

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Регионального конкурса по разработке игр и программированию «GameOver»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение о проведении Регионального конкурса по разработке игр и программированию «GameOver» (далее - Положение) разработано в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ, нормативными документами Министерства образования и науки Челябинской области и Муниципального автономного учреждения дополнительного образования "Дом детского творчества "Юность" имени академика В.П. Макеева" (далее МАУ ДО ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева).

1.2. Региональный конкурс по разработке игр и программированию «GameOver» (далее - Конкурс) проводится в соответствии с приказом Министерства образования и науки Челябинской области 26.11.2024 № 01/2604 «Об утверждении Календаря образовательных событий для обучающихся образовательных организаций Челябинской области на 2025 год» (с изменениями от 10.02.2025 г. №01/242).

1.3. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения Конкурса, его организационное, методическое и финансовое обеспечение, порядок участия, определения победителей и призеров.

1.4. Мероприятие проводится при поддержке Министерства образования и науки Челябинской области.

1.5. Организаторы Конкурса - Центр цифрового образования «IT-куб» Миасс МАУ ДО ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева» и Управление образования Администрации Миасского городского округа (далее - оргкомитет).

1.6. Общее руководство подготовкой и проведением Конкурса осуществляет организационный комитет (далее - Оргкомитет), состоящий из числа сотрудников Организатора. Состав Оргкомитета, экспертной комиссии утверждается приказом Организатора.

1.7. Обработка персональных данных участников Конкурса осуществляется в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных».

1.8. Официальная информация о Конкурсе размещается в группе «ВКонтакте» <https://vk.com/itcubemiass>.

2. Цель и задачи Конкурса

2.1. Цель: создание условий для самореализации обучающихся Челябинской области, повышение их социальной и творческой активности, повышение интереса к изучению информационных технологий и программированию.

2.2. Задачи Конкурса:

- популяризация технического творчества и повышение престижа профессий в области компьютерного дизайна и IT-технологий;
- выявление и поддержка учащихся, проявляющих способности и знания в области IT-технологий, разработке игровых приложений, 3D-моделировании.

3. Дата и место проведения

3.1. Даты проведения Конкурса:

- с 07.04.2025 г. по 20.04.2025 г. – регистрация и приём конкурсных работ участников;
- 08.04.2025 г. – вебинар по проведению Конкурса;
- с 21.04.2025 г. по 24.04.2025 г. – проверка работ, подведение итогов;
- 28.04.2025 г. – финальный шоукейс Конкурса, публикация результатов.

3.2. Формат проведения Конкурса дистанционный.

3.3. Финальный шоукейс Конкурса проводится очно. Место проведения финального шоукейса Конкурса: Россия, Челябинская область, город Миасс, проспект Макеева, 39 Центр цифрового образования «IT-куб» Миасс МАУ ДО ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева».

3.4. Регистрация участников и прием работ до 20.04.2025г. по ссылке <https://forms.yandex.ru/u/67dd5381e010db3c91fe74b1/>

4. Порядок и условия проведения Конкурса

4.1. Участниками Конкурса являются обучающиеся общеобразовательных организаций Челябинской области всех видов и типов, независимо от их организационно-правовой формы в возрасте от 10 до 17 лет.

4.2. Участие в Конкурсе индивидуальное. Участник может отправить одну работу в одно направление.

4.3. Конкурс проводится в двух направлениях: «Игровое приложение», «3Dевятое царство».

4.3.1. «Игровое приложение»

Номинации:

2D игровое приложение (10-13 лет, 14-17 лет);

3D игровое приложение (10-13 лет, 14-17 лет).

4.3.2. «3Dевятое царство»

Номинации:

Создание 3D-сцены (10-13 лет, 14-17 лет);

Скульптинг (10-17 лет).

4.4. В каждом направлении, номинации по каждой возрастной категории определяется победитель и призеры.

4.5. Регламенты для каждого направления находятся в приложениях (Приложение 1, Приложение 2).

5. Правила проведения Конкурса

5.1. Отправка электронной заявки на участие в Конкурсе означает согласие участника со всеми условиями его проведения, изложенными в настоящем Положении, согласие на обработку персональных данных, в соответствии с Федеральным законом от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных».

5.2. Конкурсная работа в направлении «Игровое приложение» должна содержать завершённое, рабочее игровое приложение. Приложения, которые не открываются или не запускаются, членами экспертной комиссии не рассматриваются.

5.3. В направлении «3Dевятое царство» конкурсная работа должна соответствовать теме задания, которое будет опубликовано 07.04.2025 в группе «ВКонтакте» <https://vk.com/itcubemiass>. Для создания 3D-модели должен быть использован редактор Blender, версии 3.6 и выше. Для создания текстур, анимации и обработки рендера можно использовать любое программное обеспечение. Работы, созданные с помощью нейросетей или взятые из открытых интернет-источников и не прошедшие плагиат, экспертной комиссией не оцениваются.

5.4. Отправка работ происходит одновременно с регистрацией с помощью ссылки на папку в любом облачном хранилище. Доступ к указанной папке должен быть открыт на всё время проведения конкурса.

5.5. Конкурсная работа не должна содержать в себе сцены жестокости, оскорбительные выражения, ненормативную лексику, отсылки к реальным людям и контент, не подходящий под возрастное ограничение 6+.

5.6. Участники конкурса гарантируют, что они являются авторами присланных (выставляемых) работ и факт участия в конкурсе 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 на конкурс работ, несут сами участники.

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

5.8. Участие в Конкурсе бесплатное.

5.9. Оргкомитет оставляет за собой право использовать работы с указанием авторства с целью популяризации конкурса по программированию путем размещения на веб-ресурсах, а также использования в печатной и другой рекламной продукции.

5.10. Работы, не удовлетворяющие требованиям настоящего Положения, экспертной комиссией не рассматриваются и в Конкурсе не участвуют.

6. Судейство, определение победителей и награждение

6.1 Работы участников оцениваются экспертной комиссией по критериям, описанным в регламентах (Приложение 1, Приложение 2). Количество баллов по каждому критерию суммируется. Экспертная комиссия Конкурса определяет победителя и призеров в каждой номинации.

6.2. Решение экспертной комиссии оформляется протоколом и утверждается председателем комиссии.

6.3. Решение экспертной комиссии считается окончательным и обжалованию не подлежит.

6.4. Участники Конкурса награждаются сертификатами.

6.5. Победители и призеры Конкурса награждаются дипломами.

6.6. Объявление итогов Конкурса будет проводиться в формате финального шоукейса, на который приглашаются топ 20 лучших участников Конкурса.

Шоукейс – это очное финальное мероприятие, на котором участники демонстрируют свои игры, общаются с единомышленниками, получают фидбек от зрителей шоукейса и приглашенных экспертов.

6.7. По итогам шоукейса определяются дополнительные победители по номинациям:

- приз зрительских симпатий;

- признание экспертов.

Победители шоукейса могут быть выбраны из числа победителей конкурса.

6.8. Победитель по мнению зрителей на финальном шоукейсе определяется по наибольшему количеству голосов, которые каждый участник может получить от зрителя. Зрители заранее не видят и не оценивают работы участников, а выбирают наиболее понравившуюся им игру на шоукейсе. Мнение зрителей является окончательным и обжалованию не подлежит.

6.9. Победитель по мнению экспертов на финальном шоукейсе определяется приглашенными экспертами непосредственно на шоукейсе. Эксперты заранее не видят и не оценивают работы участников, а выбирают наиболее понравившуюся им игру на шоукейсе. Мнение приглашенных экспертов является их собственным, окончательным и обжалованию не подлежит.

6.10. Ответственность за безопасность участников во время проведения финального шоукейса возлагается на сопровождающих лиц и организаторов.

6.11. Оргкомитет Конкурса не несет ответственность за сообщение участниками неверных данных.

6.12. Результаты Конкурса учитываются при подаче заявки на поощрение победителей и призеров международных, всероссийских, межрегиональных и региональных олимпиад, первенств, фестивалей, чемпионатов технической направленности.

7. Контактная информация

7.1. По вопросам, связанным с организацией и проведением Конкурса обращаться в МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева».

Адрес: Россия, Челябинская область, город Миасс, проспект Макеева, 39, телефон: 8(3513) 52-77-85, 89000670186, e-mail: it-cubemiass@mail.ru.

7.2. Контактные лица:

- Белкина Наталья Викторовна, старший методист МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева»;

- Величковский Константин Сергеевич, педагог дополнительного образования МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П.Макеева»

Регламент направления «Игровое приложение»

1. Требования к оформлению конкурсных работ

1.1. Конкурсная работа присылается в виде ссылки на папку в любом облачном хранилище одновременно с регистрацией участника. Для ссылки в форме регистрации предусмотрено специальное поле.

1.2. Ссылка должна быть рабочая, без ограничений доступа и не требовать какой-либо дополнительной регистрации для скачивания. Рекомендуемые облачные хранилища: Яндекс диск, GitHub. Работы, требующие пароля, регистрации или других действий по авторизации для своего скачивания, экспертной комиссией рассматриваться не будут.

1.3. Папка в облачном хранилище должна иметь название GameOver_Фамилия участника.

Фамилия участника в названии папки должна совпадать с фамилией, указанной в соответствующем поле формы регистрации.

1.4. В папке должны находиться четыре вложения:

1) архив папки с исходным кодом игрового приложения, в которой полностью сохранена структура и состав файлов.

Для работ, выполненных в Roblox Studio, архив папки должен содержать текстовый документ с листингом всего кода, написанного в игре, перечень созданных участником моделей, а также ссылку на опубликованную игру;

2) документ с описанием приложения в любом текстовом формате. Содержание документа описано в пункте 4.5 настоящего Положения;

3) исполняемый файл приложения (*.exe, *.apk и др.);

4) видео прохождения игры с необходимыми пояснениями игрока, что происходит в процессе игры.

1.5. Документ с описанием игры должен содержать следующие пункты:

- описание сюжета игры;

- описание геймплея игры. Возможности игрового персонажа с указанием действий игрока для этого. Например, передвижение персонажа осуществляется при помощи стрелок на клавиатуре, прыжок по клавише Пробел и т.д. Также необходимо описать взаимодействия персонажа с другими объектами, например, возможности диалога с каким-то другим персонажем, сбор и использование артефактов и т.д;

- список всех игровых сцен приложения с указанием их назначения;

- список всех скриптов с описанием их назначения;

- при необходимости текст можно сопровождать скринами из приложения.

2. Критерии оценки работ направления «Игровое приложение»

№ критерия	Название критерия	Баллы	Примечание
1	Стилистика игры	4	Оценивается дизайн игры в целом. Максимальный балл дается играм, в которых ассеты, элементы пользовательского интерфейса, аудио сопровождение выполнены в едином стиле, согласно жанру игры.
2	Игровой мир	4	Оценивается игровое пространство, которое создано в игре. Максимальный балл дается играм, в которых присутствуют элементы ландшафта, окружения, персонажи, дополняющие игровой процесс. Учитывается также наличие нескольких игровых уровней.

3	Геймплей приложения	5	Оценивается механика игрового процесса. Максимальный балл дается приложениям, в которых игровой процесс понятен для пользователя, а объекты игрового мира правильно взаимодействуют между собой без ошибок.
4	Чистота кода	3	Оценивается правильное написание кода скриптов, его чистота и грамотность. Максимальный балл дается приложениям, в которых код написан с использованием синтаксических правил используемого языка, код форматирован и легко читаем.
5	Сюжет игры	3	Оценивается сюжет игрового процесса. Максимальный балл дается приложениям, в которых присутствует сложный сюжет, зависящий от процесса игры, поддерживающийся от начала и до конца игры.
6	Пользовательский интерфейс	4	Оценивается интерфейс игры. Максимальный балл дается приложениям, в которых присутствуют элементы пользовательского интерфейса, упрощающие или дополняющие игровой процесс. Например, стартовое меню с настройками, игровое меню на паузе, HUD и т.д.
7	Сложность проекта	5	Оценивается сложность игры. Максимальный балл дается приложениям, в которых реализовано несколько различных механик, которые грамотно встроены в игровой процесс. Также учитывается использование сервисов Unity.
8	Качественный контент	2	Оценивается качественная наполняемость проекта. Максимальный балл дается приложениям, в которых отсутствуют грубые ошибки в текстовом и провокационные моменты в смысловом содержании проекта.
9	Сопровождение	3	Оценивается описание приложения, приведенное в сопроводительном документе (см. п.8.5). Максимальный балл дается приложению, работа которого описана подробно, грамотно, с приведением соответствующих скриншотов.
10	Творческая составляющая	5	Оценивается творческая составляющая представленного приложения, его оригинальность. Творческая составляющая оценивается конкурсной комиссией в свободной форме.

Регламент направления «3Девятое царство»

1. Требования к оформлению конкурсных работ

1.1. Конкурсная работа присылается в виде ссылки на папку в любом облачном хранилище одновременно с регистрацией участника. Для ссылки в форме регистрации предусмотрено специальное поле.

1.2. Ссылка должна быть рабочая, без ограничений доступа и не требовать какой-либо дополнительной регистрации для скачивания. Рекомендуемые облачные хранилища: Яндекс диск, Google диск. Работы, требующие пароля, регистрации или других действий по авторизации для своего скачивания, экспертной комиссией рассматриваться не будут.

1.3. Папка в облачном хранилище должна иметь название GameOver_Фамилия участника_3D.

1.4. В папке должны находиться следующие вложения:

- 1) Работа с ФИ (фамилия имя) участника в двух форматах: ФИ.blend и ФИ.FBX;
- 2) Рендер сцены в любом из форматов ФИ.png, ФИ.jpeg, ФИ.jpg

2. Критерии оценки работ номинации «Создание 3D-сцены»

№	Название критерия	Баллы	Примечание
1	Концепция и уникальность	4	Концепция модели соответствует целям и задачам, демонстрирует самобытность и уникальность дизайн решения
		2	Концепция модели соответствует целям и задачам, но не демонстрирует самобытность и уникальность дизайн решения
		0	Концепция модели не соответствует целям и задачам
2	Качество 3D-модели	6	Чистота и правильность сетки, отсутствие ненужных полигонов и геометрических ошибок. Модель подготовлена под subdivision surface(подразделение поверхностей). Сетка создана вручную без использования аддонов.
		3	Чистота и правильность сетки, отсутствие ненужных полигонов и геометрических ошибок. При работе использованы аддоны для редактирования сетки так как: Quad remesher, Zremesher и т.д.
		1	Допущены ошибки в топологии модели, присутствуют большое количество NGons (энгоны)
3	Законченность 3D-модели	4	Корректно применены материалы (металличность, шероховатость, отражение, преломление, прозрачность), на модели присутствуют подходящие по стилю текстуры, которые корректно наложены. Использовано освещения для подчеркивания формы и деталей.
		2	Корректно применены материалы (металличность, шероховатость, отражение, преломление, прозрачность). Использовано освещения для подчеркивания формы и деталей.
		0	На модели отсутствуют материалы. Не использовано освещения для подчеркивания формы и деталей.
4	Интерактивность	4	Есть возможность взаимодействия с моделью (присутствуют анимации)

		0	Интерактивность отсутствует
5	Оформление 3D-сцены/ персонажа	6	Полнота композиции (законченность сцены), корректно выбрана общая цветовая гамма, дизайн соответствует выбранному направлению (все модели в едином стиле)
		3	Композиции не закончена, дизайн соответствует выбранному направлению (все модели в разном стиле). В оформлении сцены использованы 3D-модели из открытых источников Интернета.
		0	Дизайн не соответствует направлению, цветовая гамма подобрана некорректно

3. Критерии оценки работ номинации «Скульптинг»

№	Название критерия	Баллы	Примечание
1	Концепция и уникальность	6	Концепция модели соответствует целям и задачам, демонстрирует самобытность и уникальность дизайн решения.
		3	Концепция модели соответствует целям и задачам, но не демонстрирует самобытность и уникальность дизайн решения.
		0	Концепция модели не соответствует целям и задачам.
2	Качество 3D-модели	6	Чистота и правильность сетки, отсутствие ненужных полигонов и геометрических ошибок.
		3	Допущено не значительное количество ошибок в сетке модели.
		1	Допущено большое количество ошибки в топологии модели, присутствуют значительное количество NGons (энгоны).
3	Законченность 3D-модели	6	Корректно применены материалы (металличность, шероховатость, отражение, преломление, прозрачность), на модели присутствуют подходящие по стилю текстуры, которые корректно наложены. Использовано освещения для подчеркивания формы и деталей.
		3	Корректно применены материалы (металличность, шероховатость, отражение, преломление, прозрачность). Использовано освещения для подчеркивания формы и деталей.
		0	На модели отсутствуют материалы (металличность, шероховатость, отражение, преломление, прозрачность). Не использовано освещения для подчеркивания формы и деталей.
4	Интерактивность	6	Есть возможность взаимодействия с моделью (присутствуют анимации либо кости).
		0	Интерактивность отсутствует.
5	Оформление 3D-сцены / персонажа	5	Полнота композиции (законченность сцены), модель персонажа оформлена окружением, корректно выбрана общая цветовая гамма, дизайн соответствует выбранному направлению (все модели в едином стиле). Корректное использование освещения для подчеркивания формы и деталей сцены.

		2	Композиции не закончена, модель персонажа без окружения, дизайн соответствует выбранному направлению (все модели в разном стиле). В оформлении сцены использованы 3D-модели из открытых источников Интернета.
		0	Дизайн не соответствует основной модели, цветовая гамма подобрана некорректно.

