ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

открытых соревнований по разработке игр «GameDevJunior»

(среда разработки Scratch и Unity) 27.12.2024 г.

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 являются

УО “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, кто только начал изучение скретч;

“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 32 участника (по 8 в каждой номинации) прошедшие регистрацию до 20.12.2024, выполнившие тестовое задание и набравшие максимальное количество баллов в своей номинации.

Для вып

Результаты тренировок являются открытыми и публикуются на сайте соревнований.

2.3. 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.

2.7. 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 28 декабря 9.00. - 12.00.

3.2. Порядок проведения соревнований:

* на старте соревнований объявляется техническое задание 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;
* 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 29 декабря я в 11.00. УО “Минский дворец детей и молодежи” по адресу г. Минск ул. Старовиленский тракт 41 . 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

представители УО “Минский дворец 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”;

Желерович Ирина Миролюбовна - преподаватель ИИТ БГУИР;

Лукашевич Людмила Евгеньевна - учитель информатики высшей категории, ГУО "Средняя школа номер 2 г. Докшицы имени У.Ф.Крытшталевича",

**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 игровой механикой ШУТЕР** | | |
| 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 | Опубликовать проект. Сдать организаторам (через гугл – форму) | 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”**

**27 декабря 2024**

**Работа в офлайн кабинете скретч**

| № | Задание | Оценка |
| --- | --- | --- |
| Обязательные задания  **Запрограммировать игру с игровой механикой ШУТЕР** | | |
| 1 | Скачать исходные проекты в свой кабинет, сделав для них ремиксы | 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 | Опубликовать проект. Сдать организаторам (через гугл – форму) | 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 игровой механикой ШУТЕР** | | |
| 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 | Опубликовать проект. Сдать организаторам (через гугл – форму) | 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 |