

ПОЛОЖЕНИЕ

о краевом кейс-турнире по программированию «Code IT!»

1. Общие положения

1.1. Краевой кейс-турнир по программированию «Code IT!» среди учащихся образовательных организаций Хабаровского края всех видов и типов (далее – Кейс-турнир) проводится Центром цифрового образования детей «IT-куб», структурное подразделение КГАНОУ «Краевой центр образования» (далее – Организатор).

2. Цели и задачи Кейс-Турнира

2.1. Цель: вовлечение учащихся в процессы разработки и развития современных программных продуктов посредством решения реальных производственных задач, а также выявления уровня знаний обучающихся по различным направлениям в области Информационных технологий.

2.2. Задачи Кейс-турнира:

- повышение мотивации учащихся к творческой деятельности по программированию и проектированию;
- реализация творческого потенциала участников;
- поиск и поддержка одаренных детей и талантливой молодежи в Хабаровском крае.

3. Руководство Кейс-турнира

3.1. Общее руководство Кейс-турниром осуществляет ЦЦОД «IT-Куб».

3.2. Общее руководство подготовкой Кейс-турнира осуществляет Оргкомитет. Состав Оргкомитета приведён в Приложении 2 к приказу № 143 от 22.03.2024 г. о краевом кейс-турнире по программированию «Code IT!».

3.3. Оргкомитет Кейс-турнира:

- утверждает состав экспертного жюри;
- ведет делопроизводство, в том числе регистрирует поступающие заявки и материалы участников;
- проводит экспертизу заявок, утверждает список участников Кейс-турнира;
- контролирует качество проведения Кейс-турнира на всех этапах;
- размещает результаты Кейс-турнира на сайте Организатора и на официальных страницах Организатора в социальных сетях;

– готовит материалы для публикации статей в средствах массовой информации, осуществляющих информационную поддержку Кейс-турнира.

3.4. В ходе Кейс-турнира оргкомитет предоставляет участникам: помещение, столы, стулья, доступ к сети Интернет. **Компьютеры (ноутбуки) и другое необходимое оборудование участники приносят с собой.**

3.5. Организатор не несет ответственности за сохранность имущества участника в месте проведения Кейс-турнира.

3.6. Оргкомитет в своей деятельности руководствуется настоящим Положением.

4. Жюри Соревнований

4.1. Состав Жюри Кейс-турнира приведён в Приложении к Приказу №143 от 20.03.2024 г. о краевом кейс-турнире по программированию «Code IT!».

4.2. В состав жюри входит председатель жюри и члены жюри.

4.3. Жюри осуществляет взаимодействие с Оргкомитетом.

4.4. Жюри Кейс-турнира:

- производит оценку работ в соответствии с установленными критериями;
- определяет победителей и призеров Кейс-турнира;
- решение Жюри оформляется в виде письменного протокола, который подписывается всеми членами;
- решение Жюри является окончательным. Апелляции на решения жюри не принимаются и не рассматриваются.

5. Участники Кейс-турнира

5.1. В Кейс-турнире могут принимать участие учащиеся государственных и негосударственных образовательных организаций основного общего, среднего (полного), общего образования, начального профессионального, среднего профессионального и дополнительного образования детей, **имеющие сертификат ПФДО.**

5.2. Возраст участников Кейс-турнира от 7 до 17 лет:

- для направления «Scratch-разработка» – от 7 до 13 лет;
- для направления «Web-разработка» – от 11 до 17 лет;
- для направления «Разработка приложения» – от 11 до 17 лет;

5.3. Кейс-турнир предполагает **индивидуальное и командное участие.** Индивидуальное участие в направлениях: «Scratch-разработка» и «Web-разработка». В направлении «Разработка приложений» могут принимать участие коллективы численностью от 1 до 3-х человек. Возраст участников считается на дату начала приёма заявок на Кейс-турнир – 08.04.2024 года. Для команд – все участники команды должны соответствовать возрастному диапазону.

5.4. **Команда** может быть сформирована из учащихся **разных образовательных организаций Хабаровского края**, но обязательно должна иметь одного наставника.

5.5. Один участник может принять участие только в одном направлении и может быть участником только одной команды.

6. Порядок, сроки проведения Кейс-турнира

6.1 . Кейс-турнир проводится в очно-дистанционном формате с 08 апреля по 15 мая 2024 г.

6.2 . Кейс-турнир проводится по трём направлениям: «Scratch-разработка», «Web-разработка», «Разработка приложения».

6.3 . Соревнования по направлениям «Scratch-разработка» и «Разработка приложений» проводятся в дистанционном формате.

6.4 . Соревнования в направлении «Web-разработка» пройдут в очном формате 04 мая 2024 года в Центре цифрового образования детей «IT-куб» по адресу: г. Хабаровск, ул. П. Морозова, 92Б.

6.5 . Задания направления «Scratch-разработка» будут разосланы зарегистрированным участникам на указанные при регистрации адреса электронных почт.

6.6 . Для участия в Кейс-турнире необходимо заполнить заявку по ссылке: <https://forms.yandex.ru/u/6600370a90fa7b542fce7789/> .

Каждый участник команды направления «Разработка приложений» подаёт свою заявку. Объединение заявок происходит по одинаковому названию и наставнику.

6.7 . Срок подачи заявки на участие в Кейс-турнире до **26 апреля 2024 г. до 17.00** по Хабаровскому времени.

6.8 . Порядок проведения дистанционных соревнований:

До 26 апреля 2024 года участники проходят регистрацию (п.6.6 Положения). 26 апреля 2024 года участникам на электронную почту придёт письмо с заданием на разработку. До 17.00 по Хабаровскому времени 08 мая участники должны прислать ответным письмом результат решения кейса. От одной команды принимается одно решение – первое по дате/времени. Работа Жюри – до 14 мая 2024 года. Оглашение итогов – не позднее 15 мая 2024 года.

6.9 Результаты Кейс-турнира публикуются в официальных аккаунтах Организатора в социальной сети vk.com (https://vk.com/it_cube_kco) и в телеграмм-аккаунте (https://t.me/it_cube_khv), а так же на сайте <https://itcube.kco27.ru/> не позднее 15.05.2024 года.

6.10 Примерный порядок проведения очных соревнований Кейс-турнира:

09.30-10.00 – Сбор и регистрация участников, подготовка к Кейс-турниру;

10.00-11.00 – Выполнение заданий;

11.00-11.15 – Технический перерыв;

11.15-12.15 – Выполнение заданий;

13.30-14.00 – Перерыв для участников, работа жюри;

14.00-14.30 – Награждение победителей, закрытие Кейс-турнира.

7. Требования к проектам

7.1 Проект направления «Scratch-разработка» – игровой проект по заданному Техническому заданию. Проекты должны быть выполнены на языке программирования Scratch или RobboScratch версии 3, должны быть сохранены в формате .sb3 и быть предоставлены для оценивания согласно пункту 6.9 настоящего Положения.

7.2 Проект направления «Web-разработка» – многостраничный web-сайт по заданному Техническому заданию. Проекты должны быть выполнены на языке программирования HTML версии не ниже 4.1. Использование дополнительных возможностей – на усмотрение участника. Запрещено использовать только CMS-системы для выполнения задания.

7.3 Проект направления «Разработка приложений» – программа (приложение) по заданному Техническому заданию. Проекты могут быть выполнены на любом языке программирования на усмотрение участника. Ограничений на использование дополнительных библиотек нет.

7.4 Примерные технические задания на разработку проектов приведены в Приложении 2 настоящего Положения.

8. Критерии оценивания, подведение итогов и награждение

8.1 Критерии оценивания проектов по всем направлениям приведены в Приложении 1 к данному Положению.

8.2 Подведение итогов очных соревнований производится путём суммирования баллов, набранных каждым участником при выполнении заданий Кейс-турнира.

8.3 Победители и призёры определяются в каждом направлении и распределяются по трём призовым местам (первое, второе, третье).

8.4 Количество баллов, которые можно набрать за выполненное задание и сами задания будут объявлены в день проведения Кейс-турнира. В случае набора несколькими участниками одинакового количества баллов, победителем становится участник, наиболее полно выполнивший требования Технического задания.

8.5 Если ни одному из участников /команде участников не удалось выполнить ни одного оцениваемого пункта из Технического задания Кейс-турнир по данному направлению признаётся состоявшимся, но без выявленных победителей и призёров.

8.6 Победителям и призерам Кейс-турнира вручаются дипломы 1,2,3 степени и ценные призы.

8.7 Участники очных направлений, не занявшие призовые места, получают свидетельства об участии. Участники дистанционных направлений получают электронные сертификаты участников.

8.8 Рассылка наградных документов дистанционных направлений будет производиться путём публикации ссылки на сайте Организатора и на официальных страницах Организатора в социальных сетях для скачивания не позднее месяца с даты окончания Кейс-турнира.

9. Заключительные положения.

8.1. Вопросы, не отражённые в настоящем положении, решаются Оргкомитетом исходя из своей компетенции в рамках сложившейся ситуации и в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

8.2. Организатор оставляет за собой право вносить изменения в данное Положение. Обо всех изменениях Организатор уведомляет в своих социальных сетях и на официальном сайте.

8.3. Представители организатора Конкурса: тел.: 8(4212) 47-36-27
электронная почта: It-cube.KCO@yandex.ru.

Критерии оценивания конкурсных заданий

Критерии оценивания работ направления «Scratch – разработка»

№	Критерий	Описание критерия	Баллы
1	Завершенность проекта	Максимальный балл получает проект, который длится 7-10 минут, имеет понятное начало и понятное завершение.	0-5
2	Оформление титульного листа	Проект содержит титульный лист с указанием: название проекта, ФИО участника, название темы.	0-1
3	Мастерство, продуманность сценария и четкость реализации	Максимальный балл получает проект с понятной навигацией, правилами, продуманным дизайном, нет лишних технических пауз, есть легенда.	0-6
4	Творческий подход	Максимальный балл получает участник за создание своих спрайтов, фонов, музыкального сопровождения, озвучивание проекта.	0-5
5	Сложность алгоритма	Максимальный балл получает участник за оправданное использование в коде циклов, ветвлений, переменных, списков, функций, обмен сообщениями, управление с помощью мыши и клавиатуры.	0-8
6	Оптимальность кода	Максимальный балл получает участник за оправданное оптимальное и уместное использование программных конструкций, отсутствие искусственного усложнения программного кода.	0-7
7	Культура кода	Максимальный балл получает участник за наличие комментариев, корректное наименование переменных, отсутствие подвисших блоков, за понятный и хорошо сконструированный код.	0-4
8	Особое мнение	Максимальный балл получает участник	0-3

	эксперта	за оригинальность работы, по мнению эксперта	
--	----------	--	--

Критерии оценивания работ направления «Web – разработка»

№	Критерий	Описание критерия	Баллы
1	Соответствие стратегии	Выполнены все пункты, перечисленные в разделе «Стратегия достижений целей и задач сайта». За выполнение каждого начисляется балл.	0-5
2	Функциональность	Выполнены все пункты, перечисленные в разделе «Функционал сайта». За выполнение каждого начисляется до двух баллов.	0-10
3	Визуальная привлекательность	Присутствует логотип заказчика, соблюдены цвета согласно технического задания.	0-5
4	Эргономичность	Вся информация исходного сайта может быть размещена в структуре нового сайта. Предусмотрены возможности для масштабирования сайта. Структура сайта интуитивно понятна: время поиска нужного раздела занимает не более 30 секунд.	0-10

Критерии оценивания работ направления «Разработка приложения»

№	Критерий	Описание критерия	Баллы
1	Соответствие техническому заданию	В программе реализован механизм работы, описанный в техническом задании.	0-2
		Реализована связь с Интернет-ресурсами и выгрузка данных	0-4
		Реализован механизм взаимодействия с excel	0-4
		Реализован механизм сравнения позиций	0-4
		Расчёты в программе производятся корректно	0-4
2	Документирование	Выполнены требования к	0-5

		документированию проекта из технического задания	
3	Визуальная привлекательность	Присутствует логотип заказчика, соблюдены цвета согласно технического задания.	0-5
4	Эргономичность	Вся информация в программе расположена удобно, иконки, кнопки и другие элементы имеют удобный размер, рисунки на иконках, кнопках понятны и читабельны.	0-5

Приложение № 2
к положению о краевом кейс-
турнире по программированию
«Code IT!»

Техническое задание. Проект направления «Scratch-разработка»

К участию принимаются работы участников от 7 лет на заданную тему.

Работа представляет собой компьютерную игру или stream-проект – проект, призванный вспомнить правила безопасности, выполненный в среде программирования scratch.

Игра должна представлять собой законченный проект, понятный новичку. Игра должна иметь три части: начало, игровой период, завершение игры.

Stream-проект должен представлять собой: интерактивную модель реального процесса или явления, тренажер с диагностикой навыка пользователя, обучающий квест и т.д.

**Техническое задание. Проект направления «Web-разработка» на
переработку структуры сайта**

Сейчас сайт представлен в виде лендинга, но информации на нём слишком много и это затрудняет поиск нужной информации, к тому же такая структура не позволяет масштабировать сайт. А тем временем компания развивается и у неё появляются новые услуги, акции.

Целевая аудитория – люди старше 18 лет, делающие ремонт или строящие дом.

Цели и задачи сайта:

1. Продажа услуг
2. просветительская деятельность
3. Привлечение новых клиентов
4. Формирование бренда

Тип сайта:

Коммерческий, представительский, сайт услуг.

Логотип – имеется. Цвета бренда – те, что использованы в логотипе.

БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ CMS.

Используемый язык – русский.

Стратегия достижений целей и задач сайта:

1. Максимально понятная структура
2. Описание услуг от «сжато» до «максимально подробно» на одной странице, путём реализации механизма «раскрывания»
3. Возможность оформления заказа в три клика с любой страницы сайта.
4. Всплывающее диалоговое окно заказа через 45 секунд посещения сайта или 3 просмотренных страницы
5. Шапка сайта дублируется на каждой странице.

Функционал сайта:

1. Рекламный блок для размещения собственных баннеров об акциях на главной странице.
2. Раздел с отзывами в том числе с видео-отзывами.
3. Раздел с портфолио работ. Фото/ видео
4. В подвале сайта на каждой странице должны быть социальные виджеты (поделиться в соцсетях) WA, Телеграм, VK.
5. Сайт должен адаптироваться под мобильную версию.

Техническое задание на разработку приложения для персонального компьютера

1. Общие сведения

Заказчик - _____

1.1 Полное наименование приложения

2. Назначение и цели создания приложения

2.1 Назначение приложения

Основное назначение приложения – выявление лучшего ценового предложения по нескольким позициям.

2.2 Цели создания приложения

Главная цель – уменьшение времени на анализ ценовых предложений по одинаковым позициям от нескольких поставщиков и интернет-площадок.

3. Требования к приложению

3.1 Общие требования

Приложение должно быть настольное, однопользовательское, с возможностью работы с Microsoft Excel – загружать данные из файлов excel и выгружать готовые также в файлы excel.

Аутентификация / авторизация не предусмотрены.

Язык приложения – русский.

3.2 Описание работы приложения

Компания получает от поставщиков счета или каталоги продукции в формате excel-таблиц. Нужно загрузить в приложение данные из нескольких счетов и / или каталогов. Такие же товары могут предложить некоторые торговые площадки (2-3 интернет-ресурса). Необходимо проанализировать данные интернет-ресурсов, выгрузить их для указанных позиций и произвести сравнение на предмет нахождения наименьшей цены в разрезе одинаковых позиций. Приложение должно предусматривать возможность выбрать / отметить позиции, которые нужно искать. После нахождения наименьшей цены нужно просчитать наименьшую сумму. Важно учитывать дополнительные сборы, такие как упаковка, доставка, подъём и т.п.

3.3 Требования к документированию

Вместе с приложением, выполненным в формате исполняемого файла, заказчику должна быть передана иллюстрированная инструкция с описанием работы приложения – в электронном виде, в формате .doc или .docx.

Вызов справочной системы также должен быть доступен из приложения.