УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ ДО СО СОЦДЮТТ

_____/А.Ю. Богатов
«04» декабря 2021 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении Межрегионального конкурса на лучшее приложение в UNITY для AR

Инициатором межрегионального соревнования «Конкурс на лучшее приложение в Unity для AR» является детский технопарк «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара (структурное подразделения ГБОУ ДО СО Самарский областной центр детско-юношеского технического творчества).

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения регионального соревнования «Конкурс на лучшее приложение в Unity для AR» (далее – Конкурс), его организационно-методическое обеспечение, порядок участия в Конкурсе и определения Победителей и призеров.

Положение действует в течение всего срока проведения Конкурса и может быть изменено в случаях, предусмотренных законодательством Российской Федерации.

1. Термины и определения

1.1. Конкурс – это соревнование, призванное выявить талантливых разработчиков AR-приложений на движке Unity.
1.2. Участник – физическое лицо из числа учащихся 6-11 классов школ в возрасте от 12 до 18 лет, зарегистрировавшиеся для участия в Конкурсе. Жюри оценивает Результат Участника.
1.3. Победители – Участники, чьи Результаты признаны лучшими в результате оценки Жюри, на основании критериев, установленных настоящим Положением.
1.4. Тема – заданная Организаторами тематика, на которую создается приложение.
1.5. Результат – работающее AR-приложение на движке Unity.
1.6. Задание – задача, стоящая перед Участниками Конкурса и требующая выполнения в указанный членами Жюри срок для получения Участником Приза.

1.7. Жюри – группа лиц, осуществляющих оценку приложений и определяющая Победителей Конкурса.
1.8. Эксперты – группа лиц, являющихся специалистами в области создания AR-приложений на движке Unity.
1.9. Информационная площадка – ресурсы в сети Интернете, на которых будет размещена информация о Конкурсе: сайт, группы в социальных сетях, модерируемые Организатором, а также информационные ресурсы спонсоров и партнеров.

2. Общие положения

2.1. Цель Конкурса – популяризация технологий дополненной реальности, поддержка талантливых обучающихся, способных выполнять сложные задачи при разработке AR-приложений.
2.2. Задачи Конкурса:
2.2.1. Формирование у Участников навыков работы над AR-приложениями.
2.2.2. Формирование у Участников компетенций в сфере презентации результатов профессиональной деятельности.

3. Оргкомитет Конкурса

3.1. Непосредственную работу по организации Конкурса проводит Оргкомитет Конкурса
3.2. Состав Оргкомитета на момент утверждения настоящего Положения:

- Богатов Алексей Юрьевич
- Афанасьева Мария Сергеевна
- Жигунов Андрей Андреевич
- Арочкин Евгений Александрович
- Тимошкин Данила Сергеевич
- Макрушен Александр Андреевич
- Ливенцев Алексей Владимирович

3.3. Ответственность Оргкомитета.
3.3.1. Обеспечение условий для проведения Конкурса в установленные сроки.
3.3.2. Обеспечение безопасности и порядка проведения очных мероприятий.
3.3.3. Определение места проведения Конкурса.
3.3.4. Обеспечение участия членов Жюри, Экспертов.

3.3.5. Обеспечение комфортных условий Участникам Конкурса и сопровождающим их лицам в месте проведения Конкурса.

3.3.6. Обеспечение приглашения Участников на Конкурс.

3.3.7. Организация награждения Победителей.

3.3.8. Обеспечение информирования об условиях и порядке проведения Конкурса в течение срока проведения Конкурса на официальном сайте и в социальных сетях.

3.3.9. Обеспечение сбора и хранения согласия субъекта на обработку его персональных данных (Участники Конкурса в возрасте от 14 лет и старше подписывают согласие самостоятельно).

3.3.10. Оргкомитет оставляет за собой право изменять правила Конкурса по собственному усмотрению и вносить изменения в настоящее Положение с публикацией этих изменений на сайте. Такого рода изменения вступают в силу с момента их публикации на сайте.

4. Организатор Конкурса

4.1. Конкурс проводится детским технопарком (Структурное подразделение «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара ГБОУ ДО СО Самарского областного центра детско-юношеского технического творчества) (далее Организатор).

4.2. Организатор обеспечивает текущую деятельность по проведению Конкурса в соответствии с условиями настоящего Положения.

5. Сроки и место проведения Конкурса

5.1. Конкурс проводится в дистанционном формате.

5.2. Календарь Конкурса:

1 декабря – 20 декабря 2021 – прием работ.

21 декабря 2021 –подведение итогов, награждение.

5.3. Подведение итогов будет проходить в дистанционном формате. Победители будут объявлены на официальном сайте и в сообществе в социальных сетях.

6. Информация об условиях Конкурса

6.1. Тематика Конкурса - разработка AR-приложений на движке Unity, имеющих образовательную или научно-популярную ценность.

6.2. Номинации:

6.2.1. Приложение-игра (приложение, реализованное в форме игры, имеющей развивающее назначение).

6.2.2. Приложение-урок (предложение, помогающее усвоить знания конкретного урока из школьной программы).

6.2.3. Приложение-профессия (приложение профориентационной направленности, представляющее особенности выбранной профессии).

6.3. Участие в Конкурсе является бесплатным.

6.4. Этап приема работ проходит следующим образом: потенциальные участники Конкурса информируются о его проведении за счет централизованной рассылки информационного письма по учебным заведениям. В течение отведенного периода, Участники готовят приложение в соответствии с приложенными требованиями (см. Приложение "Требования") и не позднее 20 декабря 2020 года высылают ее на электронную почту **kv63.konkurs@gmail.com** с темой письма "Конкурс на лучшее приложение в Unity для AR". В соответствии с критериями жюри отбирает лучшие работы, авторы которых становятся Победителями.

6.5. Для создания приложения в рамках Конкурса Участники используют личное оборудование.

6.6. Регистрация Участников Конкурса осуществляется в электронном виде по ссылке: https://forms.gle/sNPrsH8mDzr8jQDQ9

6.7. При прохождении регистрации Участники Конкурса дают согласие на обработку Организатором персональных данных, указанных в форме регистрации, а также иных персональных данных (в том числе паспортных данных, идентификационного номера налогоплательщика, банковских реквизитов, контактного телефона, адреса электронной почты, сведений о месте работы или учебы, личных фотографий и видеоматериалов), направляемых Участниками Организатору в рамках организации и проведения Конкурса. В соответствии с п. 3 ст. 3 Федерального закона от 27.07.2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных» обработка персональных данных – это любое действие (операция) или совокупность действий (операций), совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования таких средств с персональными данными, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление,

изменение) извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных.

В случае обработки персональных данных иных лиц Организатор руководствуется Федеральным законом от 27.07.2006 года №152-ФЗ «о персональных данных»

6.8. Участник гарантирует, что все права на разрабатываемые ими в рамках Конкурса объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно Участнику и их использование и распространение не нарушает законодательство Российской Федерации об интеллектуальной собственности и/или права третьих лиц.

6.9. Организатор имеет право на редактирование и публикацию любым способом описаний (в т. ч. текстовых, графических и т.д.) Результатов в информационных и рекламных целях без уведомления Участников и без получения их согласия.

6.10. Участник (и любые иные лица, планирующие присутствовать в месте проведения Конкурса, в т.ч. члены Жюри, Эксперты, партнеры, Волонтеры, представители СМИ, обслуживающий персонал и т.д.) настоящим выражает согласие на осуществление любых действий со стороны Организатора и привлекаемых ими третьих лиц в отношении осуществления фото- и видеосъемки в месте проведения Конкурса, включая (без ограничений) сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, обезличивание, блокирование, фото- и видеоматериалов, в том числе с участием Участника и иных лиц, а также осуществление любых иных действий с фото- и видеоматериалами, в том числе их демонстрация на открытых ресурсах, доступных неопределенному кругу лиц.

7. Порядок и критерии оценки Результатов

7.1. Итоги Конкурса подводятся на основании оценки Результатов Участников членами экспертного Жюри.

7.2. Оценка Результатов работ осуществляется членами Жюри по каждому из критериев, приведенных в Приложении.

8. Итоги Конкурса

8.1. Итоги Конкурса фиксируются протоколами, которые подписываются всеми членами Жюри и после объявления Результатов обжалованию не подлежат.
8.2. Жюри имеет право на определение дополнительных номинаций и наград.
8.3. Работы участников Конкурса не рецензируются и могут использоваться Организаторами для популяризации деятельности сети детских технопарков «Кванториум».
8.4. Все Участники Конкурса получают сертификаты Участников.
8.5. По результатам соревнований определяются Победители, занявшие призовые места.
8.6. Участники, определённые в качестве Победителей, награждаются персональными дипломами.

9. Контакты для связи

9.1. Лицами, ответственными за проведение Конкурса являются:

- Арочкин Евгений Алесандрович – педагог дополнительного образования VR/AR квантума детского технопарка «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара, по вопросам содержания конкурсных заданий
- Макрушен Александр Андреевич – руководитель детского технопарка «Кванториум – 63 регион» г.о. Самара, по организационно-методическим вопросам

9.2. Телефон контакта 8(846)3324032, e-mail: **kv63.konkurs@gmail.com** (с пометкой «Конкурс AR-приложений»)

Приложение1 «Требования»

К приложению, присылаемому на Конкурс предъявляются следующие требования:

- Приложение должно быть разработано на движке Unity.
- Необходимо предоставить исходный код проекта для подтверждения авторства.
- Необходимо предоставить рабочую сборку («билд») приложения под целевое устройство (Android либо PC)
- Необходимо представить презентацию решения, включающую в себя описание решения, описание работы с ним, описание проблемы, наличие которой привело к появлению решения, описание поставленных в ходе проектирования целей и задач, исследование аналогов.
- Презентация может быть в формате видео или презентации в формате PowerPoint

Приложение 2 «Критерии оценки»

Критерии оценивания работ по кейсу

1. Соответствие теме и номинации

0 – приложение не соответствует теме;

1 – приложение частично соответствует теме;

2 – приложение соответствует теме;

2. Умение видеть проблему, сформулировать цель и достичь результата, отвечающего цели

0 – не видят проблемы, цель сформулирована нечетко, результат неясен

1 – проблему видят частично; чтобы понять цель приходится задавать много вопросов; результат достигнут частично

2 – видят проблему, четко формулирует цель, результат соответствует заявленной цели

3. Умение разделить цель на задачи для более эффективного поиска решения

0 – разделение на задачи отсутствует

1 – решение выделенных задач не в полной мере позволяет достичь цели проекта

2 – решение выделенных задач в полной мере позволяет достичь цели проекта

4. Выполнение этапа «Исследование» по теме

4.1. изучение аналогов, понимание тенденций в разработке приложений AR

0 – не изучалось;

1 – изучалось, но недостаточно для достижения цели проекта;

2 – изучалось достаточно для достижения цели проекта

4.2. исследование: интервью; анкетный опрос; проведение эксперимента и т.д.

0 – методы выбраны не адекватно поставленной цели;

1 – есть недочеты в проведении исследования;

3 – методы выбраны адекватно и обоснованно, помогли в решении поставленной задачи, исследование проведено корректно.

4.3. анализ результатов

0 – нет анализа результатов исследования;

1 – анализ результатов есть, но выводы неполные;

2 – анализ результатов есть, сделаны компетентные выводы.

5. Выполнение этапов «Проектирование» и «Прототипирование»

5.1. уместное использование теоретических знаний для достижения поставленной цели

0 – совсем не использует теоретические знания, хотя это нужно для достижения поставленной цели;

1 – используют частично;

2 – использует теоретические знания там, где это нужно для достижения цели проекта.

5.2. практическая апробация возможного решения

0 – способ выбора решения носит теоретический характер;

2 – была проведена апробация, однако ее результаты не полностью учтены/ недостаточно проанализированы/не внесены корректировки

5 – решение апробировано, внесены необходимые корректировки

5.3. прототип предлагаемого решения

0 – отсутствует;

2 – есть, но он недостаточно проработан;

5 – есть и он требует незначительной доработки/полностью готов к внедрению.

5.4. значимость для практики, возможность масштабирования и внедрения

0 – предлагаемое решение не может быть реализовано;

1 – предлагаемое решение может быть реализовано, однако неэффективно по сравнению с другими существующими решениями;

4 – предлагаемое решение может быть реализовано и эффективно по сравнению с другими существующими решениями;

6 – предлагаемое решение может быть реализовано и эффективно по сравнению с другими существующими решениями; решение масштабируемо, у команды есть понимание, каким образом можно в дальнейшем реализовать и внедрить продукт.

6. Качество презентации

6.1. умение структурировать материал, логично и последовательно его представлять

0 – совсем не умеют;

1 – структура материала и логика подачи нуждается в доработке;

3 – ясная логика и структура подачи материала.

6.2. умение объяснить свои идеи

0 – совсем не умеют;

1 – отдельные идеи объясняются хорошо;

3 – команда убедительно представляет свои идеи.

7. Оригинальность решения

0 – в проекте нет оригинальных идей и подходов

2 – есть отдельные оригинальные идеи

5 – в проекте наблюдается творческий подход

Кроме вышеперечисленного учитывается **качество презентации** – визуальное оформление.

В случае наличия рабочей версии сайта и/или качественной альфа версии приложения оценивается **уровень технической подготовки команды.**

По результатам взаимооценки члены жюри вправе выставлять дополнительные баллы и отмечать особо понравившиеся работы.