

Положение
о всероссийском конкурсе компьютерного творчества среди детей и юношества
с международным участием «Мастер информационных технологий – 2021»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет цели, задачи и порядок проведения конкурса компьютерного творчества среди детей и юношества «Мастер информационных технологий – 2021» (далее – Конкурс).

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

2. Организаторы конкурса

2.1. Конкурс проводится:

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

2.2. Оргкомитет Конкурса:

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

2.2.2. Формирует Конкурсную Комиссию и устанавливает порядок её работы;

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

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

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

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

2.3. Конкурсная Комиссия:

2.3.1. Осуществляет экспертизу конкурсных материалов;

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

2.3.3. Определяет победителей, призёров, лауреатов Конкурса.

3. Цели и задачи Конкурса.

3.1. Целью конкурса компьютерного творчества детей и юношества «Мастер информационных технологий» является выявление и поддержка талантливой молодёжи, её интеллектуальное, творческое и эстетическое развитие средствами компьютерных технологий.

3.2. Задачами конкурса являются:

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

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

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

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

4. Участники Конкурса.

4.1. Участниками Конкурса являются учащиеся общеобразовательных учреждений с 5 по 11 класс. Учащиеся начальной школы участвуют (при желании) на общих основаниях.

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

5. Этапы и сроки проведения Конкурса.

Конкурс проводится в период с января по март 2021 года.

5.1.	Объявление о проведении Конкурса	1 февраля 2021 г.
5.2.	Регистрация заявок на участие в Конкурсе на сайте www.masterit.info	С 1 февраля по 15 марта 2021 г.
5.3.	Проведение школьного этапа Конкурса	с 10 февраля по 20 февраля 2021г.
5.4.	Проведение муниципального этапа Конкурса (районные туры для участников из г. Ульяновска)	с 25 февраля по 4 марта 2021г.
5.5.	Последний срок подачи конкурсных материалов на заключительный этап	15 марта 2021 г.
5.6.	Проведение заключительного этапа Конкурса	с 20 марта по 10 апреля 2021г.
5.7.	Подведение итогов Конкурса, утверждение списка победителей	с 1 апреля по 10 апреля 2021 г.
5.8.	Награждение победителей дипломами – онлайн финал	июнь 2021 года – дата уточняется

6. Номинации Конкурса.

1. Сайтостроение;
2. 2-мерная статичная графика;
3. 3-мерная статичная графика;
4. Анимационный ролик - 2-х мерная графика;
5. Анимационный ролик - 3-х мерная графика.
6. Электронные учебные пособия;
7. Программное творчество;
8. Компьютерные игры;
9. Программирование в Scratch;
10. Видеомонтаж, видеосъемка, музыка;
11. Тематическая номинация «60 лет первому полёту человека в космос»;
12. IT-интеграция – номинация, объединяющая не менее трех побед в разных номинациях (для выдающихся участников, номинанты определяются конкурсной комиссией).

7. Условия участия.

7.1. Участникам Конкурса необходимо зарегистрироваться на сайте [http://www.masterit.info/](http://www.masterit.info) в разделе «Регистрация» до 15 марта 2021 г. и сохранить регистрационный номер работы. Сертификат участника высылается только участникам, зарегистрированным на сайте и загрузившим свой проект!

7.2. Для участников из города Ульяновска: на заключительный этап принимаются работы, прошедшие муниципальный отбор! Участникам из города Ульяновска, кроме регистрации на сайте, необходимо связаться с координаторами по районам города и обязательно участвовать в районных отборочных онлайн- конференциях с 25 февраля по 4 марта:

Район	ОУ	Координатор
Железнодорожный	МБОУ СШ №48	Чепасова Наталья Александровна, chepasova@mail.ru
Ленинский	МБОУ Лицей при УлГТУ	Букина Елена Александровна, bukina73@bk.ru
Засвияжский	МБОУ Гимназия № 33	Нуруллова Альбина Юрьевна, albina_33@bk.ru
Заволжский	МБОУ Гимназия №79	Ауст Ольга Васильевна oaust@mail.ru

Даты проведения районных туров по г. Ульяновску будут опубликованы на сайте <http://www.masterit.info/>.

7.3. Заявки на участие в заключительном этапе Конкурса и конкурсные материалы передаются координаторами муниципальных туров:

- **Приоритетный способ:** посредством загрузки работ на сайте Конкурса – работа не потеряется.
- В случае сбоя приоритетного способа: через облачные хранилища, указав ссылку (**видео** только через www.youtube.com);

7.4. В заключительном этапе Конкурса участвуют не более 3-х лучших работ обучающихся, отмеченных членами муниципальной конкурсной комиссии в каждой номинации.

7.5. Ввиду проведения муниципального тура ДО ВЫГРУЗКИ РАБОТ С САЙТА, присланная **на муниципальный тур** г. Ульяновска работа должна сопровождаться **Заявкой** (пример заполнения):

№	Муниципальное образование	Образовательное учреждение	Ф.И.О. участника	Класс	Контактный телефон E-mail	Ф.И.О. (полностью) руководителя конкурсной работы	Название работы	Номинация	Регистрационный номер работы на сайте http://www.masterit.info/
1	г.Димитровград	МБОУ СОШ №1	Иванов Иван Иванович	10А	8888888888 8888, 787865@hhhh.ru	Петров Пётр Петрович	«Мой Край»	Видео дое-съемка	11111

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

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

8. Требования, предъявляемые к конкурсным работам.

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

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

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

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

8.2. Если материалы предоставляются на электронном носителе информации (CD, DVD-диск), то он подписывается маркером с указанием следующих сведений: муниципальное образование, наименование образовательного учреждения, Ф.И.О. автора и руководителя работы.

8.2.1. Название файла должно начинаться с наименования образовательного учреждения, далее – фамилия автора и название работы (можно сокращённое). Например: Кар-

сун_школа_Иванов.Графика», «Ульяновск_90_Лицей_Иванов_2D_Графика»,
град_19_школа_Иванов_2D_Графика».

«Димитров-

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

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

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

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

8.5. При создании тематических сайтов учитываются требования:

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

Если сайт был создан с помощью конструктора сайтов, то в аннотации необходимо указать: какой конструктор сайтов использовался, какой шаблон взят в качестве основы, что авторского привнесено в дизайн шаблона (меню, размещение, шрифты, цветовые схемы и т.п.; использовались ли готовые библиотеки иконок, блоков, фото и т.п. или создавались свои).

8.6. Требования к статичным графическим работам.

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

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

8.6.3. Работы, выполненные в 2D графике, 3D статике (в количестве не менее 3-х), после регистрации автоматически размещаются в социальной сети «вконтакте» для участия в открытой интерактивной выставке. (При регистрации работ, выполненных в 2D графике, 3D статике на сайте <http://www.masterit.info/> наличие скриншотов – обязательно).

8.7. Требования к анимационным работам.

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

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

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

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

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

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

8.9.2. К работе должен быть приложен ролик (не более 2 минут), иллюстрирующий работу конечного продукта.

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

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

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

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

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

8.10.3. Аннотацию:

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

При игнорировании вышеперечисленных требований, игра не рассматривается!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8.13. Номинация «Программирование в Scratch»

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

8.14. При оценке номинаций «Игры», «Сайты», «Программирование», «Scratch» конкурсная комиссия оставляет за собой право приглашения участников Конкурса для защиты конкурсных работ. Участники извещаются дополнительно о месте и времени очного заседания жюри, возможно удаленное участие через Skype.

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

8.16. Разъяснение к тематической номинации «60 лет первому полёту человека в космос»: Работы могут быть выполнены в любой номинации: графика, ролик, учебное пособие, сайт и т.д.

9. Подведение итогов Конкурса.

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

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

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

Состав оргкомитета конкурса компьютерного творчества детей и юношества «Мастер информационных технологий – 2021»

№	Ф.И.О.	Должность, место работы
1.	Святов К.В.	декан ФИСТ УлГТУ
2.	Макаров П.С.	директор Учебного Центра "Мастер ИТ"
3.	Букина Е.А.	заместитель директора МБОУ Лицей при УлГТУ

**Состав комиссии конкурса компьютерного творчества детей и юношества
«Мастер информационных технологий – 2021»**

Председатель	Святов К.В.	Декан ФИСТ УлГТУ
Члены конкурсной комиссии:		
	Котельникова Н.М.	директор МБОУ Лицей при УлГТУ
	Букина Е.А.	заместитель директора МБОУ Лицей при УлГТУ
	Макаров П.С.	директор Учебного Центра «Мастер ИТ»
	Лылова А.В.	директор Компьютерной школы ФИСТ УлГТУ
	Негода В.Н.	профессор кафедры ВТ УлГТУ
	Ауст О.В.	учитель информатики МБОУ Гимназия №79 г. Ульяновска
	Лысова Л.К.	ФГКОУ «Ульяновское гвардейское суворовское военное училище МО РФ» г. Ульяновск
	Вершинина И.П.	заместитель декана ФСПО – КЭИ им. А.Н. Афанасьева УлГТУ
	Нуруллова А.Ю.	заместитель директора МБОУ Гимназия № 33
	Елескина О.Ю.	заместитель директора МБОУ СОШ №61
	Чепасова Н.А.	учитель информатики МБОУ СШ №48
	Щербина А.А.	директор группы компаний ИТЕСН-group
	Власенко О.Ф.	директор по развитию «Симбирсофт»
	Гавришин А.К.	финансовый директор «Симбирские технологии»
	Белов А.Е.	директор компании «Мобирайт»

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