Положение о проведении

открытых соревнований

по разработке игр «GameDevJunior»

(среда разработки Scratch и Unity) 18.06.2025 г.

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

1. Общие положения

1.1. Открытые соревнования по разработке игр «GameDevJunior» (далее – соревнования) – это соревнования по разработке уникального программного продукта (далее – компьютерная игра) от идеи до презентации работающего прототипа, отвечающего техническому заданию (далее – ТЗ).

1.2. Соревнования проводятся с целью создания условий для формирования и развития функциональной грамотности учащихся. Согласно пункту 12 статьи 150 Кодекса об образовании учебное проектирование относится к учебным занятиям, предполагающим самостоятельную деятельность учащегося или группы учащихся для практического решения научной, технической, художественной, социальной или иной значимой проблемы с последующим публичным представлением и обсуждением результатов.

1.3. Основные задачи соревнований:

стимулирование творческой активности в области информационных и компьютерных технологий;

создание условий для совершенствования навыков программирования и создания игрового арта;

содействие повышению мотивации обучения, эффективному формированию умений и навыков учащихся посредством представления материала в интерактивной и визуализированной форме;

вовлечение родителей (законных представителей) обучающихся, педагогических работников и общественности в образовательный процесс;

обмен опытом в области организации обучения программированию в среде разработки Scratch.

1.4. Организатором соревнований является учреждение образования «Минский дворец детей и молодежи».

1.5. К участию в соревнования приглашаются обучающиеся   
3-8 классов учреждений общего среднего образования и иных учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего и дополнительного образования.

1.6. В соревнованиях могут принимать участие граждане Республики Беларусь.

1.7. Участие в соревнованиях является бесплатным. Номинации соревнований:

«ScratchStart» в номинации принимают участие те,  
 кто не принимали участие в соревнованиях ранее;

«ScratchPro» в номинации принимают участие, кто уже принимал участие в соревнованиях GameDevJunior и проходил тренировочные треки;

«ScratchTeam» в номинации принимают участие команды в составе 2 человек.

1.9. Для организации и проведения соревнований формируется организационный комитет (далее – оргкомитет) Приложение 1.

Оргкомитет:

консультирует заинтересованных о порядке участия в соревнованиях;

формирует состав экспертной группы;

определяет дату и время проведения соревнований;

распространяет информацию о проведении соревнований;

осуществляет работу со спонсорами и партнерами соревнований;

утверждает смету расходов;

организует проведение соревнований и награждение победителей;

анализирует и обобщает итоги проведения соревнований.

1.10. Решения оргкомитета принимаются на заседаниях путем открытого голосования и оформляются протоколами. Оргкомитет имеет право принимать решение, если на заседании присутствует не менее 2/3 утвержденного состава оргкомитета. Решение оргкомитета считается принятым, если за него проголосовало более половины присутствующих на заседании членов оргкомитета.

1.11. Экспертная группа Приложение 2:

организует оценку работ учащихся;

отвечает на вопросы участников;

определяет победителей соревнований;

вносит в оргкомитет предложения по улучшению организации и проведения соревнований.

1.12. Решение каждого члена экспертной группы публикуется в гугл-таблице. Рейтинг каждого участника соревнований определяется суммированием набранных баллов. Результаты публикуются на сайте проекта и доступны в режиме реального времени.

1.13. Информационное сопровождение соревнований осуществляет официальный сайт соревнований http://gamedevjunior.online/ и информационные площадки партнеров соревнований.

2. Требования к участникам соревнований

2.1. Дети и подростки в возрасте 8 – 14 лет.

2.2. К участию в соревнованиях допускаются 30 участников   
(по 10 в каждой номинации) прошедшие регистрацию до 25.05.2025, выполнившие тестовые задания и набравшие максимальное количество баллов в своей номинации.

Результаты тренировок являются открытыми и публикуются на сайте соревнований.

2.3. График проведения онлайн вебинаров для участников и выполнения тестовых заданий:

|  |  |
| --- | --- |
| 11 мая 20.00. | Организационный вебинар для педагогов |
| 12 мая 20.00. | Онлайн мастер-класс «Введение в геймдизайн и управление проектом» |
| 12-17 мая | Выполнение задания по блоку «Геймдизайн» |
| 19 мая 20.00. | Онлайн мастер-класс «Создание игрового арта в Scratch» |
| 19-23 мая | Выполнение заданий по блоку «Игровой арт» |
| 26-31 мая | Онлайн мастер-класс «Программирование основной игровой механики. Архитектура проекта» |
| 6 июня | Публикация результатов отборочного этапа соревнований |

2.4. Участие в соревнованиях означает согласие участника на дальнейшее использование организатором мероприятия созданных программных продуктов в целях популяризации изучения среды разработки Scratch во внутренних и внешних коммуникациях, связанных с мероприятием, в том числе публикацию в средствах массовой информации, распространение в глобальной сети Интернет, размещение на информационных площадках партнеров соревнований.

2.5. Использование или презентация чужих работ, ремикс, плагиат, подделка и т.п. или недостойное поведение относительно других участников недопустимы на любом этапе соревнований.

3. Порядок проведения соревнований

3.1. Время проведения соревнований 18 июня 15.30-19.00.

3.2. Порядок проведения соревнований:

На старте соревнований объявляется ТЗ (разработка игры с определенной игровой механикой и отвечающей критериям Приложение 4);

выбор сеттинга и персонажей осуществляется на старте в присутствии участников с использование рандомайзера;

работа ведется в офлайн кабинетах scratch;

нужные файлы при командной работе импортируются с помощью флешки с одного устройства на другое (флешки предоставляются организаторами соревнований);

участникам соревнований в номинациях ScratchStart и ScratchPRO будут предложены пакеты графики для работы, использовать их или нет участник решает самостоятельно;

участникам вручаются рассчитанные критерии оценки созданных игр;

на разработку игры дается 3 часа (180 минут);

по истечении срока каждый участник или команда сдает свой проект на флешке.

3.3. Запрещается использование ранее созданным  
 материалов-фрагментов кода.

3.4. Все присланные до установленного времени проекты публикуются на сайте проекта и в студиях на scratch.mit.edu.

3.5. Присланные работы оцениваются экспертами онлайн по установленным критериям. Результаты голосования заносятся   
в гугл-форму. Совокупность решений экспертов составляет рейтинг каждого участника.

3.6. Количество победителей определяется решением экспертной группы. Ссылка на результаты соревнований публикуется на сайтах (см.п.1.13) и доступна всем.

3.7. Награждение победителей пройдет 20 июня (место и время проведения уточняется). Трансляция награждения либо ее запись публикуются на [канале](https://www.youtube.com/@GameDevJunior).

3.8. Апелляции на решения оргкомитета и экспертной группы не принимаются и не рассматриваются.

4. Финансирование соревнований

4.1. Финансирование соревнований осуществляется в установленном порядке за счет спонсорских средств и других источников, не запрещенных законодательством Республики Беларусь.

4.2. Расходование финансовых средств осуществляется в соответствии с утвержденной сметой расходов.

5. Проекты, созданные во время соревнований, являются собственностью Организатора соревнований и могут использоваться в рекламных целях.

6. Спорные вопросы, возникающие в ходе проведения соревнований, разрешаются в соответствии с законодательством Республики Беларусь по месту организации соревнований.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Состав организационного комитета

Махвич А.В. – заместитель директора по учебно-воспитательной работе УО «Минский дворец творчества детей и молодежи»

Курсова Н.А. – учитель информатики высшей категории ГУО «Гимназия № 33 г.Минска»

Иванчикова К.В. – учитель информатики ГУО «Острошицкая средняя школа»

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Экспертная группа.

Для консультирования по отдельным вопросам подготовки соревнований и оценки проектов приглашаются эксперты:

программирование, методика обучения программированию:

Гуревич Ольга Викторовна – старший преподаватель кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР;

Курсова Наталия Александровна – учитель информатики высшей категории ГУО «Гимназия № 33 г.Минска»;

Желнерович Ирина Миролюбовна – преподаватель ИИТ БГУИР;

геймдизайн

Альховик Михаил Сергеевич – преподаватель БГУиР, ФИТО,

Пашкина Мария Геннадьевна – геймдизайнер, «Инди-хаб»;

игровой арт:

Зарецкий Павел – Senior 3D environment Artist, на проекте Microsoft Flight Simulation.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПРОЕКТОВ

Проекты, созданные командами, публикуются в студиях на scratch.mit.edu.

ПРАВИЛА оценки проектов:

1. эксперт оценивает проекты ТОЛЬКО в своей компетенции: программист - код, геймдизайнер - геймплей, художник - игровой арт.

2. максимальный балл в каждом блоке 1-10

критерии оценки:

БЛОК ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Правильное использование причинно-следственных связей в программе 1-3;

отсутствие «висячих» блоков.  Оптимизация повторяющихся элементов кода. Отсутствие «лишних» участков кода 1-3;

наличие уместных комментариев 1-2;

удобно-читаемый код 1-2;

суммарный балл: 1-10.

БЛОК ИГРОВОЙ АРТ

Качество графики 1-3;

единство стиля оформления 1-3;

использование анимации объектов 1-4;

Суммарный балл: 1-10.

БЛОК ГЕЙМДИЗАЙН

Готовность 1-3;

фишка 1-3;

геймплей 1-2;

атмосфера 1-2;

суммарный балл: 1-10.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Критерии оценки технического задания (ТЗ)

Номинация «ScratchPRO»

Работа в офлайн кабинете скретч

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Обязательные задания  Запрограммировать игру с заданной механикой | | |
| 1 | Дать название проекту | 1 |
| 2 | Дать названия спрайтам | 1 |
| 3 | Написать комментарии к коду.  В комментариях указываем, за что отвечает именно этот фрагмент кода. | 1 |
| 4 | Добавить заставку.  Кнопки: Play, Tutorial, Restart | 0 – 3 |
| 5 | Добавить звуки: фоновая музыка, звуковые эффекты событий (выигрыш, проигрыш, нанесение ущерба и др.) | 0 – 3 |
| 6 | Сообщение о выигрыше-проигрыше. | 0 – 3 |
| 7 | Добавить собственные доработки (на выбор):  выбор уровня сложности;  бафы-дебафы;  система жизней и нанесение ущерба игроку (например, удар молнии);  стрельба. | 0 – 2  0 – 2  0 – 2  0 – 2 |
| 8 | Сдать файл проекта, подписанный  «НОМИНАЦИЯ \*\*\*  АВТОР: \*\*\*\*», организаторам на флешку | 1 |
| Творческая часть | | |
| 9 | Авторская графика:  фоны игры, персонажи, кнопки. | 0 – 6 |
| 10 | Анимация UI элементов, персонажей, событий | 0 – 4 |
| СУММАРНОЕ МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО БАЛЛОВ | | 30 |

Критерии оценки технического задания (ТЗ)

номинация «ScratchStart»

18 июня 2025 года

Работа в офлайн кабинете скретч

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Задание | Оценка |
| Обязательные задания  Запрограммировать игру с заданной игровой механикой | | |
| 1 | Создать на РАБОЧЕМ СТОЛЕ папку проекта. Подписать своим именем. Скачать в эту папку исходные проекты с графикой и кодом.  Создать собственный проект. | 1 |
| 2 | Добавить графику | 1 |
| 3 | Дать название проекту | 1 |
| 4 | Дать названия спрайтам | 1 |
| 5 | Написать комментарии к коду.  В комментариях указываем за что отвечает именно этот фрагмент кода. | 1 |
| 6 | Сдать файл проекта, подписанный  «НОМИНАЦИЯ \*\*\* АВТОР: \*\*\*\*», организаторам на флешку | 1 |
| Творческие задания | | |
| 7 | Анимация персонажа | |
| смена костюмов | 0 – 1 |
| использование клонов | 0 – 1 |
| анимация столкновения | 0 – 1 |
| 8 | Анимация препятствий |  |
| смена костюмов | 0 – 1 |
| вращение клона | 0 – 1 |
| 9 | Подсчет очков | 0 – 1 |
| 10 | Рестарт уровня | 0 – 1 |
| 11 | Использование звука |  |
| фоновая музыка | 0 – 1 |
| звуки для отдельных событий | 0 – 1 |
| уровень громкости | 0 – 1 |
| Авторское решение | | 0 – 4 |
| СУММАРНОЕ МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО БАЛЛОВ | | 20 |

Критерии оценки технического задания (ТЗ)

Номинация «ScratchTeam»

Работа в офлайн кабинете скретч. Перенос файлов с одного компьютера на другой с помощью флешки. Флешки предоставляются организаторами соревнований.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Обязательные задания  Запрограммировать игру с заданной игровой механикой | | |
| 1 | Дать название проекту | 1 |
| 2 | Дать названия спрайтам | 1 |
| 3 | Написать комментарии к коду.  В комментариях указываем за что отвечает именно этот фрагмент кода. | 1 |
| 4 | Добавить заставку.  Кнопки: Play, Tutorial, Restart | 0 – 3 |
| 5 | Добавить звуки: фоновая музыка, звуковые эффекты событий (выигрыш, проигрыш, нанесение ущерба и др.) | 0 – 3 |
| 6 | Сообщение о выигрыше - проигрыше. | 0 – 3 |
| 7 | Добавить собственные фичи (на выбор):  выбор уровня сложности;  бафы-дебафы;  система жизней и нанесение ущерба игроку (например, удар молнии);  стрельба. | 0 – 2  0 – 2  0 – 2  0 – 2 |
| 8 | Сдать файл проекта, подписанный  «НОМИНАЦИЯ \*\*\*  АВТОР: \*\*\*\*», – организаторам на флешку | 1 |
| Творческая часть | | |
| 9 | Авторская графика:  фоны игры, персонажи, кнопки. | 0 – 8 |
| 10 | Анимация UI элементов, персонажей, событий | 0 – 4 |
| СУММАРНОЕ МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО БАЛЛОВ | | 32 |