

*VII областной фестиваль компьютерного творчества*  
**«Компьютерные каникулы»**  
**ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

***Уважаемые коллеги, друзья!***

Приглашаем школьников и педагогов Вашего учреждения принять участие в шестом областном фестивале компьютерного творчества «КОМПЬЮТЕРНЫЕ КАНИКУЛЫ»

**Девиз Фестиваля:** «Будущее планеты – в наших руках!»

**Срок проведения:** сентябрь 2017 года – ноябрь 2017 года

**Участники:** учащиеся 1-4; 5-7; 8–11 классов

**Цель Фестиваля:**

Привлечение учащихся к интеллектуально-творческой деятельности в области информационных технологий

**Задачи:**

- развитие творческих способностей детей, выявление и поощрение познавательной одаренности,
- реализация творческого потенциала учащихся на основе информационных технологий,
- формирование коммуникативных навыков, умения работать в команде.

**Организаторы Фестиваля:** Малая Академия Наук ГАУ ДО "Астраханский областной центр развития творчества", творческое объединение «Компьютерный мир»

**Поддерживающие организации:** ФГБОУ ВПО «Астраханский государственный технический университет», ФГБОУ ВПО «Астраханский государственный университет», ФГБОУ СПО «Астраханский колледж вычислительной техники»

**Формы проведения**

Фестиваль «Компьютерные каникулы» проводится в два этапа:

**Заочный этап (дистанционный):**

Необходимые условия участия в заочном этапе: своевременная подача заявки, наличие электронной почты, предоставление творческого вступительного взноса.

**Творческий взнос** – это авторский электронный продукт участника Фестиваля, который подтверждает факт овладения информационными технологиями, необходимыми для членства в избранном им компьютерном клубе и демонстрирует уровень владения этими технологиями.

Творческий взнос готовится на предложенную оргкомитетом фестиваля тему и позволяет участнику фестиваля занять определенное место в рейтинговой таблице по итогам конкурса творческих взносов.

Тема творческого взноса: 2017 год. «Год экологии в России».

В целях привлечения внимания общества к вопросам экологического развития Российской Федерации, сохранения биологического разнообразия и обеспечения экологической безопасности 2017 год объявлен в России Годом экологии. Указ о проведении в 2017 году Года экологии подписал Президент Российской Федерации Владимир Путин.

Форма творческого взноса для вступления в клуб зависит от направления его деятельности.

Программой фестиваля предусматривается организация работы следующих клубов:

- ✓ клуб компьютерных дизайнеров,
- ✓ клуб знатоков мультимедиа технологий,
- ✓ клуб web-мастеров,
- ✓ клуб программистов,
- ✓ клуб анимации,
- ✓ клуб игроделов.

Каждый зарегистрированный участник может принять участие в работе одного из клубов фестиваля; по желанию – участвовать в работе двух и более клубов, им должно быть оформлено соответственно две и более заявки.

Заявку на участие в заочном (дистанционном) этапе фестиваля с творческим взносом для вступления в один из клубов отсылать по электронной почте [astgran@yandex.ru](mailto:astgran@yandex.ru) до **15 ноября 2017 года**. Заявки, поданные без вступительных творческих взносов, не учитываются, подавшие их учащиеся не регистрируются как участники фестиваля

**Очный этап:** с 20 ноября по 26 ноября 2017 года

В очном этапе принимают участие финалисты заочного (дистанционного) этапа.

В рамках очного этапа пройдут следующие мероприятия:

1. Очные открытые чемпионаты по установлению личного первенства по следующим номинациям:
  - ✓ «Лучший дизайнер»
  - ✓ «Лучший web-мастер»
  - ✓ «Знарок мультимедиа технологий»
  - ✓ «Лучший программист»
  - ✓ «Лучший аниматор»
  - ✓ «Знарок Kodu Game Lab»
2. Компьютерный марафон для команд, сформированных из участников очного этапа фестиваля (командный зачёт).

Чтобы стать членом **Клуба компьютерных дизайнеров**, необходимо выслать по электронной почте [astgran@yandex.ru](mailto:astgran@yandex.ru) в срок до 15 ноября 2017 года включительно:

- ✓ заявку (текст в формате TXT)
- ✓ файл, содержащий материал на заданную тему – плакат, открытка, буклет или альбом (работы, выполненные с помощью графических редакторов)

Чтобы стать членом **Клуба WEB-мастеров**, необходимо выслать по электронной почте [astgran@yandex.ru](mailto:astgran@yandex.ru) в срок до 15 ноября 2017 года включительно:

- ✓ заявку (текст в формате TXT)
- ✓ ZIP-архив сайта или адрес сайта в сети Интернет

Чтобы стать членом **Клуба знатоков мультимедиа технологий**, необходимо выслать по электронной почте [astgran@yandex.ru](mailto:astgran@yandex.ru) в срок до 15 ноября 2017 года включительно:

- ✓ заявку (текст в формате TXT)
- ✓ ZIP-архив мультимедийного приложения на заданную тему (фильм, презентация, ролик) или ссылку для его скачивания

Чтобы стать членом **Клуба программистов**, необходимо выслать по электронной почте [astgran@yandex.ru](mailto:astgran@yandex.ru) в срок до 15 ноября 2017 года включительно:

- ✓ заявку (текст в формате TXT)
- ✓ ZIP-архив исполняемого приложения на заданную тему

Чтобы стать членом **Клуба анимации**, необходимо выслать по электронной почте [astgran@yandex.ru](mailto:astgran@yandex.ru) в срок до 15 ноября 2017 года включительно:

- ✓ заявку (текст в формате TXT)
- ✓ ZIP-архив анимационного ролика на заданную тему

Чтобы стать членом **Клуба игроделов**, необходимо выслать по электронной почте [astgran@yandex.ru](mailto:astgran@yandex.ru) в срок до 15 ноября 2017 года включительно:

- ✓ заявку (текст в формате TXT)
- ✓ ZIP-архив созданного игрового приложения в программном продукте Kodu Game Lab на заданную тему.

## **Клуб знатоков мультимедиа технологий**

### ***Требования к работе:***

- Объем приложения не более 30 Мб.
- Единый стиль интерфейса.
- Наличие титульного листа.
- Наличие гипертекстовых ссылок на страницах приложения.
- Наличие иллюстраций формата GIF, JPG.
- Наличие звукового сопровождения.
- Использование эффектов смены страниц.
- Использование собственных анимационных роликов в формате GIF.

### ***Критерии оценки работы:***

1. Дизайнерское решение, понятный и дружелюбный интерфейс, выполнение требований (1-5)
2. Количество рабочих страниц от 5 до 10 (2-5)
3. Наличие тематических рисунков, видео, анимации, текста (1-7)
4. Интерактивность презентации, оживление фотографий (1-5)
5. Наличие и возможность управления звуковым сопровождением (0-3)

Максимальный балл: **25**

## **Клуб WEB-мастеров**

### ***Требования к работе.***

Работа должна быть представлена в виде ZIP-архива. Архив должен содержать:

- web-страницы сайта и папки с дополнительными файлами

### ***Критерии оценки работы:***

1. Соответствие содержания выбранной теме (1- 5)
2. Общий дизайн: цветовое решение, компоновка элементов (1-5)
3. Графика и анимация: наличие, качество, оригинальность (1 - 5)
4. Работа с текстом: логика изложения, грамотность, форматирование (1 - 5)
5. Работоспособность сайта:
  - правильность работы ссылок, скриптов и др. встроенных компонентов;
  - оптимизация графики, видео, звука, анимации;
  - оптимизация кода страниц;
6. Поддержка различных браузеров (1- 5)

Максимальный балл: **25**

## **Клуб компьютерных дизайнеров**

### ***Требования к работе***

Работа должна быть представлена в виде ZIP-архива. Архив должен содержать:

- графический файл размером 1024\*768 или 520\*390 pик (разрешение 72 dpi);

***Критерии оценки работы:***

1. Соответствие выбранной теме (0-5)
2. Выполнение требований к содержанию: формат файлов, качество, текстовый комментарий (0-3)
3. Оригинальность идеи, креативность (0-5)
4. Цветовое решение (цветовая гармония, композиция) (0-5)
5. Композиционное построение (0-5)
6. Мастерство владения графическим пакетом: использование инструментов и возможностей (0-5)

Максимальный балл: **28**

**Клуб программистов**

***Требования к работе***

Работа должна быть представлена в виде ZIP-архива. Архив должен содержать:

- программу - исполняемый файл (EXE). Программа - продукт, выполненный автором с использованием языков или сред программирования;
- все необходимые для работы программы библиотеки и модули;
- исходный код с комментариями (файл в формате RTF);
- краткое текстовое описание программы.

***Критерии оценки работы:***

1. работоспособность программы (0-5)
2. эффективность алгоритма (0-5)
3. дружелюбность интерфейса (0-5)
4. соответствие заданной теме (0-5)

Максимальный балл: **25**

**Клуб анимации**

***Требования к работе***

Работа должна быть представлена в виде ZIP-архива. Архив должен содержать:

- анимационный ролик на заданную тему, продолжительностью не более 2 минут,
- краткое текстовое описание: указание среды разработки, с помощью которой выполнен проект, описание идеи проекта.

***Критерии оценки работы:***

1. соответствие заданной теме (0-5)
2. сюжетная линия (0-5)
3. авторские рисунки, видео, фото (0-5)
4. наличие звукового сопровождения (0-5)
5. художественное исполнение (0-5)

Максимальный балл: **25**

## **Клуб игроделов**

### ***Требования к работе***

Работа должна быть представлена в виде ZIP-архива. Архив должен содержать:

- программный файл, созданный с помощью программы Kodu Game Lab, и имеющий расширение \*.kodu;

### ***Критерии оценки работы:***

1. Соответствие выбранной теме (0-5)
2. Оригинальность идеи, креативность (0-5)
3. Качество проработки сюжета (0-5)
4. Используемые алгоритмы автономных объектов (0-10)
5. Мастерство владения программой Kodu Game Lab: использование инструментов и возможностей (0-5)

Максимальный балл: **30**

## **Подведение итогов фестиваля**

В каждом клубе жюри выбирает лучшие работы и принимает решение о присвоении звания Лауреата Фестиваля. Экспертная оценка складывается на основе вышеприведенных критериев.

Лауреаты Фестиваля награждаются дипломами 1, 2, 3 степени. Руководители, подготовившие лауреата Фестиваля, получают сертификат. Все участники получают сертификаты.

## **Порядок оформления заявки**

Для участия в заочном (дистанционном) этапе фестиваля «Компьютерные каникулы» в оргкомитет фестиваля по электронной почте [astgran@yandex.ru](mailto:astgran@yandex.ru) подается заявка в следующей форме:

Фамилия, имя, отчество \_\_\_\_\_

Возраст (полных лет) \_\_\_\_\_

E-mail \_\_\_\_\_

Полное наименование учебного заведения \_\_\_\_\_

Наименование клуба, в который собирается вступить участник фестиваля \_\_\_\_\_

Краткое текстовое описание присланного им творческого вступительного взноса \_\_\_\_\_

Фамилия, имя, отчество руководителя работы \_\_\_\_\_

E-mail \_\_\_\_\_

*Сумма целевого взноса: 100 рублей за каждого заявленного участника*