

Положення про Київський міський конкурс з інформаційних технологій "Зимова комп'ютерна школа-2011"

1. Загальні положення

1.1. Офіційна назва конкурсу

Міський конкурс інформаційних технологій «Зимова комп'ютерна школа-2011» (надалі - конкурс).

1.2. Офіційний веб-сайт конкурсу: <http://zksh.org.ua>

Вся необхідна інформація (інструкції, документація, графік проведення змагань, завдання, підсумки, тощо) розміщуються на веб-сайті конкурсу.

1.3. Мета та завдання конкурсу

Конкурс проводиться у м.Києві кожен рік починаючи з 1998 року з метою виявлення та підтримки обдарованих дітей серед учнів навчальних закладів. Конкурс проводиться з використанням передових інформаційних та телекомунікаційних технологій, зокрема, шляхом передачі інформації через мережу Інтернет та публікації кращих робіт на сайті конкурсу <http://zksh.org.ua>

Основною метою конкурсу є:

- сприяння духовному збагаченню особистості;
- стимулювання творчого самовдосконалення дітей та молоді;
- підвищення інтересу до поглибленого вивчення програмування, прищеплення учнівській молоді навичок дослідницької роботи;
- стимулювання впровадження сучасних інформаційних технологій в різні сфери бізнесу, держави, освіти і культури;
- пошук кращих стратегій і методів використання Інтернету
- виявлення, поширення, впровадження в навчально – виховний процес прогресивних форм і методів навчання, стимулювання інтересу учнів до оволодіння сучасними інформаційними технологіями.
- створення фонду програм для роботи творчих об'єднань різних технічних напрямків;

1.4. Керівництво та організація конкурсу

Конкурс проводиться Головним управлінням освіти і науки м. Києва та Міським координаційним центром науково - технічної творчості учнівської молоді на базі ЦДЮТ Солом'янського району (вул. Героїв Севастополя, 35. Телефони: 455-49-49; 455-49-33) електронна адреса для питань щодо проведення конкурсу: zksh@sfera.org.ua або

saprykina@ukr.net). Керує проведенням конкурсу Оргкомітет, що складається з представників засновників конкурсу. Для організації експертизи робіт, представлених на конкурс, Оргкомітет формує склад журі, до якого запрошуються фахівці з відповідних напрямків. Склад журі затверджується Головним управлінням освіти і науки.

1.5. Учасники конкурсу

У конкурсі мають право брати участь гуртківці позашкільних навчальних закладів, учні загальноосвітніх та професійно-технічних навчальних закладів віком до 18 років.

Обов'язковою умовою участі у конкурсі є доступ до електронної пошти та доступ до мережі Інтернет.

Навчальні заклади формують команди учасників. При участі в очних турах конкурсу команду очолює керівник команди, який несе відповідальність за збереження життя та здоров'я дітей в дорозі та під час проведення очного туру.

2. Терміни проведення конкурсу

Конкурс проводиться з 1 по 27 лютого 2011 року у два тури:

I тур - відбірковий (заочний) - з 1 по 18 лютого 2011 року;

II тур - фінальний (очний) - 26 і 27 лютого 2011 року.

3. Номінації конкурсу

Конкурс проводиться за наступними номінаціями:
у категорії «Мультимедійні розробки»:

- «Краща презентація»
- «Краща програмна розробка»
- «Статична графіка»
- «2D-анімація»
- «3D-анімація»
- «Кращий веб-сайт»

у категорії «Програмування»:

- «Олімпіада програмістів»

За бажанням учасник має право брати участь у кількох номінаціях конкурсу.

3.1. Категорія «Мультимедійні розробки»

3.1.1. Кількість та форми проведення турів

I тур – проводиться заочно через мережу Інтернет,

II тур – проводиться у формі очних змагань на базі відповідних управлінь освіти і науки, які визначено оргкомітетом.

3.1.2. Тема робіт

Тема робіт у номінації «Краща презентація» і номінації «Кращий веб-сайт» - «навчально-пізнавальна» у інших номінаціях – вільна.

3.1.3. Склад команд

Кожна команда має право надіслати в оргкомітет по 2 кращих роботи в кожній із номінацій. В кожній номінації роботи реєструються в 2-х вікових категоріях:

- Старша вікова група – до 18 років
- Молодша вікова група – до 14 років

Вік учасника звіряється з днем проведення очного туру.

3.1.4. Порядок проведення змагань у категорії «Мультимедійні розробки»

· Для подання робіт відводиться 1 тиждень. Після завершення часу прийому робіт члени журі проводять попередній відбір робіт заочного туру.

· За результатами заочного туру обираються учасники на другий (очний) тур. Правом участі у другому турі користуються конкурсанти, які за рейтингом посіли перші 5 місць у своїй номінації.

· Під час очного туру проводиться захист учасниками власних робіт. Журі оцінюють представлені роботи та визначають переможців.

3.2. Категорія «Програмування»

3.2.1. Кількість та форми проведення турів

I тур – не проводиться;

II тур – проводиться оргкомітетом у формі очних змагань на базі позашкільного навчального закладу, якій затверджується наказом Головного управління освіти і науки м. Києва.

3.2.2. Зміст змагань у категорії «Програмування»

Кожен учасник протягом 2 годин розв'язує 3 завдання, які обираються жеребкуванням представниками команд-учасниць із банку завдань Конкурсу. Завдання готуються оргкомітетом і відповідають вимогам шкільної програми з математики та інформатики згідно віковим групам.

Під час проведення очного туру учасникам забороняється користуватися мобільним зв'язком, навчальними посібниками, магнітними або флеш-носіями інформації.

3.2.3. Склад команд

Кожна команда має право прийняти участь у цієї категорії в такому складі:

- Старша вікова група – 2 учасника до 18 років
- Молодша вікова група – 2 учасника до 14 років

Вік учасника звіряється з днем проведення очного туру.

3.2.4. Оголошення результатів

Результати журі публікує на сайті і оголошує наступного дня під час проведення другого туру конкурсу «Мультимедійних розробок».

4. Порядок реєстрації і прийому робіт

4.1. Порядок реєстрації

4.1.1. Всі учасники мають бути обов'язково зареєстровані на веб-сайті конкурсу.

4.1.2. Учасники, які пройшли реєстрацію, отримують реєстраційний номер, який потім необхідно вказувати при відправці роботи і назви вихідних файлів.

4.1.3. Реєстрацію учасників здійснюють викладачі відповідних навчальних закладів.
4.1.4. До початку перевірки робіт членами журі викладачі повинні надати до оргкомітету конкурсу заявку на участь команди у конкурсі (в надрукованому вигляді, завірену печаткою організації), копії свідоцтв про народження учасників, медичні довідки.
Форма заявки:

ЗАЯВКА
на участь у міському конкурсі "Зимова комп'ютерна школа"
(назва закладу)
просить допустити до участі у конкурсі команду в складі:

№ п/п	Прізвище, ім'я	Назва номінації	Техніка, мова програмування середовище,	Дата народження	Школа, клас	Домашня адреса, телефон	Вікова група	Керівник

Керівник команди _____
Супроводжуючий _____
Директор _____

МП

4.2. Способи представлення робіт на конкурс:

4.2.1. Роботу можна подати на конкурс:

- Через Інтернет. Роботи подаються на ftp-сервері: <ftp://upload.zksh.org.ua>. Доступ до ftp-серверу виконується з використанням пароля, який надає оргкомітет.
- Поштою. Роботи мають бути представлені на електронному носіїв інформації (лазерному диску). Реєстраційний номер має бути вказаний в супровідному листі. На конверті ставити позначку «ЗКШ–2011». Поштова адреса для відправлення робіт: м. Київ, вул. Героїв Севастополя, 35, ЦДЮТ Солом'янського району

4.2.2. Роботи, що поступили на конкурс, авторам не повертаються і не рецензуються.

5. Порядок проведення змагань

5.1. Порядок проведення змагань у категорії «Мультимедійні розробки»:

- Подання робіт проводиться з **1 по 18 лютого (до 24:00) 2011 року**. Після завершення часу прийому робіт члени журі проводять попередній відбір робіт заочного туру.
- За результатами заочного туру обираються учасники на другий (очний) тур. Правом участі у другому турі користуються конкурсанти, які за рейтингом посіли перші 5 місць у своїй номінації.
- Під час очного туру 27 лютого проводиться захист учасниками власних робіт. Журі оцінюють представлені роботи та визначають переможців.

6. Технічні вимоги до робіт, представлених в категорії «Мультимедійні розробки»

6.1. На конкурс приймаються роботи, які були зроблені авторами самостійно. Всю відповідальність за оригінальність та авторство використаного матеріалу несе учасник конкурсу.

6.2. Допустиме програмне забезпечення для реалізації робіт:

1. Презентація – Microsoft PowerPoint 2003
2. Програмна розробка – будь-які засоби розробки програм під ОС Windows
3. Статична графіка – Adobe Photoshop, CorelDraw, 3DMax, Adobe Illustrator, Bryce 3D чи інші.
4. Анімація – Toonboom Tech., ТБ Solo/digital Pro, Flash, Premier, Maya, 3DMax чи інші.
5. Веб-сайти – HTML, JavaScript, CSS, Adobe Photoshop, Dreamweaver, Flash, PHP, Perl, CGI, ASP, ASP.NET.

6.3. Всі роботи, представлені на конкурс, повинні задовольняти наступним вимогам:

- Роботи мають бути придатні для перегляду на персональному комп'ютері з операційною системою Windows NT/2000/XP.
- Всі роботи не повинні вимагати попередньої інсталяції чи установки додаткового програмного забезпечення.
- Назви всіх файлів повинні мати тільки англійські літери.
- При використанні нестандартних шрифтів, необхідно, щоб вони були поставлені додатково з Вашою роботою в каталозі «Fonts». До роботи обов'язково потрібно додавати текстовий файл у форматі MSWord (97/2000/XP/2003) об'ємом не більше однієї сторінки формату А4, в якому повинно бути наведено:
 - номінація конкурсу, назва роботи;
 - ім'я та прізвище автора;
 - назва навчального закладу;
 - програми, які використовувалися при створенні роботи, наприклад HTML-редактор (вказати назву), Flash, Photoshop, тощо;
 - технології, які використовувалися при створенні роботи;
 - опис роботи, переваги, інструкції до роботи, які на думку автора слід знати членам журі для кращого розуміння та оцінювання роботи.
- Текстовий файл з описом роботи та файли самої роботи заархівувати в один архів (формат архіву – обов'язково zip).
- Ім'я файлу повинно бути створено за наступним правилом:
РеєстраційнийКод_Прізвище_СкороченаНазваЗакладу і має складатися лише з букв латинського алфавіту, наприклад, WS15_Ivanov_CNTTMSfera.zip

6.4. При створенні презентацій необхідно враховувати наступні вимоги:

- Тривалість роботи не повинна перевищувати 5 хвилин, а її розмір 20 Мб.
- Необхідний вихідний файл повинен мати розширення *.ppt.
- Презентація повинна працювати в програмі Microsoft PowerPoint 2003.

6.5. При створенні програмної розробки необхідно враховувати наступні вимоги:

- Необхідний вихідний виконуваний файл (розширення *.exe)
- Виконання файлу не повинне вимагати установки додаткового програмного забезпечення.
- Розмір роботи повинен бути не більше ніж 20 Мб.

6.6. При створенні веб-сайтів необхідно враховувати наступні вимоги:

- У роботі повинно міститися не менш ніж дві сторінки, загальна кількість необмежена (оптимально – 3-5 сторінок). Розмір всієї роботи повинен бути не більше ніж 20 Мб.
- Головний файл повинен називатися index.htm (розширення залежить від використовуваних засобів – *.htm або *.html для звичайної сторінки *.php для PHP скрипта *.pl для Perl скрипта *.asp для додатків, що використовують технологію ASP і *.aspx для ASP.NET), і розташовуватися в кореновому каталозі сайту. Всі ілюстрації повинні бути зібрані в окремому каталозі у форматах *.gif, *.jpeg, *.png.
- Сайт має бути придатний для перегляду в режимі off-line.
- Веб-сайт має бути оптимізований для перегляду на екрані монітора з роздільною здатністю

1024 x 768 і передбачений для перегляду при інших режимах.

- Веб-сторінки повинні підтримувати кодування російських шрифтів; на сайті не повинно бути непрацюючих посилань; дизайн сайту має бути оригінальним (розробленим самостійно, не запозиченим з інших сайтів, без використання готових шаблонів). Аналогічно рекомендується використовувати власну графіку (у форматі GIF або JPEG) і свої розробки в Flash (у форматі SWF).

- Демонстрація роботи повинна працювати якнайменше в одному з наведених Інтернет-броузерів (Internet Explorer 6,7 чи 8, Mozilla Firefox 2 чи 3, Opera 9, Safari 2 чи 3).

6.7. Вимоги до статичних графічних робіт, виконаних в Adobe Photoshop і CorelDraw:

- Adobe Photoshop – необхідно представити вихідний файл (з розширенням *.psd без злиття шарів, тобто вихідний робочий варіант) і файл з розширенням *.jpeg

- CorelDraw – необхідно представити вихідний файл (з розширенням *.cdr) і файл з розширенням *.jpeg.

- Розмір роботи повинен бути не більше ніж 5 Мб.

6.8. Вимоги до анімаційних робіт, виконаних в Toon Boom Studio, ТБ Solo/digital Pro, Adobe Flash чи інших програмах:

- Тривалість роботи не повинна перевищувати 5 хвилин, а її розмір 100 Мб.

- Необхідний вихідний файл з розширенням *.exe

6.9. Вимоги до анімаційних робіт, виконаних в 3DMax:

- Тривалість роботи не повинна перевищувати 5 хвилин, а її розмір 100 Мб.

- Необхідний вихідний файл (з розширенням *.max і підсумковий проект у форматі *.avi або *.mov).

- Візуалізація файлів повинна здійснюватися за допомогою Windows Media Player.

- Візуалізація файлу не повинна вимагати установки додаткового програмного забезпечення.

7. Правила відмови в реєстрації робіт

Оргкомітет та члени журі залишають за собою право відхилювати:

- Роботи, що містять рекламну інформацію.

- Роботи з наявністю нецензурних і грубих виразів.

- Роботи, що містять порнографію і посилання на ресурси, що містять порнографічний характер.

- Роботи із закликом до порушення чинного законодавства і висловів расистського характеру.

- Роботи, що порушують закон «Про авторське право».

- Роботи з недотриманням правил і технічних вимог, встановлених даним положенням.

8. Критерії оцінювання робіт

Роботи, подані до участі у конкурсі, на заочному етапі оцінюються за встановленими критеріями. По кожному критерію виставляється від 0 до 10 балів.

8.1. Критерії оцінювання презентацій

1. Дизайн

2. Оформлення слайдів

3. Структура

4. Оформлення тексту

5. Зміст презентації – оцінюється дослідницька діяльність, яку провів учасник в ході

підготовки презентації. В разі відсутності досліджень ставиться 0 балів.

6. Використання анімації
7. Використання графіків та таблиць
8. Елементи творчості та оригінальність
9. Відповідність технічним умовам конкурсу
10. Результати Інтернет-голосування – в разі проведення на сайті конкурсу інтернет-голосування – враховуються голоси відвідувачів сайту конкурсу

8.2. Критерії оцінювання програмних розробок

1. Корисність
2. Іновацийність рішення
3. Інтерфейс
4. Документальний супровід
5. Функціональність
6. Складність
7. Ефективність
8. Розробка
9. Відповідність умовам конкурсу
10. Результати Інтернет-голосування – в разі проведення на сайті конкурсу інтернет-голосування – враховуються голоси відвідувачів сайту конкурсу

8.3. Критерії оцінювання робіт з комп'ютерної графіки та анімації

1. Оригінальність
2. Відповідність заявленій темі
3. Сміслова закінченість роботи
4. Композиція
5. Художність
6. Техніка виконання
7. Використання технологій
8. Відповідність умовам конкурсу
9. Результати Інтернет-голосування – в разі проведення на сайті конкурсу інтернет-голосування – враховуються голоси відвідувачів сайту конкурсу

8.4. Критерії оцінювання веб-сайтів

1. Дизайн
2. Структура і навігація
3. Використання програм
4. Зміст
5. Інтерактивність
6. Функціональність і технологічність
7. Використання технологій
8. Час завантаження
9. Відповідність умовам конкурсу
10. Результати Інтернет-голосування – в разі проведення на сайті конкурсу інтернет-голосування – враховуються голоси відвідувачів сайту конкурсу

8.5. Оцінювання робіт у категорії «Мультимедійні розробки» під час проведення 2 (очного) тура

На 2 (очному) турі при виступі беруться до уваги:

- презентаційна компетентність, ораторська майстерність (переконливість, аргументація,

літературність мови);

- оригінальність представлення змісту проекту;
- організованість виступу (технічна і організаційна готовність);
- здатність укластися у відведений на представлення час (10 хвилин).

8.6. Критерії оцінювання робіт у категорії «Програмування»

1. Повнота рішення
2. Лаконічність алгоритму
3. Відповідність логічним вимогам завдання
4. Інтерфейс
5. Швидкість вирішення завдань

9. Визначення переможців та нагородження

9.1. Командна першість визначається за максимальною кількістю балів, набраних командами на всіх етапах конкурсу.

9.2. Особиста першість визначається за максимальною кількістю балів, набраних її учасниками.

9.3. Учасники, які посіли призові місця в особистій першості, нагороджуються дипломами МКЦ НТТУМ та призами Головного управління освіти і науки.

9.4. Команда - переможець нагороджується кубком та грамотою Головного управління освіти і науки м. Києва.

9.5. Команди - призери нагороджуються грамотами Головного управління освіти і науки м. Києва.

10. Авторські права

10.1. Всі права авторів захищені законом «Про авторське право».

10.2. Автори, що надсилають свої роботи на конкурс, безоплатно передають організаторам конкурсу право вільного використання і надання широкого доступу до цих матеріалів в межах веб-сайту конкурсу.

10.3. Організатори конкурсу залишають за собою право некомерційного використання присланих на конкурс робіт, наприклад при підготовці атрибутики конкурсу, каталогу робіт, презентацій, тощо). При цьому обов'язковим є вказівка про автора роботи.

10.4. Доступ до робочих файлів (файли з розширенням *.ppt, *.psd, *.cdr, *.fla, *.tbs, *.max) надається з навчальною метою та тільки зареєстрованим учасникам конкурсу.

10.5. Повне або часткове копіювання іншими особами творчих робіт, розміщених на веб-сайті конкурсу, заборонене, узгодження використання матеріалів обговорюється з їх авторами.

10.6. Всі матеріали використовуються виключно в некомерційних цілях, відповідальність за несанкціоноване копіювання і комерційне використання будь-яких матеріалів несуть особи і організації, що неправомірно використали ці матеріали.