

Положение о проведении

Конкурса разработчиков компьютерных игр

1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Настоящее Положение регламентирует порядок проведения конкурса на лучшую разработку компьютерной игры среди студентов и школьников образовательных организаций республики Бурятия.

2 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

2.1 Цель конкурса: развитие творческого потенциала обучающихся, привлечение их к активному использованию информационных технологий в практической деятельности.

2.2 Задачи:

- стимулирование творческой активности в области информационных технологий;
- приобретение участниками навыков работы с инструментальными средствами разработки компьютерных игр;
- повышение интереса к самостоятельной творческой деятельности;
- повышение интереса к использованию компьютерных программ и средств разработки в учебной и практической деятельности;
- популяризация современных направлений авторских разработок компьютерных игр;
- пропаганда творческих достижений обучающихся;
- реализация преимущественности подготовки в области информационных технологий в системе «школа-вуз»;
- поддержка одаренной молодежи;
- привлечение к творческой деятельности детей с ограниченными возможностями, способствование их социальной адаптации и психологической реабилитации.

3 ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ

3.1 Организаторы конкурса

Баттл проводится на базе Бурятского института инфокоммуникаций и организуется преподавателями кафедры информатики и вычислительной

техники. Для организации и проведения мероприятия формируются оргкомитет и жюри из числа высококвалифицированных преподавателей, приглашенных специалистов в области разработки КИ, а также представителей других образовательных организаций.

3.2 Категории участников:

учащиеся средних общеобразовательных школ, а также студенты учреждений среднего профессионального образования (СПО) и высшего образования (ВО).

3.3 Этапы проведения конкурса.

Отборочный тур проводится до 11 октября 2024 года.

На отборочном этапе предстоит предоставить проект разработанной игры любой тематики: от фэнтези и научной фантастики до ретро-игр и симуляторов. Оригинальность и творческий подход к разработке игрового контента будут поощряться.

Игры могут быть разработаны на любой платформе (PC, мобильные устройства, консоли и т. д.) с использованием любых технологий и движков (например, Scratch, Unity, Unreal Engine, Godot), языков программирования. Код и все ресурсы должны быть доступны для проверки и оценки жюри.

Проект игры необходимо предоставить до 11 октября 2024 года, отправив исходные файлы и презентацию на почту _julia_sergeevna@mail.ru.

Очный тур проводится 20 ноября 2024 года в виде защиты своей работы. Участнику предоставляется не более 10 минут на представление работы. Проект необходимо представить в форме презентации, которая должна содержать название, цель работы и ее назначение, краткое описание представленной игры, описание техники разработки. Кроме того, жюри оценивает ответы на вопросы.

3.4 Разделы конкурса

- Игры, созданные с помощью игровых конструкторов и движков
- Программирование игр

4 ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К РАБОТАМ

4.1 Работы должны быть пригодны для просмотра на персональном компьютере с операционной системой Windows 7/ 8/8.1/10/Linux.

4.2 Все работы не должны требовать предварительной инсталляции.

4.3 Все работы необходимо представить в **исходном рабочем варианте** вместе с дополнительным файлом с расширением *.exe

4.4 Демонстрация игры должна производиться с помощью исполняемого файла, без использования средства разработки, на котором он был реализован.

4.5 Для дополнительного оценивания работ, Оргкомитет оставляет за собой право попросить исходные материалы от участников очного тура.

5 КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РАБОТ

5.1 Общие критерии оценивания:

- дизайн (оценивается творческий подход, оригинальность и мастерство исполнения при создании дизайна уровней и персонажей игры. Имеет значение согласованность дизайна уровней и персонажей, общее впечатление, которое производит дизайн игры на пользователей);
- техническая реализация (оценивается насколько технически грамотно реализован творческий проект. Являются ли технологии, использованные в проекте, оптимальными с точки зрения производительности, надёжности и будущего развития проекта);
- новизна, оригинальность работы – оценивается оригинальность, глубина идеи работы, образность, индивидуальность творческого мышления, оригинальность используемых средств;
- функциональная завершенность (оценивается насколько проект готов к внедрению. Были ли продемонстрированы возможности игры, свидетельствующие о её готовности);
- увлекательность (оценивается желание у игрока возвращаться к игре снова и снова, готовность пользователя рассказывать об игре окружающим).

6 ПРАВИЛА ОТКАЗА В РЕГИСТРАЦИИ РАБОТ

6.1 Оргкомитет оставляет за собой право отклонять:

- работы, в случае возникновения сомнений в авторстве участника (до выяснения ситуации);
- работы, противоречащие законодательству Российской Федерации;
- работы, содержащие ненормативную лексику, высказывания, оскорбляющие человеческое достоинство, призывающие к насилию;
- работы, порнографического и эротического содержания, а также имеющие ссылки на ресурсы, содержащие порнографический характер;
- работы, выполненные с несоблюдением правил и технических требований, установленных в данном положении.

7 ПОРЯДОК НАГРАЖДЕНИЯ

7.1 Награждение проводится в индивидуальном зачете. Победители награждаются дипломами и ценными подарками.

7.2 Кроме того, работы могут быть выделены по следующим номинациям:

- Приз зрительских симпатий
- Самый юный участник
- Оригинальная идея
- Лучший дизайн

8 ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ОРГКОМИТЕТЕ

8.1 Оргкомитет:

- формирует документацию, необходимую для проведения мероприятия;
- разрабатывает критерии и методики оценки выполненных заданий всех этапов конкурса;
- обеспечивает непосредственное проведение мероприятия;
- формирует состав жюри;
- награждает победителей и призеров конкурса.

9 ПОЛОЖЕНИЕ О ЖЮРИ ФЕСТИВАЛЯ

9.1 Жюри:

- проверяет и оценивает творческие работы участников;
- определяет победителей фестиваля.

10. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Адрес учебного заведения: 670031, Республика Бурятия, г. Улан-Удэ, ул. Трубочеева 152.

Сайт БИИК СибГУТИ: <http://biik.ru>

Сайт Форума <https://trevorgrunt.github.io/it-forum/>

Контактные телефоны: 8(3012)24-00-24, доб.306 кафедра информатики и вычислительной техники, организатор конкурса - Кузнецова Юлия Сергеевна, сот.89516372493, электронная почта: julia_sergeevna@mail.ru