

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ ОТКРЫТОГО ИГРОХАКАТОНА «ПЕРВОМУ РАЗРАБОТЧИКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ»

Раздел I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение устанавливает порядок и условия проведения открытого игрокхакатона «Первому разработчику подготовиться» (далее - игрокхакатон).

1.2. Игрокхакатон проводится в рамках реализации концепции мероприятий центра цифрового образования детей «IT-куб», федерального проекта «Цифровая образовательная среда» национального проекта «Образование».

1.3. Организатором игрокхакатона является государственное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области» (далее – организатор игрокхакатона).

1.4. Общее руководство организацией и проведением игрокхакатона осуществляет организационный комитет (далее – оргкомитет), состоящий из числа работников организатора.

1.5. Участие в игрокхакатоне осуществляется на безвозмездной основе.

1.6. Игрокхакатон проводится в открытой форме. Извещение о проведении игрокхакатона публикуется на сайте организатора игрокхакатона в информационно-коммуникационной сети «Интернет» – <https://it-cube48.ru/> (далее – официальный сайт) и в официальной группе «ВКонтакте» – <https://vk.com/itcube48>.

Раздел II. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРОХАКАТОНА

2.1. Игрокхакатон проводится в целях развития инженерно-технического творчества обучающихся, привлечения детей и подростков в сферу информационных технологий и программирования, в целях развития у детей и молодежи интереса к занятиям компьютерным творчеством, формирования среды, обеспечивающей развитие интеллектуального потенциала детей и молодежи.

2.2. Основные задачи игрокхакатона:

- выявить, поддержать и развить способности и таланты в рамках инженерно-технической деятельности у детей и молодежи;
- повысить интерес обучающихся к инженерно-техническому творчеству через применение современных компьютерных технологий;
- развить навыки осознанного и рационального использования компьютерных технологий для решения образовательных задач;
- расширить спектр образовательных программ дополнительного образования детей в области компьютерных технологий;
- распространить опыт работы педагогов дополнительного образования по развитию творческих способностей и талантов обучающихся;
- расширить методы предпрофессиональной подготовки подрастающего поколения в области компьютерных технологий и программирования.
- популяризация инновационных форм и методов обучения;
- повышение конкурентоспособности молодежных научно-технических исследований и разработок, содействие их продвижению.

Раздел III. УЧАСТНИКИ ИГРОХАКАТОНА

3.1. В игрохакатоне могут принимать участие обучающиеся образовательных организаций общего и дополнительного образования всех субъектов Российской Федерации в возрасте с 7 до 18 лет (далее – участники).

3.2. Игохакатон проводится в трех возрастных категориях:

- первая категория — 7-10 лет;
- вторая категория — 11-14 лет;
- третья категория — 15-18 лет.

3.3. Каждый участник может участвовать в составе только одной команды составом до 4 человек. Категория команды присваивается по самому старшему участнику.

3.4. Каждая команда может участвовать в одной или нескольких номинациях, но прислать не более одной работы на номинацию.

3.5. При участии в игрохакатоне участники гарантируют, что все права на разрабатываемые ими в рамках игрохакатона объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно им, и распространение и использование этих объектов не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.

3.6. Выполненные работы не должны содержать сцены насилия, жестокости, агрессии и антиобщественного поведения.

3.7. Результаты работы участников игрохакатона могут использоваться для популяризации деятельности государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области».

Раздел IV. СОДЕРЖАНИЕ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОХАКАТОНА

4.1. Игохакатон является открытой площадкой для обучающихся, проявляющих интерес к компьютерной графике, моделированию, видеосъемке, программированию и разработке компьютерных и мобильных игр, киберспорту и web-технологиям.

4.2. Игохакатон проводится в период с 04 апреля 2024 года по 24 мая 2024 года.

4.3. Прием работ производится до 16 мая 2024 года. Итоги подводятся 24 мая 2024 года.

4.5. Игохакатон проводится в онлайн-формате на официальном сайте организатора.

4.6. Участники размещают выполненную работу по ссылке, опубликованной на официальном сайте.

4.7. Задания формируются по номинациям:

- **Разработка 3D модели персонажа компьютерной игры;**
- **Разработка 3D модели транспортного средства для компьютерной игры;**
- **Разработка 3D модели вооружения для компьютерной игры;**
- **Разработка 3D модели игровой локации;**
- **Разработка компьютерной или мобильной игры;**
- **Видеомонтаж «Обзор»;**
- **Видеомонтаж «Трейлер»;**
- **Киберспортивное мероприятие;**
- **Конструирование Lego;**

- **Стикерпак;**
- **Компьютерный дизайн и графика;**
- **Web-разработка;**
- **Системное администрирование.**

4.8. Участникам игрохакатона необходимо выполнить задание, которое описано в виде кейса по номинации (Приложение 1), загрузить необходимые файлы на облачное хранилище, открыть к ним доступ и заполнить соответствующие поля в форме <https://forms.yandex.ru/u/65b22eb184227c56250f9d99/>.

Раздел V. СОСТАВ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ (ЖЮРИ) ИГРОХАКАТОНА

5.1. Оценивание конкурсных работ, определение победителей и призеров игрохакатона осуществляется судейской коллегией (жюри), состав которой утверждается приказом организатора игрохакатона.

5.2. В состав членов судейской коллегии (жюри) могут быть включены представители образовательных и иных организаций.

5.3. Судейская коллегия (жюри) формируется в составе не менее 5 человек.

5.4. Заседание судейской коллегии (жюри) считается правомочным при участии в ее работе не менее 2/3 от утвержденного персонального состава судейской коллегией (жюри).

5.5. Решение судейской коллегии (жюри) оформляется протоколом и утверждается приказом организатора игрохакатона.

5.6. Протокол заседания судейской коллегии содержит следующие сведения:

- состав судейской коллегии (жюри);
- общее количество заявленных участников;
- количество победителей и призеров игрохакатона;
- рейтинг участников, участвующих в игрохакатоне с количеством баллов.

Раздел VI. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРОХАКАТОНА

6.1. По итогам игрохакатона участникам выставляется оценка, представляющая собой сумму средних арифметических баллов, начисленных им членами судейской коллегии (жюри) по критериям.

6.2. Результаты игрохакатона публикуются на сайте <https://it-cube48.ru> и в социальной сети <https://vk.com/itcube48>.

6.3. Победители и призеры игрохакатона награждаются дипломами и сувенирной продукцией.

Раздел VII. РУКОВОДСТВО ИГРОХАКАТОНА

7.1. Общее руководство подготовкой и проведением игрохакатона осуществляет оргкомитет.

7.2. Оргкомитет выполняет следующие функции:

- осуществляет организационно-административные мероприятия и материально-техническое обеспечение игрохакатона;
- проводит информационную кампанию игрохакатона;
- проводит регистрацию участников в соответствии с требованиями

Положения о игрохакатоне;

- проверяет документы участников на соответствие требованиям Положения о игрохакатоне;
- формирует состав судейской коллегии (жюри) игрохакатона;
- принимает иные решения, не противоречащие данному Положению и законодательству Российской Федерации.

7.3. Ответственным за игрохакатон назначается председатель оргкомитета.

Раздел VIII. ОСОБЫЕ ПОЛОЖЕНИЕ ИГРОХАКАТОНА

8.1. Участники игрохакатона представляют Центру право:

- на публичное использование своих работ (проектов), представленных на игрохакатон и их демонстрацию в информационных, презентационных и прочих целях;
- обработку своих персональных данных.

8.2. Участие в игрохакатоне означает полное согласие и принятие правил данного Положения.

Раздел IX. СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

9.1. По всем вопросам организации и проведения игрохакатона обращаться в оргкомитет по адресу: г. Липецк, ул.9 Мая, 20.

Тел.: +7 (4742) 43-10-32. E-mail: it-cube.lipeck@yandex.ru - Центр цифрового образования детей «IT- куб» ГБУ ДО «ЦДО ЛО».

Трек «Разработка 3D-модели персонажа компьютерной игры»

Необходимо сделать 3D-модель персонажа для компьютерной игры, сделанную по референсу или собственному концепту. Тематически персонажи не ограничиваются: это могут быть создания из других миров, вселенных, роботы, существа, непривычных форм, животные, гибриды и т.д.

В качестве решения кейса необходимо приложить следующие файлы:

- референсы или концепт-арты в формате .png или .jpeg;
- оригинал проекта 3D-модели персонажа, созданный в любом из пакетов 3D-графики — «Blender», «Tinkercard», «3Ds Max», «Maya», «SketchUp», «Z-Brush» и др.;
- 3D-модель, сконвертированная в формат .OBJ или .FBX;
- рендер персонажа с освещением в любой позе и окружении.

Требования к работе:

- 3D-модели необходимо присылать в T или A позе;
- количество треугольников низкополигональной модели не должно превышать 60000;
- текстуры должны быть сохранены в формате TGA или PNG;
- рендеры должны быть без постобработки.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к проекту	Иерархия папок, наименования файлов и внутренних объектов, соответствие поставленным задачам и наполнению, соответствие модели концепт-арту или референсам, грамотность (0-10)
Качество 3D-моделей	Эстетичность, детализация, правильность топологии, равномерность распределения полигонов, отсутствие n-угольных и вывернутых полигонов, достаточное количество ребер на закругленных или кривых частях, фаски, наличие как низкополигональной, так и высокополигональной модели (0-20)
Качество текстур	Качество UV и Udim UV развертки, качество швов развертки, количество тайлов на Udim UV развертке, эффективность использования UV пространства, разумное качество текстур, использование базовых цветов, соответствие материала реальным аналогам, отсутствие видимых швов и разрывов на текстуре, количество различных используемых материалов, детализация, комплексность использования текстурных карт (0-20)
Риггинг и анимация	Соответствие костей и привязки, качество простой и инверсной кинематики, ключи анимации, качество вторичной анимации (0-10)

Качество финального рендера	Правильность настройки сцены, освещение, текстурирование сцены, композиция, корректность ракурсов, достаточное количество источников освещения, настройка камеры и рендера (0 - 10)
Максимальный балл – 70	

Трек «Разработка 3D-модели транспортного средства для компьютерной игры»

Необходимо сделать 3D-модель транспортного средства для компьютерной игры, сделанную по референсу или собственному концепту. Транспортное средство может быть любое, от поезда до гоночного болида.

В качестве решения кейса необходимо приложить следующие файлы:

- референсы или концепт-арты в формате .png или .jpeg;
- оригинал проекта 3D-модели транспорта, созданный в любом из пакетов 3D-графики — «Blender», «Tinkercard», «3Ds Max», «Maya», «SketchUp», «Z-Brush» и др.;
- 3D-модель, сконвертированная в формат .OBJ или .FBX;
- рендер транспортного средства с освещением и любым фоном.

Требования к работе:

- количество треугольников низкополигональной модели не должно превышать 60000;
- текстуры должны быть сохранены в формате TGA или PNG;
- рендеры должны быть без постобработки.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к проекту	Иерархия папок, наименования файлов и внутренних объектов, соответствие поставленным задачам и наполнению, соответствие модели концепт-арту или референсам, грамотность (0-10)
Качество 3D-моделей	Эстетичность, детализация, правильность топологии, равномерность распределения полигонов, отсутствие n-угольных и вывернутых полигонов, достаточное количество ребер на закругленных или кривых частях, фаски, наличие как низкополигональной, так и высокополигональной модели (0-20)
Качество текстур	Качество UV и Udim UV развертки, качество швов развертки, количество тайлов на Udim UV развертке, эффективность использования UV пространства, разумное качество текстур, использование базовых цветов, соответствие материала реальным аналогам, отсутствие видимых швов и разрывов на текстуре, количество различных используемых материалов, детализация, комплексность использования текстурных карт (0-20)
Риггинг и анимация	Соответствие костей и привязки, качество простой и инверсной кинематики, ключи анимации, качество вторичной анимации (0-10)

Качество финального рендера	Правильность настройки сцены, освещение, текстурирование сцены, композиция, корректность ракурсов, достаточное количество источников освещения, настройка камеры и рендера (0 - 10)
Максимальный – балл 70	

Трек «Разработка 3D-модели вооружения для компьютерной игры»

Необходимо сделать 3D-модель вооружения для компьютерной игры, сделанную по референсу или собственному концепту. Вооружение может быть любым, от холодного оружия до огнестрельного.

В качестве решения кейса необходимо приложить следующие файлы:

- референсы или концепт-арты в формате .png или .jpeg;
- оригинал проекта 3D-модели вооружения, созданный в любом из пакетов 3D-графики — «Blender», «Tinkercard», «3Ds Max», «Maya», «SketchUp», «Z-Brush» и др.;
- 3D-модель, сконвертированная в формат .OBJ или .FBX;
- рендер оружия с освещением и любым фоном.

Требования к работе:

- количество треугольников низкополигональной модели не должно превышать 60000;
- текстуры должны быть сохранены в формате TGA или PNG;
- рендеры должны быть без постобработки.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к проекту	Иерархия папок, наименования файлов и внутренних объектов, соответствие поставленным задачам и наполнению, соответствие модели концепт-арту или референсам, грамотность (0-10)
Качество 3D-моделей	Эстетичность, детализация, правильность топологии, равномерность распределения полигонов, отсутствие n-угольных и вывернутых полигонов, достаточное количество ребер на закругленных или кривых частях, фаски, наличие как низкополигональной, так и высокополигональной модели (0-20)
Качество текстур	Качество UV и Udim UV развертки, качество швов развертки, количество тайлов на Udim UV развертке, эффективность использования UV пространства, разумное качество текстур, использование базовых цветов, соответствие материала реальным аналогам, отсутствие видимых швов и разрывов на текстуре, количество различных используемых материалов, детализация, комплексность использования текстурных карт (0-20)
Риггинг и анимация	Соответствие костей и привязки, качество простой и инверсной кинематики, ключи анимации, качество вторичной анимации (0-10)

Качество финального рендера	Правильность настройки сцены, освещение, текстурирование сцены, композиция, корректность ракурсов, достаточное количество источников освещения, настройка камеры и рендера (0 - 10)
Максимальный – балл 70	

Трек «Разработка 3D-модели игровой локации»

Необходимо сделать 3D-модель игровой локации, сделанную по референсу или собственному концепту. Тематической привязки нет, от маленькой комнаты до фантастического биома.

В качестве решения кейса необходимо приложить следующие файлы:

- референсы или концепт-арты в формате .png или .jpeg;
- оригинал проекта 3D-модели игровой локации, созданный в любом из пакетов 3D-графики — «Blender», «Tinkercard», «3Ds Max», «Maya», «SketchUp», «Z-Brush» и др.;
- 3D-модель, сконвертированная в формат .OBJ или .FBX;
- рендеры игровой локации с освещением и любым фоном.

Требования к работе:

- количество треугольников не должно превышать 100000;
- текстуры должны быть сохранены в формате TGA или PNG;
- рендеры должны быть без постобработки.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к проекту	Иерархия папок, наименования файлов и внутренних объектов, соответствие поставленным задачам и наполнению, соответствие модели концепт-арту или референсам, грамотность (0-10)
Качество 3D-моделей	Эстетичность, детализация, правильность топологии, равномерность распределения полигонов, отсутствие n-угольных и вывернутых полигонов, достаточное количество ребер на закругленных или кривых частях, фаски (0-20)
Качество текстур	Качество UV и Udim UV развертки, качество швов развертки, количество тайлов на Udim UV развертке, эффективность использования UV пространства, разумное качество текстур, использование базовых цветов, соответствие материала реальным аналогам, отсутствие видимых швов и разрывов на текстуре, количество различных используемых материалов, детализация, комплексность использования текстурных карт (0-20)
Риггинг и анимация	Качество простой и инверсной кинематики, ключи анимации, качество вторичной анимации (0-10)
Качество финального рендера	Правильность настройки сцены, освещение, текстурирование сцены, композиция, корректность ракурсов, достаточное количество источников освещения, настройка камеры и рендера (0 - 10)
Максимальный балл – 70	

Трек «Разработка компьютерной или мобильной игры»

Необходимо прислать рабочую сборку или прототип разработанной компьютерной или мобильной игры. Номинации будут определяться компетентным жюри. При отправке работающей сборки участник или команда может указать жанры, которые, как она считает, лучше всего отражают его игру.

В качестве решения кейса необходимо приложить следующие файлы:

- незапароленный архив, APK/EXE файл или установщик, с помощью которых можно запустить игру;
- короткое, не более 5 минут, видео, показывающее геймплей и самые интересные места, раскрывающие игру в формате .MPEG4, .AVI, .MOV или .MP4. Допускаются аудио пояснения автора;
- описание игры и инструкция.

Требования к работе:

- игра должна быть без возрастных ограничений и не нарушать законы РФ.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к проекту	Иерархия папок, наименования файлов и внутренних объектов, соответствие поставленным задачам и наполнению, структура, грамотность (0-10)
Технический уровень	Использование разнообразных технических средств и инструментов (0-10)
Оптимизация	Кроссплатформенность, стабильность работы приложения при различных конфигурациях (0-10)
Оформление	Единство стиля, идеи выполнения графики, идеи выполнения игрового мира, сложность графики/объектов, создание атмосферы, качество UI (0-10)
Механика	Разнообразие геймплея, содержательность событиями игрового мира, основные и дополнительные возможности взаимодействия в игре, наличие динамических изменений игрового мира, проходимость игры, баланс и наличие багов, качество UX (0-10)
Содержание	Поддержание тематики и сеттинга, разветвлённость сюжета, локализация, размер игрового пространства, полнота обучения нового игрока, присутствие и разнообразие неигровых персонажей, квестов, глубина проработанности легенды мира игры, разветвленность сюжета, соответствие игровому жанру (0-10)
Защита проекта	Наглядность показанных кадров, четкость и правильность речи, эрудированность участников (0 - 5)
Максимальный балл – 65	

Трек «Видеомонтаж «Обзор»

Необходимо сделать видеообзор компьютерной или мобильной игры. В качестве игры можно выбрать любую игру, от AAA проекта до малознакомой инди разработки.

В качестве решения кейса необходимо приложить следующие файлы:

- видеофайл в формате .MPEG4, .AVI, .MOV или .MP4;

Требования к работе:

- продолжительность видеоролика – до 10 минут;
- минимальное разрешение видеоролика – 1920x1080;
- пропорции изображения: 16:9.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судьейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к проекту	Наименования файлов, соответствие поставленным задачам и наполнению, грамотность (0-5)
Содержание	языковое оформление ролика, логичность повествования, синхронность повествования и кадров, последовательность (0 - 10)
Технический уровень	логичная смена планов, монтаж, комплексное использование видеопереходов, композиция кадра, оптимальность уровня громкости и шума, связь кадров и фоновой музыки, синхронизация с изображением, отсутствие дрожания камеры (0 – 15)
Художественный уровень и оригинальность	оригинальность идеи и творческое решение, порядок представления информации, соответствие музыкального и звукового сопровождения (0 – 10)
Максимальный балл – 40	

Трек «Видеомонтаж «Трейлер»

Необходимо сделать трейлер к компьютерной или мобильной игре. В качестве игры можно выбрать любую игру, от AAA проекта до малознакомой инди разработки.

В качестве решения кейса необходимо приложить следующие файлы:

- видеофайл в формате .MPEG4, .AVI, .MOV или .MP4;

Требования к работе:

- продолжительность видеоролика – до 3 минут;
- минимальное разрешение видеоролика – 1920x1080;
- пропорции изображения: 16:9.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судьейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к	Наименования файлов, соответствие поставленным задачам и наполнению, грамотность (0-5)

проекту	
Технический уровень	логичная смена планов, монтаж, комплексное использование видеопереходов, композиция кадра, оптимальность уровня громкости и шума, связь кадров и фоновой музыки, синхронизация с изображением, отсутствие дрожания камеры (0 – 20)
Художественный уровень и оригинальность	оригинальность идеи и творческое решение, порядок представления информации, соответствие музыкального и звукового сопровождения (0 – 10)
Максимальный – балл 35	

Трек «Киберспортивное мероприятие»

Необходимо разработать концепцию киберспортивного мероприятия, соревнования или турнира.

В качестве решения кейса необходимо приложить один из следующих файлов:

- концепция мероприятия в текстовом формате .DOC или .PDF;
- презентация в формате .PDF или .PPT(PPTX);
- видеопрезентация в формате .MPEG4, .AVI, .MOV или .MP4.

Требования к работе:

- презентация должна быть не более 20 слайдов;
- продолжительность видеоролика – до 7 минут;
- концепция мероприятия, кроме основной части, должна содержать программу, цели и задачи.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к проекту	Наименования файлов, соответствие поставленным задачам и наполнению, структура, грамотность, аккуратность (0 - 10)
Актуальность	Задачи, целевая аудитория, аналитическая информация об аналогах, обоснованность даты и времени мероприятия, оригинальность подачи материала (0 - 10)
Презентация проекта	Наглядность, эрудированность участников, графические решения (0 - 5)
Целостность и логичность плана проведения	Смета, правила участия и регистрации, партнеры, сценарий мероприятия, призы, оформление анонса, технические требования, широкий выбор форматов и трассировка (0 - 10)
Максимальный балл – 35	

Трек «Конструирование Lego»

На конкурс предоставляются работы, собранные в любой серии конструкторов в рамках темы «Компьютерные и мобильные игры». В качестве работы может быть представлен персонаж, механизм и любой другой элемент, присутствующий в существующей компьютерной или мобильной игре.

В качестве решения кейса необходимо приложить следующие файлы:

- референсы;
- 3-4 фотографии проекта с разных ракурсов;
- видео проекта длиной не более 1 минуты;
- программный код в виде фотографий или файла.

Требования к работе:

- модель должна иметь подвижные механизмы;
- модель должна иметь программируемый блок.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к проекту	Структура папок, наименования файлов, соответствие поставленным задачам и наполнению, грамотность (0 - 5)
Визуальные характеристики	Схожесть с референсами или концепт-артами, аккуратность, эстетичность, детализация (0 - 5)
Сложность конструкции	Сложность конструкции, движущиеся механизмы, датчики, приводы (0 - 10)
Программирование	Автономность, стабильность, содержание и комплексность кода (0 – 10)
Презентация проекта	Наглядность видеоряда, эрудированность участников, художественные решения (0 - 5)
Максимальный балл – 35	

Трек «Стикерпак»

На конкурс предоставляется архив тематически связанных и в одном стиле оформленных изображений, связанных с темой «Компьютерные и мобильные игры». В качестве референса может использоваться персонаж, механизм и любой другой элемент, присутствующий в существующей компьютерной или мобильной игре.

В качестве решения кейса необходимо приложить следующие файлы:

- от 5 до 10 изображений в формате .PNG, .PDF, .CDR или .EPS;
- референсы.

Требования к работе:

- шрифты переведены в кривые;
- все растровые изображения должны быть с разрешением 300 dpi;
- максимальный размер файла не более 100 МБ;
- без эффектов «прозрачность», «тень», «линза», «gradient mesh» и т.п., а также Pattern, Texture, Postscript и сложных градиентных заливок.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие	Структура папок, наименования файлов, соответствие

требования к проекту	поставленным задачам и наполнению, грамотность, аккуратность, выразительность, актуальность, схожесть с референсами или концепт-артами (0 - 10)
Техническое исполнение	Использование разнообразных технических средств и инструментов (0 - 10)
Визуальные характеристики	Создание художественного образа, оригинальное композиционное решение, цветовая и смысловая выразительность, содержание рисунка, оригинальность, креативность (0 - 10)
Максимальный балл – 30	

Трек «Компьютерный дизайн и графика»

На конкурс предоставляется изображение, сделанное в виде плаката или постера к компьютерной или мобильной игре. В качестве объекта можно использовать любую игру: от AAA проекта до малознакомой инди разработки.

В качестве решения кейса необходимо приложить следующие файлы:

- изображение в формате .PNG, .PDF, .CDR или .EPS;
- используемые референсы.

Требования к работе:

- все растровые изображения должны быть с разрешением 300 dpi;
- максимальный размер файла не более не более 100 МБ.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к проекту	Структура папок, наименования файлов, соответствие поставленным задачам и наполнению, грамотность, аккуратность, актуальность, схожесть с референсами или концепт-артами (0 - 10)
Техническое исполнение	Использование разнообразных технических средств и инструментов (0 - 10)
Визуальные характеристики	Создание художественного образа, оригинальное композиционное решение, цветовая и смысловая выразительность, содержание рисунка, оригинальность, креативность (0 - 10)
Максимальный балл – 30	

Трек «Web-разработка»

На конкурс предоставляется сайт, созданный для пользователей какой-либо компьютерной или мобильной игры. В качестве объекта можно использовать любую игру: от AAA проекта до малознакомой инди разработки.

В качестве решения кейса необходимо приложить следующие файлы:

- веб-сайт в папке со всеми файлами и папками проекта;
- видеофайл с демонстрацией проекта в формате .MPEG4, .AVI, .MOV, .MID

или .MP4 либо презентация в формате .PDF или .PPT(PPTX).

Требования к работе:

- видео не должно превышать 3 минут и размер не должен превышать 100 Мб;
- презентация должна быть не более 20 слайдов;
- ссылки должны быть относительными, а не абсолютными;
- работа должна быть оптимизирована для просмотра на разных браузерах;
- запрещается использовать конструкторы сайтов и CMS.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования к проекту	Структура папок, наименования файлов, соответствие поставленным задачам и наполнению, грамотность, аккуратность, актуальность (0 - 10)
Дизайн решение	Визуальная привлекательность, удобство использования, соответствие современным стандартам дизайна, цветовые решения, расположение блоков, интерфейс (0 - 10)
Содержание	Структура, грамотность, навигация, актуальность и правильность информации, юзабилити (0 - 10)
Техническое исполнение	Использование разнообразных технических средств и инструментов, комментарии в коде, структурность, отсутствие ошибок (0 - 10)
Максимальный балл – 40	

Трек «Системное администрирование»

На конкурс предоставляется топология сети для игровых компьютеров в киберспортивном зале. Игровая сеть должна быть спроектирована в программе Cisco Packet Tracer. Все пункты настройки сети должны сопровождаться скриншотами.

В качестве решения кейса необходимо приложить следующие файлы:

- инструкция по настройке сети в формате doc/docx или pdf;

Требования к работе:

- В сети должно быть не менее пяти компьютеров, каждый из которых должен иметь доступ к Интернету и локальной сети для игр;
- В сети должен присутствовать маршрутизатор для управления трафиком и коммутатор для подключения компьютеров;
- Возможная сетевая адресация должна быть указана для каждого устройства в сети;
- Топология сети должна быть представлена в виде схемы.

Оценивание конкурсных работ осуществляется судейской коллегией (жюри) по следующим критериям:

Критерии оценивания работ	Расшифровка (количество баллов)
Общие требования	Структура, наименования файлов, соответствие поставленным

к проекту	задачам и наполнению, грамотность, аккуратность (0 - 10)
Техническое исполнение	Использование разнообразных технических средств и инструментов, правильность настройки коммутатора, настройка маршрутизатора, сетевая адресация (0 - 15)
Содержание	Логичность шагов, развернутые пояснения, эрудированность, наглядность, выразительность (0 - 10)
Максимальный балл – 35	

Состав Оргкомитета

по подготовке и проведению открытого игрохакатона «Первому разработчику
приготовиться»

- | | |
|-------------------------------|--|
| Малько Ирина
Александровна | - директор ГБУ ДО «Центр
дополнительного образования
Липецкой области»; |
| Кузнецов Артем Геннадьевич | - заместитель директора ГБУ ДО
«Центр дополнительного образования
Липецкой области»; |
| Шацких Наталья Сергеевна | - старший методист ГБУ ДО «Центр
дополнительного образования
Липецкой области»; |
| Немов Яков Михайлович | - педагог-организатор ГБУ ДО
«Центр дополнительного образования
Липецкой области». |