя России А.А. Аксенова Хабаровского муниципального района Хабаровского края (далее Организатор конкурса).

1.2. Партнером конкурса является Лаборатория CAD/CAM технологий кафедры «Технологическая информатика и информационные системы» Факультета автоматизации и информационных технологий Политехнического института Тихоокеанского государственного университета.

1.3. Миссия Конкурса состоит в объединении участников с различными компетенциями и предоставлении им возможностей для обучения, развития, творчества в рамках самостоятельной работы и соревновательного процесса.

2. Цель и задачи Конкурса

2.1. Цель – популяризация технологий 3D-моделирования и дополненной реальности (AR) с целью профессиональной ориентации школьников на IT-сферу.

2.2. Задачей является стимулирование обучающихся в направлении создания приложений дополненной реальности (AR), 3D моделирования и выявление талантливой молодежи в области технического творчества.

3. Описание конкурса

3.1. Конкурс - соревновательное мероприятие, где участники осуществляют деятельность, направленную на создание 3D модели достопримечательностей Дальнего Востока, в том числе исчезнувших, снесенных, видоизмененных, а также создание мобильного AR-приложения с целью демонстрации созданных 3D-моделей.

3.2. Соревнования проводятся по двум номинациям:

- *3D моделирование;*

- *Разработка мобильного AR-приложения на Unity.*

3.3. Участник – физическое лицо из числа учащихся в возрасте от 10 до 17 лет, зарегистрировавшееся для участия в конкурсе.

3.4. Победители – участники, чьи работы признаны лучшими в результате оценки Жюри, на основании критериев, установленных настоящим Положением.

3.5. Жюри – группа лиц, являющиеся специалистами в области 3D моделирования и разработки приложений виртуальной и дополненной реальности, осуществляющие оценку проектов и определяющие победителей Конкурса.

3.6. Информационная площадка – ресурсы в сети Интернет, на которых будет размещена информация о Конкурсе.

3.7. Конкурс проводится в дистанционном формате, количество участников не ограничено.

3.8. Конкурс предполагает единоличное выполнение задания Участником.

3.9. Участники конкурса гарантируют, что все разрабатываемые ими объекты в рамках конкурса принадлежат исключительно им, а их использование, распространение и размещение в сети Интернет не нарушает прав собственности и/или права третьих лиц и законодательство Российской Федерации. Работы участников будут проверены на плагиат.

4. Требования к участию

4.1. Участники проходят регистрацию по ссылке <https://forms.yandex.ru/u/65d45ebf73cee72eed52da6f/> . Ссылка на регистрацию также размещена на сайте конкурса https://it-cube-east.site/digital_east.html . При регистрации участник указывает ФИО, дату рождения, место обучения, ФИО наставника (при наличии), а также контакты, дает согласие на обработку персональных данных.

4.2. Всем зарегистрированным участникам необходимо подключиться к Telegram-каналу https://t.me/digital_east, после прохождения регистрации.

4.3. Для участия в номинации «**3D моделирование**» каждому участнику необходимо создать 3D-модель достопримечательности Дальнего Востока, просмотр которой возможен в программе Blender <https://www.blender.org/>. Работу необходимо сохранить с указанием названия объекта в формате файла с расширением OBJ, а также, подготовить текст с описанием объекта, где будут указаны: название, социальная/историческая/культурная значимость объекта и его местоположение (при наличии). Также необходимо сделать скриншот экрана с трех основных ракурсов (на усмотрение участника). Подготовленный текст в формате word и фотографии отправить вместе с файлом модели единым rar-архивом, электронным письмом на адрес digital_east@mail.ru. В письме должны быть указаны данные участника конкурса, его наставника (при наличии), а в теме письма – название конкурса и фамилия участника.

4.4. Оценка проектов проводится по совокупности следующих критериев:

Критерий	Принцип оценивания	Кол-во баллов
Социальная/историческая /культурная значимость	Экспертная оценка на основании приложенных текстовых материалов	1-10
Примененные методы и технологии	Экспертная оценка используемых методов моделирования	1-10
Качество технической реализации	Экспертная оценка результатов используемых методов моделирования	1-10
Уровень сложности модели	Экспертная оценка уровня исполнения 3D-модели	1-10
Презентация	Экспертная оценка дополнительных элементов, не принадлежащих модели, улучшающих восприятие объекта.	1-10

4.5. Для участия в номинации «**Разработка AR-приложения на Unity**» каждому участнику необходимо разработать мобильное приложение дополненной реальности.

Работу необходимо предоставить в виде rar-архива, внутри которого организованы две папки с итоговой версией приложения и материалами от разработчика, названные release и dev, соответственно.

В папке итоговой версии содержится установочный арк-файл и иные материалы необходимые для работы приложения на мобильном устройстве,

а в папке с материалами разработчика содержится весь исходный код приложения, а так же материалы презентации проекта: текстовый файл или файл презентации (.doc, .pdf или .pptx), в котором содержится описание проекта, его функционала и возможностей, а так же представлены фрагменты программного кода, реализующего основные функции приложения с пояснениями к нему.

4.6. Участникам номинации «Разработка AR-приложения на Unity» предоставляется возможность в срок с 5 по 15 марта 2024 г. принять участие в мастер-классе «Создание AR-приложений».

На сайте и в Telegram-канал https://t.me/digital_east будут выложены материалы мастер-класса.

4.7. Архив направляется электронным письмом на адрес digital_east@mail.ru.

4.8. Оценка проектов проводится по совокупности следующих критериев:

Критерий	Принцип оценивания	Кол-во баллов
Работоспособность и стабильность приложения	Экспертная оценка процессов запуска и работы приложения без сбоев.	1-10
Качество исходного кода	Экспертная оценка соответствия исходного кода общепринятым правилам именования и оформления.	1-10
Качество пользовательского интерфейса	Экспертная оценка реализации дизайна пользовательского интерфейса.	1-10
Наличие или отсутствие программных ошибок	Экспертная оценка присутствия или отсутствия программных ошибок.	1-10
Дополнительные возможности	Экспертная оценка наличия в приложении расширенного функционала.	1-10

5. Руководство подготовкой и проведением Конкурса

5.1. Руководство проведением Конкурса осуществляет организационный комитет (Приложение №1), утвержденный приказом ЦЦОД «ИТ-Куб» на базе МБОУ СОШ с. Восточное имени Героя России А.А. Аксенова Хабаровского муниципального района Хабаровского края (далее – Оргкомитет).

5.2. Оргкомитет выполняет следующие функции:

- осуществляет руководство подготовкой конкурса;
- обеспечивает информационную поддержку конкурса;
- осуществляет связь с общественностью, средствами массовой

информации;

- представляет отчетную документацию.

Оргкомитет в своей деятельности руководствуется настоящим Положением.

6. Жюри Конкурса

6.1. Выбор победителей конкурса осуществляется членами жюри (Приложение №2) на основании оценки проектов участников.

6.2. Жюри производит оценку проектов в соответствии с критериями, установленными данным положением.

6.3. Оценка проектов производится на балльной основе по результатам подсчета баллов, которые получит каждый Участник.

6.4. Решение Жюри оформляется в виде письменного протокола, который подписывается председателем жюри.

6.5. Члены Жюри получают по итогам работы благодарственное письмо.

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

7. Сроки и порядок проведения Конкурса

7.1. Конкурс проводится в дистанционном формате с 10 марта по 20 апреля 2024 года.

7.2. С 10 марта до 10 апреля (до 23:59 по московскому времени) 2024 года осуществляется регистрация на участие по ссылке: <https://forms.yandex.ru/u/65d45ebf73cee72eed52da6f/>.

7.3. С 10 марта по 20 апреля отправка конкурсных работ электронным письмом на адрес digital_east@mail.ru.

7.4. Мастер-класс «Разработка мобильных AR-приложений» состоится 15 марта (в 8:00 по московскому времени), материалы мастер-класса сохранятся на сайте конкурса https://it-cube-east.site/digital_east.html и будет продублированы в Telegram-канале https://t.me/digital_east.

7.5. С 20 по 28 апреля 2024 года (до 23:59 по московскому времени) осуществляется оценка конкурсных работ.

7.6. 29 апреля 2024 года (не позднее 18:00 по московскому времени) результаты Конкурса будут опубликованы на сайте конкурса https://it-cube-east.site/digital_east.html и будет продублированы в Telegram-канале https://t.me/digital_east.

7.7. При подаче заявки на Конкурс участники автоматически дают согласие на обработку персональных данных и разрешение на размещение авторских работ с сети – Интернет.

8. Финансовые условия

8.1. Формирование призового фонда победителям Конкурса осуществляется организаторами и партнёрами конкурса.

8.2. Участие в Конкурсе не предполагает внесения участниками платы.

9. Подведение результатов VR-конкурса и награждение

9.1. Победители и призеры определяются по количеству баллов. (Приложение №2).

9.2. Все участники, подавшие полную заявку в срок и, принявшие участие в Конкурсе, получают свидетельства участника, призеры конкурса дипломы победителей и брендированные призы от Тихоокеанского государственного университета.

9.3. Рассылка дипломов и сертификатов участников осуществляется до 15 мая 2024 года в электронном формате.

QR – код для регистрации на конкурс:



Telegram-канал: https://t.me/digital_east



СОСТАВ

организационного комитета открытого Конкурса

Суворов Сергей Александрович	Директор МБОУ СОШ с. Восточное Хабаровского муниципального района
Евстигнеева Юлия Викторовна	Директор центра цифрового образования «IT-куб» МБОУ СОШ с. Восточное Хабаровского муниципального района
Шлепанов Никита Андреевич	Педагог центра цифрового образования «IT-куб» МБОУ СОШ с. Восточное Хабаровского муниципального района
Карпова Елена Владимировна	Заместитель директора по учебной работе центра цифрового образования «IT-куб» МБОУ СОШ с. Восточное Хабаровского муниципального района

СОСТАВ

жюри Конкурса

Шлепанов Никита Андреевич	Педагог центра цифрового образования «IT-куб» МБОУ СОШ с. Восточное Хабаровского муниципального района
Ушакова Кристина Евгеньевна	Педагог центра цифрового образования «IT-куб» МБОУ СОШ с. Восточное Хабаровского муниципального района
Малько Евгений Игоревич	Педагог дополнительного образования КГАОУ ДО ЦРТД РМЦДОД
Никитенко Александр Васильевич	Кандидат технических наук, заведующий Лабораторией CAD/CAM технологий Тихоокеанского государственного университета
Кузьматев Матвей Андреевич	Педагог центра цифрового образования «IT-куб» МБОУ СОШ с. Восточное Хабаровского муниципального района
Бурим Константин Максимович	Педагог центра цифрового образования «IT-куб» МБОУ СОШ с. Восточное Хабаровского муниципального района

«СОГЛАСОВАНО»
Директор ЦОД «IT-куб»
Исаечкина А.А.



«УТВЕРЖДЕНО»
Директор
МОУ «Инженерная школа города
Комсомольска-на-Амуре»
В.А. Баранова



ПОЛОЖЕНИЕ

Открытый Хакатон VR/AR и 3D моделирования.

2024 г

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет условия, порядок организации и проведения Открытого Хакатона VR/AR и 3D моделирования

1.2. Хакатон проводится в рамках реализации комплексного плана мероприятий по организационно-методической поддержке центров образования «Точка роста», детских технопарков «Кванториум», центров цифрового образования «IT-куб», создаваемых и функционирующих в Хабаровском крае, на 2023/2024 учебный год.

2. Организаторы и партнеры Хакатона

2.1. Организаторами Хакатона являются:

- Инженерная школа города Комсомольск-на-Амуре и
- IT-cube базирующийся в Инженерной школе города Комсомольск-

на-Амуре

2.2. Партнерами Хакатона являются:

- филиал публичного акционерного общества «Авиационная холдинговая компания «СУХОЙ» «Комсомольский-на-Амуре авиационный завод имени Ю.А. Гагарина»;

- производственный центр Филиала ПАО «Корпорация «Иркут» «Региональные самолеты» в городе Комсомольске-на-Амуре;

- Амурский судостроительный завод;

- Гидрометаллургическая компания «Полиметалл»

2.3. Для подготовки и проведения Хакатона Организаторы формируют организационный комитет (далее - Оргкомитет).

3. Термины и определения

Жюри - группы экспертов из числа научных и педагогических работников, представителей предприятий и бизнес-сообщества, сформированная Оргкомитетом, оценивающая результаты выполнения заданий по номинациям.

Задание - письменная или устная инструкция по работе с предоставленными материалами.

Иммерсивность (от англ, immersive «присутствие, погружение») это способ восприятия, создающий эффект погружения в искусственно созданную среду.

Номинация - каждая позиция при присуждении почетных званий или призов на Хакатоне.

Наставник (педагог) - физическое лицо, старше 18 лет, заинтересованное в участии команды в Хакатоне, отвечающее за своевременное прохождение командой всех этапов Хакатона и верификацию всех предоставленных документов.

Оргкомитет - организационный комитет, состоящий из числа работников организаторов и приглашённых экспертов.

Партнер - это особый тип взаимодействия образовательного учреждений с субъектами и институтами рынка труда, государственными и местными органами власти, общественными организациями, нацеленный на максимальное согласование и учет интересов всех участников этого процесса.

Положение - документ, регулирующий процедуру организации и проведения Хакатона.

Протокол - документ, фиксирующий итоговый балл команды за выполнение Задания. Содержит название команды, ФИО участников, населенный пункт участников, критерии оценивания и итоговый балл.

Участник - физическое лицо, в возрасте 7-18 лет, обучающиеся в общеобразовательных организациях, организаций дополнительного образования и студенты профессиональных образовательных организаций, являющееся гражданином Российской Федерации, не состоящее в трудовых или иных договорных отношениях с организаторами или партнерами, действующее от своего имени.

Хакатон - конкурсное мероприятие марафонского типа среди междисциплинарных команд по поиску технологического проектного решения определенной проблемы прикладного характера из выбранной предметной области.

4. Цели и задачи Хакатона

4.1. Цель Хакатона: стимулирование интереса и развитие способностей детей в области научно-технического творчества и цифровых технологий.

4.2. Задачи Хакатона:

- выявление талантливых детей и создание условий для реализации их творческого потенциала;
- расширение кругозора обучающихся;
- развитие гибких компетенций участников через практическое применение и совершенствование предметных навыков;
- развитие творческих и научно-технических связей между образовательными организациями края.

5. Участники Хакатона

5.1. В Хакатоне принимают участие учащиеся общеобразовательных организациях, организаций дополнительного образования и студенты профессиональных образовательных организаций не старше 18 лет, в том числе учащиеся из удаленных территорий Хабаровского края («Точки Роста»),

5.2. Возраст участников 13-18 лет.

5.3. Хакатон предполагает командное и индивидуальное участие. Участники команды могут быть разного возраста из одной возрастной группы.

5.4. При подаче заявки на Хакатон участники автоматически дают согласие на обработку персональных данных.

6. Руководство подготовкой и проведением Хакатона

6.1. Общее руководство подготовкой и проведением Хакатона осуществляет Оргкомитет.

6.2. Состав Оргкомитета утверждается Положением (Приложение 1).

6.3. Оргкомитет выполняет следующие функции:

- осуществляет руководство подготовкой Хакатона по номинациям;
- контролирует качество проведения Хакатона на всех этапах согласно заявленным номинациям;
- предоставляет отчетно-аналитическую документацию по заявленным

номинациям.

6.4. Оргкомитет в своей деятельности руководствуется настоящим положением.

7. Порядок организации и проведения Хакатона

7.1. Хакатон проводится в очно-дистанционном формате с 11 марта по 15 апреля 2024 года по номинациям:

№ п/п	Номинации	Даты/ Формат проведения	Возраст	Ответственный(ые)
1.	Дополненная реальность (Приложение № 2)	С 11 марта по 15 апреля 2024 г. очно	13-14	IT-cube
2.	Виртуальная реальность (Приложение № 2)		15-18	
3.	3D-моделирование (Приложение № 2)		13-16	

7.2. Подробные условия участия в номинациях Хакатона изложены в приложениях № 2-3 к Положению.

7.3. Программа проведения очного дня Хакатона будет размещена на сайте там же будет размещена информация о сроках, правилах проведения и результатах мероприятий Хакатона.

8. Награждение победителей и призеров

8.1. Победители и призеры по каждой номинации и мероприятию Хакатона определяются и утверждаются в соответствии с Приложениями №2- 5.

8.2. Рассылка дипломов и свидетельств участников дистанционных форматов осуществляется до 25 мая 2024 года в электронных формах на электронные почты участников, указанной при регистрации, призов - почтовым отправлением.

8.3. Организаторы и партнеры Хакатона оставляют за собой право на введение специальных номинаций.

8.4. Исключительные права на результаты интеллектуальной деятельности, созданные в процессе участия в Хакатоне, принадлежат участникам, создавшим результаты интеллектуальной деятельности, при этом Организаторы и партнеры мероприятия вправе использовать результаты интеллектуальной деятельности в информационных и демонстрационных целях без заключения дополнительных соглашений с участниками.

9. Финансирование

9.1. Расходы по проведению Хакатона связанные с:

- организацией и проведением номинаций (Приложения № 2): дополненная реальность, виртуальная реальность, 3D-моделирование, стратегическая сессия в рамках Хакатона для наставников и команд проведение официальной части открытия и закрытия Хакатона несет Инженерная Школа города Комсомольск-на-Амуре и IT-cube.

9.2. Расходы, связанные с проездом участников команд и сопровождающих к месту проведения Хакатона и обратно, их проживанием, питанием участников, оплатой командировочных расходов руководителям

команд, несут командирские организации.

10. Заключительные положения

10.1. Все вопросы на предмет участия Вы можете задать по телефону:
или по электронной почте: eskms-IT-cub@yandex.ru \$ +7(4217)20-15-00

СОСТАВ
организационного комитета, открытого Хакатона VR/AR и 3D
моделирования

Исаечкина Анна Александровна	Директор ЦЦОД «IT-куб»
Баранвоа Екатерина Александровна	Директор МОУ «Инженерная школа города Комсомольска-на-Амуре»

М

РЕГЛАМЕНТ

проведения номинаций: Дополненная реальность; Виртуальная реальность;
3D-моделирование

1. Общие положения

1.1 Настоящий регламент определяет статус, цели и задачи номинаций: Дополненная реальность; Виртуальная реальность; 3D-моделирование в рамках Открытого Хакатона VR/AR и 3D-моделирования.

1.2 Организация и проведение номинаций осуществляется Инженерной школой города Комсомольск-на-Амуре и IT-cube.

1.3 Целью проведения номинаций Дополненная реальность; Виртуальная реальность; 3D-моделирования является выявление и поддержка высокомотивированных обучающихся, стимулирование интереса к функционированию, разработке и развитию современных информационных систем и технологий.

1.4 Основные задачи номинаций:

— стимулирование обучающихся в направлении разработки и генерации собственных решений;

— популяризация технологий VR/AR направления и создания современного контента.

2. Участники номинаций

2.1 Возрастные группы участников: средняя возрастная группа 13-14 лет; старшая возрастная группа 15-18 лет.

2.2 Хакатон предполагает командное и индивидуальное участие. Состав команды - 2 человека, участники могут быть разного возраста из одной возрастной группы.

2.3 Один участник может войти только в одну команду. Регистрация одновременно в двух командах запрещена.

3. Руководство подготовкой и проведением номинаций

3.1 Состав Оргкомитета утверждается данным регламентом (Приложение № 1).

3.2 Оргкомитет в своей деятельности руководствуется настоящим регламентом.

3.3 Оргкомитет выполняет следующие функции:

- ведёт делопроизводство, в том числе формирует и утверждает программу проведения номинаций;
- регистрирует участников мероприятий согласно заявленным номинациям;
- осуществляет руководство подготовкой по номинациям;
- обеспечивает информационную поддержку номинации;
- осуществляет связь с общественностью, средствами массовой информации;
- формирует жюри номинации;
- контролирует качество проведения на всех этапах согласно заявленным номинациям;
- предоставляет отчетно-аналитическую документацию по заявленным номинациям.

3.4 В ходе номинаций организатор представляет участникам:

- помещение, столы, стулья, интерне;
- возможность презентации проектов/прототипов проектов.

3.5 Организатор не несет ответственности за сохранность оборудования участников.

4. Жюри номинаций

4.1 Выбор победителей осуществляется членами жюри, утвержденными данным Регламентом (далее - Жюри) на основании оценки проектов участников.

4.2 Жюри производит оценку проектов в соответствии с установленными критериями.

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

4.4 Решение Жюри оформляется в виде письменного протокола, который подписывается председателем жюри и ответственным секретарем.

4.5 По результатам оценки работ члены Жюри вправе выставлять дополнительные баллы и отмечать особо понравившиеся работы.

4.6 Члены Жюри получают по итогам работы благодарственное письмо.

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

5. Сроки и порядок проведения номинаций

5.1 Формат проведения-очно-дистанционный.

5.2 Номинации: Дополненная реальность; Виртуальная реальность; 3D-моделирование.

5.3 Номинации проводятся с марта по марта 2024 года.

5.4 С 11 по 20 марта (до по Московскому времени) 2024 года осуществляется приём заявок на участие. Для участия в номинациях необходимо заполнить регистрационную форму участника, размещенную по ссылке:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSewzqILN2Vpygu6_fwuEP9niPcJuBO_YofnaI-Zi24xXRHzlg/viewform?usp=sharing

5.5 Результаты будут опубликованы на сайте.

5.6 Очный формат состоится марта 2024 г. по адресу:
с 09:00 по 18:00 по Хабаровскому времени.

5.7 Примерный порядок проведения очного формата:

- Сбор участников, подготовка (9:00 - 10:00);
- Работа над проектами (10:00 - 12:00);
- Работа над проектами (12:30 - 14:30);
- Сдача проектов (14:30 - 15:00);
- Работа жюри, подведение итогов (15:00 - 16:00);
- Награждение победителей, церемония закрытия (16:10-16:40).

5.8 Участник обязан иметь собственное оборудование и программное обеспечение для разработки проекта.

6. Критерии оценивания работ мероприятия.

6.1 Оценка проектов Дополненная реальность и Виртуальная реальность проводится на основании следующих критериев:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)	Итоговый балл
Прототип предлагаемого решения	Отсутствует(0б), есть, но он недостаточно проработан (16); есть, но он требует незначительной доработки (26); полностью готов к внедрению(36).	
Качество проекта	Модели не эстетичны или отсутствуют (0б); Присутствуют простые слабо детализированные модели (16); Модели имеют хорошую детализацию и визуальную составляющую (26); Модели идеально проработаны и имеют много мелких деталей (36).	
Качество ПТ	UI не реализован или сделан плохо (0б); UI выбивается из общего дизайна приложения (16); UI красиво реализован(26); UI делает приложение уникальным (36).	
Качество UX	С приложение неудобно работать, отсутствует простота и удобство навигации, интерфейс приложения непонятен пользователю (0б); С приложением удобно работать, однако присутствуют элементы интерфейса, непонятные пользователю(16); С приложением удобно работать, присутствует удобство навигации, создан интерфейс приложения, понятный пользователю (26); Разработан качественный, безупречно продуманный и интуитивно понятный UX проекта (36).	
Работа на целевом устройстве	не работает (0б); работает (16);	
Максимальный балл: 13		

6.2 Оценка проектов по 3 D-моделированию проводится на основании следующих критериев:

Критерии оценивания работ	Расшифровка	Итоговый балл
Качество 3D- моделей	Модели не эстетичны или отсутствуют (0б); Присутствуют простые слабо детализированные модели (16); Модели имеют хорошую детализацию и визуальную составляющую (26); Модели идеально проработаны и имеют много мелких деталей (36).	

5.4 С 11 по 20 марта (до по Московскому времени) 2024 года осуществляется приём заявок на участие. Для участия в номинациях необходимо заполнить регистрационную форму участника, размещенную по ссылке:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSewzqILN2Vpygu6_fwuEP9niPcJuBO_YofnaI-Zi24xXRHzlg/viewform?usp=sharing

5.5 Результаты будут опубликованы на сайте.

5.6 Очный формат состоится марта 2024 г. по адресу:
с 09:00 по 18:00 по Хабаровскому времени.

5.7 Примерный порядок проведения очного формата:

- Сбор участников, подготовка (9:00 - 10:00);
- Работа над проектами (10:00 - 12:00);
- Работа над проектами (12:30 - 14:30);
- Сдача проектов (14:30 - 15:00);
- Работа жюри, подведение итогов (15:00 - 16:00);
- Награждение победителей, церемония закрытия (16:10-16:40).

5.8 Участник обязан иметь собственное оборудование и программное обеспечение для разработки проекта.

6. Критерии оценивания работ мероприятия.

6.1 Оценка проектов Дополненная реальность и Виртуальная реальность проводится на основании следующих критериев:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)	Итоговый балл
Прототип предлагаемого решения	Отсутствует(0б), есть, но он недостаточно проработан (16); есть, но он требует незначительной доработки (26); полностью готов к внедрению(36).	
Качество проекта	Модели не эстетичны или отсутствуют (0б); Присутствуют простые слабо детализированные модели (16); Модели имеют хорошую детализацию и визуальную составляющую (26); Модели идеально проработаны и имеют много мелких деталей (36).	
Качество ПТ	UI не реализован или сделан плохо (0б); UI выбивается из общего дизайна приложения (16); UI красиво реализован(26); UI делает приложение уникальным (36).	
Качество UX	С приложение неудобно работать, отсутствует простота и удобство навигации, интерфейс приложения непонятен пользователю (0б); С приложением удобно работать, однако присутствуют элементы интерфейса, непонятные пользователю(16); С приложением удобно работать, присутствует удобство навигации, создан интерфейс приложения, понятный пользователю (26); Разработан качественный, безупречно продуманный и интуитивно понятный UX проекта (36).	
Работа на целевом устройстве	не работает (0б); работает (16);	
Максимальный балл: 13		

6.2 Оценка проектов по 3 D-моделированию проводится на основании следующих критериев:

Критерии оценивания работ	Расшифровка	Итоговый балл
Качество 3D- моделей	Модели не эстетичны или отсутствуют (0б); Присутствуют простые слабо детализированные модели (16); Модели имеют хорошую детализацию и визуальную составляющую (26); Модели идеально проработаны и имеют много мелких деталей (36).	