

Регламент детского конкурса проектов

«Фабрика инженерных талантов»

Добро пожаловать в захватывающий мир творчества и инноваций – "Фабрика инженерных талантов"! Этот конкурс призван вдохновить молодые таланты школьного возраста на создание увлекательных компьютерных игр, посвященных захватывающей теме "Уборочная техника и уборка города".

Идея конкурса:

В современном мире, где окружающая среда и чистота городов становятся все более актуальными вопросами, "Фабрика инженерных талантов" предлагает молодым разработчикам использовать свой творческий потенциал для создания инновационных и образовательных игр. Мы приглашаем вас в увлекательное путешествие, где уборочная техника становится инструментом перемен, а уборка города – приключением, полным вдохновения и важных уроков.

Цель конкурса:

Цель "Фабрика инженерных талантов" – стимулировать участников развивать свои навыки в области программирования, геймдизайна и экологической ответственности. Мы призываем школьников от 4 по 9 класс не только создавать увлекательные игры, но и размышлять об экологических вызовах современного мира, познавать мир уборочной техники и, конечно же, весело провести время, воплощая свои идеи в виртуальной реальности.

Идеалы конкурса:

"Фабрика инженерных талантов" стремится вдохновлять будущих лидеров, разработчиков и инженеров, поощряя их креативность и помогая осознать важность чистоты и порядка в нашем общем доме – городе. Мы верим, что каждый участник – герой уборки, способный изменить мир своей игрой и своим вкладом в развитие чистоты вокруг нас.

Присоединяйтесь к "Фабрике инженерных талантов" и дайте волю своим идеям, создайте игры, которые не только развлекут, но и вдохновят, оставив свой след в мире игровой индустрии и за его пределами!

Регламент детского конкурса "Уборочная техника и уборка города"

1. Название конкурса: " Фабрика инженерных талантов"

2. Организаторы:

- Генеральный спонсор: Компания "СмолМаш"
- Организатор: Школа программирования RoboRabbit
- Партнеры: Европлан
- Информационное освещение: СМАД

3. Участники:

- Школьники Смоленска и области с 4 по 9 класс.
- Участие бесплатное.

4. Тема конкурса

Интерпретация темы: Участники должны креативно интерпретировать тему "Уборочная техника и уборка города". Игры могут фокусироваться на различных аспектах этой темы, включая, но не ограничиваясь:

- Городское благоустройство: разработка игр, в которых игроки управляют уборочной техникой для улучшения внешнего вида и чистоты городских территорий.

- Экологические задачи: игры, посвященные решению экологических проблем в городах через использование инновационной уборочной техники.
- Командная работа: создание игр, где игроки взаимодействуют как команда, выполняя уборочные задачи и решая городские проблемы совместно.

Вдохновение от реальных технологий: участники могут вдохновляться существующими или концептуальными технологиями в области уборочной техники. Это может включать в себя использование современных машин, дронов, роботов и других инновационных средств для улучшения городской среды.

Развитие города: игры могут также фокусироваться на развитии города после уборочных мероприятий. Это может включать в себя создание новых зон отдыха, парков, общественных мест или других инфраструктурных изменений после успешной уборки.

Экологическая ответственность: тема также подчеркивает важность экологической ответственности и устойчивого подхода к уборке городов. Участники могут включать в свои игры элементы, поднимающие вопросы устойчивости, переработки отходов и снижения воздействия на окружающую среду.

Иновации в уборочной технике: поощряется внедрение в игры инновационных решений в области уборочной техники. Это может включать в себя использование технологий и идей, которые могут стать будущими трендами в области городской уборки.

Обучение и развитие: игры могут предоставлять образовательный аспект, помогая детям понимать важность уборки города, развивать навыки командной работы, и стимулировать интерес к экологической ответственности. Тема призвана вдохновить участников на создание

творческих и образовательных проектов, способствующих пониманию и решению вопросов, связанных с уборкой города и ответственностью за окружающую среду.

5. Этапы конкурса:

- Регистрация: с 1 июня по 15 июля
- Прием работ: с 16 июля по 30 сентября
- Оценка жюри: с 1 октября по 13 октября
- Объявление победителей: конец октября

6. Правила:

- Участники создают компьютерные игры с использованием темы "Уборочная техника и уборка города".
- Игры должны быть оригинальными и творческими.
- Допускаются игры на различных платформах (пк, мобильные устройства и т.д.).
- Одному участнику можно представить только одну игру.

6.1 Регистрация: Участники обязаны зарегистрироваться на официальном сайте конкурса в указанный период. Регистрация включает в себя предоставление контактной информации, информации о возрасте и классе ученика.

6.2 Прием работ: после регистрации участники должны загрузить свою игру на платформу конкурса в соответствии с предоставленными инструкциями. Заявки принимаются до указанной даты окончания приема работ.

6.3 Тема игр: Игры должны тесно связываться с темой "Уборочная техника и уборка города". Это может включать в себя задачи по уборке городских

пространств, эффективному использованию уборочной техники, решению экологических проблем и другие сценарии, связанные с уборкой и обслуживанием городской территории.

6.4 Технические требования: Игры могут быть разработаны с использованием любых современных игровых движков и платформ. Важно, чтобы они были доступны для скачивания и просмотра жюри. Участники должны предоставить краткое описание своей игры.

6.5 Оригинальность и запреты: Участники не могут использовать материалы, защищенные авторскими правами, без соответствующего разрешения. Также не допускается представление игр, уже участвовавших в других конкурсах.

6.6 Оценка и жюри: Жюри будет оценивать каждую игру согласно установленным критериям. Решение жюри является окончательным и не подлежит обсуждению.

6.7 Объявление результатов: Результаты конкурса будут опубликованы на официальном сайте и социальных медиа. Победители будут уведомлены индивидуально.

6.8 Публичная выставка: Все представленные игры будут доступны для скачивания на сайте конкурса и будут участвовать в виртуальной выставке, где широкая аудитория сможет ознакомиться с творчеством участников.

6.9 Авторские права: Участники сохраняют полные авторские права на свои работы. Однако, предоставив свою игру на конкурс, они соглашаются с возможностью использования ее материалов в рекламных и промо-материалах, связанных с конкурсом. Эти правила предоставляют общий каркас для проведения конкурса. Подробности могут быть дополнены и адаптированы в соответствии с конкретными потребностями и условиями.

7. Критерии оценки:

7.1 Оригинальность идеи игры: оценивается новизна идеи, креативность сценария и способы реализации темы "Уборочная техника и уборка города". Высокие баллы получают те проекты, которые представляют уникальные и интересные концепции.

7.2 Качество графики и звукового сопровождения: этот критерий оценивает визуальный и звуковой аспект игры. Графика и звуковое сопровождение должны соответствовать высоким стандартам, быть приятными для восприятия и вписываться в общую атмосферу проекта.

7.3 Интересность геймплея: оценивается увлекательность и разнообразие игрового процесса. Игры должны предоставлять участникам интересные задачи, вызывать взаимодействие и поддерживать заинтересованность игроков на протяжении всего процесса.

7.4 Соответствие теме "Уборочная техника и уборка города". Каждый проект оценивается насколько точно и креативно он соответствует заявленной теме. Это включает в себя не только представление уборочной техники, но и интеграцию концепции уборки города в сюжет и геймплей.

7.5 Техническая реализация: оценивается качество программирования, стабильность игры, отсутствие багов и плавность работы. Техническая реализация также включает в себя удобство управления и общую оптимизацию игры под выбранные платформы.

7.6 Инновации и уникальные решения: этот критерий оценивает использование участниками инновационных идей, технологий или механик в своих играх. Проекты, внедряющие что-то новое или необычное, получают высшие баллы. Оценка каждого критерия будет проводиться жюри с учетом их взаимосвязи и влияния на общее впечатление от игры. Баллы будут присуждаться с учетом уровня выполнения каждого из критериев.

8. Жюри.

Жюри будет состоять из представителей различных областей, связанных с темой конкурса:

- Представители компании "СмолМаш": эксперты по уборочной технике и инновациям в данной области.
- Представители компании "Европлан": отдельные номинации и дополнительные призы
- Представители игровой индустрии: профессионалы, имеющие опыт в разработке и оценке компьютерных игр.
- Педагоги и эксперты в области образования: специалисты, оценивающие образовательные аспекты игр и их потенциал в обучении.

9. Призы:

- I место: iPad PRO 11 2022 256 GB

Возможность презентации игры на мероприятиях компании.

- II место: Ноутбук MAIBENBEI x556

- III место: VR шлем Pico 4 128 gb

Все участники получают сертификаты участника и подарки от спонсоров. Помимо призового фонда, победители получают широкую видимость и возможность представить свои работы широкой аудитории на мероприятиях и платформах, поддерживаемых компанией "СмолМаш".

10. Награждение:

Победители будут объявлены на специальной церемонии награждения. Все работы будут представлены на выставке, организованной в рамках конкурса.

11. Завершение конкурса:

Конкурс завершается церемонией награждения, после чего все работы будут доступны для скачивания на сайте конкурса.