



Положение о конкурсе

Международный конкурс компьютерных работ среди детей, юношества и студенческой молодежи
"Цифровой ветер - 2018"

Общие положения

Международный конкурс компьютерных работ среди детей, юношества и студенческой молодежи "Цифровой ветер" проводится ежегодно Саратовским государственным техническим университетом имени Гагарина Ю.А. при поддержке Министерства образования и науки РФ.

Впервые конкурс "Цифровой ветер" был проведен в мае-июне 2002 года.

Возраст участников: от 7 лет до 25 лет.

Задачами конкурса являются:

1. Привлечение внимания школьников и студентов к современным информационным технологиям, приобретение конкурсантами практических навыков работы с программным обеспечением
2. Создание условий для раскрытия творческих способностей и интеллектуального потенциала молодежи;
3. Популяризация проектной деятельности и научно-технического творчества молодежи.

Руководство Конкурсом

Организатор конкурса «Цифровой ветер - 2018» - Институт прикладных информационных технологий и коммуникаций СГТУ имени Гагарина Ю.А.

Руководит проведением конкурса Оргкомитет, состоящий из представителей учредителей конкурса. Для организации экспертизы работ, представленных на конкурс, Оргкомитет формирует Экспертный совет, в который привлекаются специалисты по соответствующим направлениям.

Правила участия в Конкурсе

Конкурс проводится с 8 декабря 2017 года по 30 июня 2018 года. Работы принимаются с 08 декабря 2017 года по 31 марта 2018 года. С 16 апреля 2018 года - работа экспертного совета и подведение итогов заочного конкурса.

Региональные этапы конкурса с 8 декабря 2017 года по 28 февраля 2018 года. Победители региональных туров автоматически проходят во второй тур основного конкурса.

Жюри конкурса рассматривает работы по указанным в Положении номинациям внутри возрастных категорий до 12 лет, 13-17 лет, 18-25 лет.

Победители и призеры конкурса имеют право на начисление баллов индивидуальных достижений при поступлении в СГТУ имени Гагарина Ю.А. в соответствии с Порядком учета индивидуальных достижений поступающих при приеме в СГТУ имени Гагарина Ю.А. на обучение по программам бакалавриата.

Требования к участникам конкурса и руководителям проектов

Участником конкурса может стать любой учащийся общеобразовательного, среднего специального или высшего учебного заведения в возрасте от 7 до 25 лет.

К участию в конкурсе не принимаются работы близких родственников и членов семьи экспертного совета конкурса в тех номинациях, в которых родственник является экспертом.

Руководители работ не могут входить в состав экспертного совета в номинациях, в которых их ученики принимают участие.

Номинации и требования к работам

1. Тематический сайт (заочный этап)

До 12 лет – тема «Мир увлечений»

Остальные возрастные категории – тема «Обучающее веб-приложение»

Формат работы для старших возрастных групп: обучающее приложение на любую тему может включать в себя тестовые вопросы и задания, научные эксперименты или собственный эксперимент. В работах важен познавательный аспект и авторское видение. Предпочтение получают работы с собственным наполнением, без копирования.

Технические требования:

В возрастной группе до 12 лет допускаются проекты, разработанные с помощью языка HTML, без применения дополнительных средств разработки.

В возрастных группах 13-17 лет и 18-21 год проекты, разработанные только с помощью HTML не допускаются. Для реализации работы необходимо использовать языки и технологии: HTML, HTML 5.0, JavaScript, CSS, Adobe PhotoShop, Adobe Dreamweaver, Adobe Flash, PHP, Perl, Python, Ruby, CGI, ASP, ASP.NET, Java, Silverlight

Все работы, представленные на конкурс, должны удовлетворять следующим требованиям:

- Работы должны быть пригодны для просмотра на персональном компьютере с операционной системой Windows7 и выше.
- Работы не должны требовать предварительной инсталляции. При использовании серверных технологий сайт обязательно должен быть размещен в сети Интернет.
- При использовании нестандартных шрифтов необходимо, чтобы они были поставлены дополнительно с Вашей работой в каталоге "Fonts".

При создании сайтов необходимо учитывать следующие требования:

- Главный файл должен называться index.* (расширение зависит от используемых средств) и располагаться в корневом каталоге сайта.
- Все картинки должны быть собраны в отдельном каталоге в форматах *.gif, *.jpeg, *.png, *.jpg.
- При оценке работ в номинации «Тематический сайт» основное внимание уделяется
- Все исходные файлы сайта должны быть предоставлены в Оргкомитет при регистрации работ следующим аспектам:
 - информационная полнота и полезность сайта (при этом собственное наполнение сайтов предпочтительней, чем копирование текстов и иллюстраций из чужих интернет-приложений);
 - дизайн (и его соответствие тематике сайта);

- возможность информационного расширения сайта. В младшей возрастной группе (до 12 лет) преимущество отдается сайтам, выполненным не с помощью шаблонных средств разработки;
- применение современных технологий и стандартов, используемых при разработке веб-приложений.

2. Двумерная статичная графика (заочный этап)

До 12 лет – тема «Фантастические звери и где они обитают»

Остальные возрастные категории – тема «Если бы я создавал мир»

Требования к статичным графическим работам, выполненным в Adobe PhotoShop, CorelDraw и Adobe Illustrator.

- Adobe PhotoShop: необходимо представить исходный файл (с расширением *.psd без слияния слоев, т.е. исходный рабочий вариант) и файл с расширением *.jpeg.
- CorelDraw: необходимо представить исходный файл (с расширением *.cdr) и файл с расширением *.jpeg.
- Adobe Illustrator: необходимо представить исходный файл (с расширением *.ai) и файл с расширением *.jpeg.
- Работы, присланные на конкурс, должны соответствовать тематике.

В номинации «Двумерная статичная графика» оценивается оригинальность идеи и её техническое исполнение (по анализу присланных исходных материалов). Не рекомендуется присылать на конкурс стандартные примеры, приведенные в учебных курсах по AdobePhotoShop, Corel Draw и т.п. Экспертный совет также не рекомендует присылать на конкурс копии работ известных художников.

3. Двумерная анимация (заочный этап)

Во всех возрастных группах свободная тема.

Требования к анимационным работам, выполненным в Toon Boom Studio, Toon Boom Harmony, Adobe Flash, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Animate

- Необходим исходный файл и исполняемый файл (с расширением *.swf).

Временное ограничение – не более 2 минут.

Оценивается сценарная проработка и оригинальность идеи, а также сама компьютерная реализация. Обращаем внимание, что в фильме не должна присутствовать информация об авторах (ФИО авторов, ФИО руководителей и название студий). Также отмечаем, что в младшей возрастной группе работы могут быть выполнены под руководством педагога, но работу должен выполнять сам участник, а не преподаватель. Когда в возрастной группе до 12 лет регистрируются работы, достойные профессиональной анимационной студии, у Экспертного совета возникает вопрос об авторстве. Не приветствуется анимация уже готовых стандартных объектов, а также анимация, выполненная средствами Power Point.

4. Двумерные игры (заочный этап)

Во всех возрастных группах свободная тема.

Принимаются проекты, разработанные с помощью следующих библиотек и программных платформ: Skratch, Cocos2d, UDK, Unity3D, CryEngine, OpenGL. Также принимаются веб-игры, выполненные на языке JavaScript и мобильные игры под ОС Android.

Оценивается сценарная проработка и оригинальность идеи, а также сама программная реализация и компьютерная графика.

Общие требования к играм:

- необходимо предоставить все исходные файлы игры (программный код, библиотеки, мультимедиа – файлы и т.д.);
- необходим исполняемый файл и/или веб-страницы, реализующие игру;
- выполнение файлов, реализующих игру, не должно требовать установки дополнительного программного обеспечения. Если для запуска проекта необходимо дополнительное специализированное ПО, то необходимо предоставить информацию о ПО и рабочие ссылки для скачивания.

5. Трехмерная статичная графика (заочный этап)

Во всех возрастных категориях тема «Мгновение виртуального мира».

Для оценки предоставляются работы с авторской визуализацией сцены виртуального мира. На сцене могут быть представлены предметы интерьера, модели транспортных средств, персонажи, помещенные в локацию (комната, улица и т.п.). Таким образом оценивается законченность сцены.

Требования к статичным графическим работам, выполненным в Autodesk 3ds Max, Autodesk Maya, Autodesk MotionBuilder, Autodesk Mudbox, Autodesk Softimage, Autodesk AutoCAD:

- необходимо предоставить исходный файл с расширением программы, в которой создан объект, и конвертированный файл с расширением .3ds или .obj.

Оценивается художественное исполнение (образ, сбалансированность деталей, оригинальность форм и цветовых решений), фотореалистичность, качество использования фильтров и эффектов.

6. Трехмерная анимация (заочный этап)

Анимационная работа для TV, компьютерных игр, трехмерный мультфильм или анимационный ролик.

Требование к анимационным работам, выполненным в 3Ds Max:

- необходим исходный файл с расширением *.max и готовое видео, загруженное на сайт конкурса в формате *.flv.

В номинации «Трехмерная анимация» оцениваются в первую очередь трехмерное моделирование, а также художественная составляющая – сценарная проработка и оригинальность идеи. Для законченности работы и художественных эффектов возможно добавление видеоряда. В категории от 18 лет оцениваются сценарная проработка и оригинальность идеи, а также самостоятельная разработка различных трехмерных объектов и пр.

7. Трехмерные игры (заочный этап)

Во всех возрастных группах свободная тема. Принимаются проекты, разработанные с помощью следующих библиотек и программных платформ: UDK, Unity3D, CryEngine, OpenGL.

Оценивается сценарная проработка и оригинальность идеи, а также сама компьютерная реализация.

Общие требования к играм:

- необходимо предоставить все исходные файлы игры (программный код, библиотеки, мультимедиа – файлы и т.д.);

- необходим исполняемый файл и/или веб-страницы, реализующие игру;
- выполнение файлов, реализующих игру, не должно требовать установки дополнительного программного обеспечения. Если для запуска проекта необходимо дополнительное специализированное ПО, то необходимо предоставить информацию о ПО и рабочие ссылки для скачивания.

8. Буктрейлер (заочный этап)

Во всех возрастных категориях свободная тема.

На конкурс принимаются видеоролики, анонсирующие в произвольной художественной форме какую-либо книгу. Буктрейлер может быть выполнен в различных техниках и жанрах, в том числе в формате игрового видео, инфографики, анимационной графики.

При оценке работ учитываются содержательная новизна и оригинальность, авторский стиль оформления и технологическое совершенство видеоролика.

Технические требования:

Видеоролик должен быть создан с разрешением не менее 720x576, закодирован с помощью одного из кодеков: DV, MPEG2, DivX, H.264 и сохранен в формате *.avi, *.mpg или *.mp4, а так же должен быть загружен на сайт конкурса в формате *.flv.

При необходимости жюри конкурса может запросить исходные файлы.

9. Мобильные приложения (заочный этап)

Во всех возрастных группах свободная тема.

Принимаются приложения, разработанные для мобильной платформы Android (не ниже версии 4.4). В данной номинации принимаются только не игровые мобильные приложения (мобильные игры принимаются в номинациях двумерные и трехмерные игры). Основными критериями оценки являются продуманность, полезность приложения, информативность, интуитивно понятный интерфейс, дизайн (и его соответствие тематике).

Общие требования к мобильным приложениям:

- необходимо предоставить все исходные файлы приложения (программный код, библиотеки);
- файл с инструкцией запуска приложения на эмуляторе;
- исполняемый файл (apk файл), реализующий мобильное приложение, не должен требовать установки дополнительного программного обеспечения. Если для запуска проекта необходимо дополнительное специализированное ПО, то необходимо предоставить информацию о ПО и рабочие ссылки для скачивания.

10. Олимпиада по разработке мобильных приложений (очный этап)

Возрастные группы:

13-17 лет

Олимпиада проводится на базе аудиторий СГТУ имени Гагарина Ю.А. с использованием свободно распространяемого программного обеспечения и аппаратных средств, предоставляемых Организатором. Каждому участнику предоставляется компьютер для выполнения задания с установленным программным обеспечением. Участие в очном этапе подразумевает личное присутствие и самостоятельную скоростную разработку мобильного приложения в программе Android Studio. Тема приложений будет объявлена непосредственно перед началом Олимпиады.

Во время Олимпиады присутствие в аудиториях посторонних лиц, кроме участников Олимпиады и членов Оргкомитета, не допускается.

Для участия в очном туре необходимо зарегистрироваться на сайте www.digitalwind.ru в срок до 31 марта 2018 года. Дата проведения очного этапа: 25 апреля 2018 года. Итоги проведения очного тура подводятся в срок до 27 апреля 2018 года.

11. Олимпиада по трехмерным технологиям (очный этап)

Возрастные группы:

13-17 лет

18-25 лет.

Очный этап конкурса в номинации "Трехмерные технологии" проводится в компьютерных аудиториях СГТУ имени Гагарина Ю.А. с использованием аппаратного и программного обеспечения, предоставляемого Организатором. Участие в очном этапе подразумевает личное присутствие и самостоятельную скоростную разработку трехмерных объектов на заданную тему в программе 3Ds Max .

Основные критерии оценки:

- соответствие техническим требованиям задания;
- уровень владения технологиями разработки трехмерных моделей;
- время, затраченное на выполнение задания;
- творческий подход к выполнению задания.

Для участия в очном туре необходимо зарегистрироваться на сайте www.digitalwind.ru в срок до 31 марта 2018 года. Дата проведения очного этапа: 25-26 апреля 2018 года. Итоги проведения очного тура подводятся в срок до 27 апреля 2018 года.

12. Спецноминация от компании Grid Dynamics «Игра с чат ботом» (заочный этап)

Во всех возрастных группах свободная тема. Чат бот может быть как соперником, так и ведущим. Принимаются проекты, разработанные как с помощью облачных технологий чат ботов, так и самостоятельные приложения.

Оценивается оригинальность идеи и техническая реализация.

Общие требования к играм:

- необходимо предоставить все исходные файлы игры (программный код, библиотеки, мультимедиа – файлы и т.д.);
- необходим исполняемый файл и/или веб-страницы, реализующие игру;
- если для запуска проекта необходимо дополнительное специализированное ПО, то необходимо предоставить информацию о ПО и рабочие ссылки для скачивания.

На конкурсе учреждены специальные призы:

1. За художественный вкус
2. Самому юному участнику.
3. За самую оригинальную идею.
4. За актуальность темы.
5. За лучший дизайн интернет-приложения.
6. За профессионализм.

Правила отказа в регистрации работ

Экспертный совет оставляет за собой право на любом этапе отклонять работы:

- содержащие рекламную информацию;
- содержащие нецензурные и грубые выражения;
- содержащие порнографию и имеющие ссылки на ресурсы, содержащие порнографический характер;
- содержащие сцены насилия;
- содержащие призывы к нарушению действующего законодательства и высказывания расистского характера;
- выполненные с несоблюдением правил и технических требований, установленных данным положением.

Все работы должны быть обязательно зарегистрированы на сайте: **www.digitalwind.ru**. Работы, прошедшие регистрацию, получают уникальный регистрационный номер, который необходимо указать при отправке работы и исходных файлов в Оргкомитет конкурса. Если в процессе оценки работ у жюри возникают сомнения в принадлежности конкретной работы к заявленной в положении о конкурсе теме, то авторы обязаны предоставить Экспертному совету обоснование.

Общие требования представления конкурсных работ:

1. Все проекты и исходные файлы обязательно должны быть загружены на сайте конкурса «Цифровой ветер - 2018» при регистрации работы.
2. При размещении проектов в сети Интернет не рекомендуется использовать хостеры с низкой пропускной способностью канала. На главной странице вашей работы обязательно должен быть размещен баннер участника конкурса «Цифровой ветер - 2018», который необходимо получить на сайте www.digitalwind.ru. Исходные файлы должны быть отправлены в Оргкомитет конкурса.
3. В случае, если не имеется технической возможности для размещения работы на сайте конкурса, то работа и исходные материалы могут быть отправлены в Оргкомитет конкурса по почте.

Почтовый адрес для отправления работ:

Почтовый адрес: 410054, г. Саратов, ул. Политехническая, 77, СГТУ имени Гагарина Ю.А., ИнПИТ, Оргкомитет конкурса "Цифровой ветер - 2018". Тел./Факс: (845-2) 99-87-34, www.digitalwind.ru

Электронные адреса: dean@sstu.ru, olga@sstu.ru, с пометкой «Цифровой ветер - 2018»

Торжественное награждение победителей состоится **в апреле 2018 года** в г. Саратове

Все расходы по участию в конкурсе участник несет самостоятельно, в том числе расходы по изготовлению своей работы и её отправке организатору конкурса, по оплате доступа в интернет, проезда к месту проведения награждения и обратно, расходы по проживанию, уплате налогов. Замена призов денежным эквивалентом и возврат призов организатору конкурса не допускаются. Проекты, поступившие на конкурс, авторам не возвращаются и не рецензируются. При регистрации работ на конкурс авторы дают согласие на публикацию своих работ в интернете, публичную демонстрацию и использование оргкомитетом конкурса в некоммерческих целях.