|  |  |
| --- | --- |
|  | Приложение №1УТВЕРЖДЕНОприказом комитета образования администрации города Тамбова Тамбовской области от \_\_22.12.2021\_\_\_ № \_\_1059\_\_\_ |

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении муниципального этапа ХIV областного конкурса информационных и компьютерных технологий «Компьютер – XXI век»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения муниципального этапа ХIV областного конкурса информационных и компьютерных технологий «Компьютер – XXI век» (далее – Конкурс).

1.2. Конкурс проводится комитетом образования администрации города Тамбова Тамбовской области, муниципальным казенным учреждением «Центр сопровождения образовательной деятельности» при технической поддержке муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Лицей №14 имени Заслуженного учителя Российской Федерации А.М. Кузьмина».

2. Цель и задачи

 2.1. Целью Конкурса является активизация творческой, познавательной, интеллектуальной инициативы учащихся, вовлечение их в исследовательскую, изобретательскую и иную творческую деятельность в сфере применения информационных и компьютерных технологий.

2.2. Задачи:

– формирование навыков осознанного и рационального использования информационных технологий для решения образовательных задач;

– стимулирование, развитие и реализация творческих и познавательных способностей учащихся;

– выявление и поддержка талантливых и одаренных учащихся, приобщение их к творческой деятельности в области информационных технологий.

3. Участники

3.1. В Конкурсе могут принять участие учащиеся образовательных организаций в возрасте от 9 до 18 лет.

3.2. Участники делятся на три возрастные категории:

**–** младшая возрастная категория: учащиеся 3-5 классов организаций общего образования/учащиеся 9-11 лет организаций дополнительного образования.

– средняя возрастная категория: учащиеся 6-8 классов организаций общего образования/учащиеся 12-14 лет организаций дополнительного образования.

**–** старшая возрастная категория: учащиеся 9-11 классов организаций общего образования/учащиеся 15-18 лет организаций дополнительного образования.

3.3. К участию в Конкурсе допускаются работы, подготовленные одним

или двумя авторами.

3.4. В случае, если в создании конкурсной работы принимали участие два школьника, то при определении возрастной группы учитывается возраст самого старшего участника.

4. Руководство

Для организации и проведения Конкурса создается оргкомитет, в состав которого входят представители комитета образования администрации города Тамбова Тамбовской области, муниципального казенного учреждения «Центр сопровождения образовательной деятельности», муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Лицей №14 имени Заслуженного учителя Российской Федерации А.М. Кузьмина».

5. Порядок и условия проведения

5.1. Конкурс проводится в период с 17 января по 04 марта 2022 года в заочном формате.

5.2. Для участия в Конкурсе необходимо в срок до 25 февраля 2022 года (включительно) направить по адресу электронной почты: csodtmb@mail.ru (тема письма «Компьютер – 21 век») следующие материалы:

– заявку на участие (приложение №1 к настоящему Положению);

– карточку участника (приложение №2 к настоящему Положению) с указанием активной ссылки на конкурсную работу, размещенную в сети Интернет;

– скан-копию согласия на обработку персональных данных (приложения №3, 4 к настоящему Положению).

5.3. Работы предоставляются под свободной лицензией типа GPL или Creative Commons (CC BY-SA).

5.4. Конкурсные работы не должны нарушать авторских и смежных прав третьих сторон.

5.5. Работы не принимаются в случаях, если:

– работа предоставлена в несоответствующих требованиям форматах;

– содержание конкурсных работ не соответствует требованиям Конкурса.

6. Номинации Конкурса, требования к конкурсным работам и критерии оценивания

6.1. Номинация «2D-растровая графика»:

6.1.1. Тематика работ: свободная.

6.1.2. Требования к конкурсным работам. В данной номинации на Конкурс принимаются рисунки, созданные «с чистого листа» без использования заимствованных графических элементов.

6.1.3. Требования к программному обеспечению. На Конкурс принимаются работы, выполненные с использованием проприетарного и свободного программного обеспечения для создания растровой графики, на использование которого у образовательной организации есть лицензия (Adobe Photoshop, GIMP, Paint.NET и др.).

6.1.4. В карточке участника необходимо указать:

1. Ссылку на загруженные в облачное хранилище исходный файл(ы) работы в основном формате используемой программы (без слияния слоев, т.е. исходный рабочий вариант) и файл(ы) для просмотра в любом графическом формате (файл с расширением \*.jpeg).

2. Ссылку на размещенный на видеохостинге Youtube видеоролик с представлением конкурсной работы. Продолжительность видеоролика должна составлять не более 7 минут. В видеоролике необходимо отразить цель и замысел конкурсной работы, программное обеспечение, использованное при подготовке работы. При помощи программ для записи видео с экрана компьютера необходимо продемонстрировать основные этапы создания конкурсной работы, приемы, эффекты, фильтры, инструменты, использованные участником, продемонстрировать исходный файл(ы) в основном формате используемой программы (исходный рабочий вариант) и окончательный вариант конкурсной работы.

6.1.5. Возрастные категории:

- младшая возрастная категория;

- средняя возрастная категория;

- старшая возрастная категория.

6.1.6. Критерии оценки (оценивание осуществляется по пятибалльной шкале):

- общее восприятие;

- художественный уровень исполнения (эстетичность, цветовая гамма и сочетание цветов, выдержанность стиля);

- оригинальность идеи и содержания;

- композиционное решение (заполняемость листа объектами, наличие динамики или статики в композиции, многоплановость – наличие в работе приближенных и удаленных объектов);

- качество и сложность технического исполнения работы;

- разнообразие использованных в работе инструментов и команд графического редактора;

- навыки работы в графическом редакторе;

- качество и полнота представленных конкурсных материалов.

6.1.7. Максимальное количество баллов – 40

6.2. Номинация «2D-векторная графика»:

6.2.1. Тематика работ: свободная.

6.2.2. Требования к конкурсным работам. В данной номинации на Конкурс принимаются рисунки, созданные «с чистого листа» без использования заимствованных графических элементов.

6.2.3. Требования к программному обеспечению. На Конкурс принимаются работы, выполненные с использованием проприетарного и свободного программного обеспечения для создания векторной графики, на использование которого у образовательной организации есть лицензия (CorelDRAW, Inkscape и др.).

6.2.4. В карточке участника необходимо указать:

1. Ссылку на загруженные в облачное хранилище исходный файл(ы) в основном формате используемой программы (исходный рабочий вариант) и файл(ы) для просмотра в любом графическом формате (окончательный вариант работы).

2. Ссылку на размещенный на видеохостинге Youtube видеоролик с представлением конкурсной работы. Продолжительность видеоролика должна составлять не более 7 минут. В видеоролике необходимо отразить цель и замысел конкурсной работы, программное обеспечение, использованное при подготовке работы. При помощи программ для записи видео с экрана компьютера необходимо продемонстрировать основные этапы создания конкурсной работы, приемы, эффекты, фильтры, инструменты, использованные участником, продемонстрировать исходный файл(ы) в основном формате используемой программы (исходный рабочий вариант) и окончательный вариант конкурсной работы.

6.2.5. Возрастные категории:

- младшая возрастная категория;

- средняя возрастная категория;

- старшая возрастная категория.

6.2.6. Критерии оценки(оценивание осуществляется по пятибалльной шкале):

- общее восприятие;

- художественный уровень исполнения (эстетичность, цветовая гамма и сочетание цветов, выдержанность стиля);

- оригинальность идеи и содержания;

- композиционное решение (заполняемость листа объектами, наличие динамики или статики в композиции, многоплановость – наличие в работе приближенных и удаленных объектов);

- качество и сложность технического исполнения работы;

- разнообразие использованных в работе инструментов и команд графического редактора;

- навыки работы в графическом редакторе;

- качество и полнота представленных конкурсных материалов.

Максимальное количество баллов – 40

6.3. Номинация «3D-компьютерная графика»:

6.3.1. Тематика работ: свободная.

6.3.2. Требования к конкурсным работам и программному обеспечению. В данной номинации на Конкурс принимаются трехмерные модели объектов, выполненные с использованием свободного программного обеспечения для создания 3D-графики SketchUp, Blender, а также лицензионного программного обеспечения КОМПАС-ЗD, Autodesk 3ds Max и других редакторов трехмерной графики.

6.3.3. В карточке участника необходимо указать:

1. Ссылку на загруженные в облачное хранилище исходный файл(ы) в основном формате используемой программы и файл для просмотра в любом видео или графическом формате.

2. Ссылку на размещенный на видеохостинге Youtube видеоролик с представлением конкурсной работы. Продолжительность видеоролика должна составлять не более 7 минут. В видеоролике необходимо отразить цель и замысел конкурсной работы, программное обеспечение, использованное при подготовке работы. При помощи программ для записи видео с экрана компьютера необходимо продемонстрировать основные этапы создания 3D-модели: текстурирование, установку и настройку источников света, рендеринг (визуализацию), а также приемы, эффекты, инструменты, использованные участником, а также продемонстрировать исходный файл(ы) в основном формате используемой программы (исходный рабочий вариант) и окончательный вариант конкурсной работы.

6.3.4. Возрастные категории:

- младшая возрастная категория;

- средняя возрастная категория;

- старшая возрастная категория.

6.3.5. Критерии оценки(оценивание осуществляется по пятибалльной шкале):

- общее восприятие;

- оригинальность идеи;

- художественный уровень исполнения;

- детальность проработки модели;

- качество текстурирования модели;

- установка и настройка источников света;

- рендеринг;

- навыки работы в 3D-редакторе;

- качество и полнота представленных конкурсных материалов.

Максимальное количество баллов – 45

6.4. Номинация «3D-компьютерная анимация»:

6.4.1. Тематика работ: свободная.

6.4.2. Требования к конкурсным работам и программному обеспечению. В данной номинации на Конкурс принимаются трехмерные мультфильмы или анимационные ролики любой продолжительности, полностью созданные в программных пакетах для 3D-моделирования: Blender, 3ds Max и др.

6.4.3. В карточке участника необходимо указать:

1. Ссылку на загруженные в облачное хранилище исходный файл(ы) в основном формате используемой программы и файл для просмотра в любом видео или графическом формате.

2. Ссылку на размещенный на видеохостинге Youtube видеоролик с представлением конкурсной работы. Продолжительность видеоролика должна составлять не более 7 минут. В видеоролике необходимо отразить цель и замысел конкурсной работы, программное обеспечение, использованное при подготовке работы. При помощи программ для записи видео с экрана компьютера необходимо продемонстрировать основные этапы создания 3D-анимационного ролика, приемы, эффекты, инструменты, использованные участником, а также продемонстрировать исходный файл(ы) в основном формате используемой программы (исходный рабочий вариант) и окончательный вариант конкурсной работы.

6.4.4. Возрастные категории:

- средняя возрастная категория;

- старшая возрастная категория.

6.4.5. Критерии оценки(оценивание осуществляется по пятибалльной шкале):

- общее восприятие;

- оригинальность идеи;

- художественный уровень исполнения;

- техническая реализация трехмерных моделей;

- организация сцены;

- реалистичность эффектов движения;

- создание иллюзии веса и эластичности формы анимируемых объектов;

- качество и полнота представленных конкурсных материалов.

Максимальное количество баллов – 40.

6.5. Номинация «3D-прототипирование»:

6.5.1. Тематика работ: свободная.

6.5.2. Требования к конкурсным работам. В данной номинации на Конкурс представляются самостоятельно изготовленные с использованием собственного 3D-принтера готовые трехмерные модели.

6.5.3. Требования к 3D-модели:

- модель не должна содержать элементы меньше 1-2 миллиметров в толщину;

- оптимальная толщина для получения качественной модели достаточной прочности – 3-5 мм;

- не должно быть элементов, толщина которых «уходит в ноль»;

- не допускается использование тонких шрифтов с тонкими элементами (надписи не рекомендуются);

- модель не должна иметь стенок, если они не видны (например, закрытый со всех сторон куб должен содержать только внешнюю оболочку, а не стены с толщиной);

- при создании округлых форм модель следует делать с высоким разрешением, т.е. с большим количеством полигонов в местах скруглений;

- модель должна быть представлена в масштабе 1:1;

- все грани модели должны быть развернуты нормалями наружу (лицевой стороной);

- необходима полностью замкнутая геометрия;

- не допускается оставлять элементы с разомкнутыми гранями нулевой толщины;

- модель должна быть полой и предусматривать экономичность печати;

- минимальная толщина стенок пустотелой модели рекомендуется не менее 1мм;

- каждая деталь модели не должна превышать 8х8х8 см и не быть менее 1х1х1 см;

- модель может содержать не менее 3 и не более 10 деталей;

- детали модели могут быть покрашены;

- итоговая модель должна быть собрана из распечатанных деталей;

- размер итоговой модели после сборки не должен превышать 10х10х10 см и не быть менее 4х4х4 см.

6.5.4. В карточке участника необходимо указать:

1. Ссылку на загруженные в облачное хранилище исходный файл(ы) 3D-модели в основном формате используемой программы, файл, подготовленный для печати на 3D-принтере и 3 фото в высоком разрешении распечатанной на 3D-принтере модели.

2. Ссылку на размещенный на видеохостинге Youtube видеоролик с представлением конкурсной работы. Продолжительность видеоролика должна составлять не более 7 минут. В видеоролике необходимо отразить цель и замысел конкурсной работы, основные этапы создания конкурсной работы, ее подготовки для 3D-печати, изготовления, покраски и сборки, а также продемонстрировать полностью готовое изделие.

6.5.5. Возрастные категории:

- младшая возрастная категория;

- средняя возрастная категория;

- старшая возрастная категория.

6.5.6. Критерии оценки (оценивание осуществляется по пятибалльной шкале):

- общее восприятие;

- оригинальность дизайна;

- художественный уровень исполнения;

- качество прорисовки деталей модели;

- уровень владения программами для 3D-моделирования;

- готовность модели для 3D-печати;

- качество деталей модели в не зачищенном виде, после производства;

- качество сборки модели;

- качество и полнота представленных конкурсных материалов.

Максимальное количество баллов – 45.

6.6. Номинация «Прикладная программа»:

6.6.1. Тематика работ: свободная.

6.6.2. Требования к конкурсным работам. На Конкурс принимаются работы, написанные на любом языке программирования, имеющие прикладное значение, скомпилированные для операционной системы пакета свободного программного обеспечения или Альт Линукс 5.0 Школьный или Информатика 6.0 Школьный, Windows (XP, Vista, 7, 8, 10), а также для мобильных операционных систем.

6.6.3. В карточке участника необходимо указать:

1. Ссылку на загруженные в облачное хранилище описание работы прикладной программы и области ее применения (не более 5 страниц в формате .docx), включающим полную распечатку собственного программного кода, инструкцию по установке и настройке программы (readme-файл), все файлы программы, а также необходимое для работы программы стороннее программное обеспечение.

2. Ссылку на размещенный на видеохостинге Youtube видеоролик с представлением конкурсной работы. Продолжительность видеоролика не более 7 минут. В видеоролике необходимо отразить цель и замысел конкурсной работы, основные этапы создания. При помощи программ для записи видео с экрана компьютера необходимо продемонстрировать установку и работу программы, привести описание интерфейса программы и фрагментов программного кода, указать область применения программного продукта и перспективы дальнейшего улучшения качества программы.

6.6.4. Возрастные категории:

- средняя возрастная категория;

- старшая возрастная категория.

6.6.5. Критерии оценки (оценивание осуществляется по пятибалльной шкале):

- актуальность и новизна программы;

- сложность и наукоемкость решаемой задачи;

- наличие оригинальных идей и решений;

- качество программного кода;

- удобство пользовательского интерфейса программы;

- завершенность работы;

- перспективы практического использования;

- качество и полнота представленных конкурсных материалов.

Максимальное количество баллов – 40

6.7. Номинация «Компьютерная игра»:

6.7.1. Тематика работ: свободная.

6.7.2. Требования к конкурсным работам. В данной номинации на Конкурс принимаются:

6.7.2.1. 2d-игры, разработанные с использованием следующих программ: Game Maker, Construct 2 и написанные на одном из следующих языков программирования: C#, Java, HTML5, JavaScript и ActionScript (флеш игры);

6.7.2.2. 3d-игры, разработанные с помощью следующих библиотек и программных платформ: 3D Rad, NeoAxis Game Engine SDK, UDK, Unity3D, CryEngine, OpenGL;

6.7.2.3. браузерные игры, разработанные на следующих игровых движках: Adobe Gaming SDK (Adobe (Macromedia) Flash Professional, Citrus, Jogre, MightyEngine и др.

6.7.3. В карточке участника необходимо указать:

1. Ссылку на загруженные в облачное хранилище описание компьютерной игры и ее особенностей (не более 5 страниц в формате .docx), включающим полную распечатку собственного программного кода, инструкцию по установке и настройке игры (readme-файл), все исходные файлы игры (программный код, библиотеки, мультимедиа-файлы и т.д.), исполняемый файл и/или веб-страницу, реализующие игру.

В случае если для запуска компьютерной игры необходимо дополнительное специализированное программное обеспечение, то следует загрузить данное программное обеспечение вместе с файлами конкурсной работы.

2. Ссылку на размещенный на видеохостинге Youtube видеоролик с представлением конкурсной работы. Продолжительность видеоролика не более 7 минут. В видеоролике необходимо отразить цель и замысел конкурсной работы, основные этапы создания. При помощи программ для записи видео с экрана компьютера необходимо продемонстрировать установку игры и основные элементы геймплея, фрагменты программного кода, а также обозначить перспективы дальнейшего улучшения данного продукта.

6.7.4. Возрастные категории:

- средняя возрастная категория;

- старшая возрастная категория.

6.7.5. Критерии оценки (оценивание осуществляется по пятибалльной шкале):

- оригинальность сюжета игры;

- сложность технического исполнения;

- продуманность геймплея;

- качество программного кода;

- удобство пользовательского интерфейса;

- завершенность работы;

- перспективы использования;

- качество и полнота представленных конкурсных материалов.

Максимальное количество баллов – 40

6.8. Номинация «AR-программирование»:

6.8.1. Тематика работ: свободная.

6.8.2. Требования к конкурсным работам. В данной номинации на Конкурс принимаются AR-приложения, разработанные с использованием следующих программ: Unity, Unreal Engine, ARCore, ARKit, SDK, ARToolKit, InfinityAR, 8th Wall, ImagineAR, HP Reveal, Catchoom, Kudan AR SDK.

6.8.3. В карточке участника необходимо указать:

1. Ссылку на загруженные в облачное хранилище исходные файлы приложения (программный код, библиотеки, мультимедиа-файлы и т.д.), исполняемый файл и/или веб-страницу, реализующую приложение.

В случае если для запуска приложения необходимо дополнительное специализированное программное обеспечение, то необходимо загрузить данное программное обеспечение вместе с файлами конкурсной работы.

2. Ссылку на размещенный на видеохостинге Youtube видеоролик с представлением конкурсной работы. Продолжительность видеоролика не более 7 минут. В видеоролике необходимо отразить цель и замысел конкурсной работы, основные этапы создания. Участнику необходимо продемонстрировать установку и работу программы, привести описание интерфейса и фрагментов программного кода, указать область применения приложения и перспективы дальнейшего улучшения качества приложения.

6.8.4. Возрастные категории:

- младшая возрастная категория;

- средняя возрастная категория;

- старшая возрастная категория.

6.8.5. Критерии оценки (оценивание осуществляется по пятибалльной шкале):

- оригинальность сюжетной линии приложения;

- сложность технического исполнения;

- качество программного кода;

- удобство пользовательского интерфейса;

- завершенность работы;

- перспективы использования;

- качество и полнота представленных конкурсных материалов.

Максимальное количество баллов – 35.

6.9. Номинация «Программируемая анимация»:

6.9.1. Тематика работ: свободная.

6.9.2. Требования к конкурсным работам. В данной номинации на Конкурс принимаются анимационные работы, выполненные с использованием объектно-ориентированных языков и сред программирования Scratch, Alice, Snap и направленные на решение образовательных задач (интерактивные тесты, образовательные игры, обучающие программы, наглядные мультимедийные пособия и т.п.) для средней возрастной категории, а также анимации художественных произведений (стихотворения, рассказы, сказки, басни, песни и др.) для младшей возрастной категории.

6.9.3. В карточке участников необходимо указать:

1. Ссылку на загруженные в облачное хранилище все исходные файлы конкурсной работы (программный код, мультимедиа-файлы и т.д.), исполняемый файл.

2. Ссылку на размещенный на видеохостинге Youtube видеоролик с представлением конкурсной работы. Продолжительность видеоролика не более 7 минут. В видеоролике необходимо отразить цель и замысел конкурсной работы, основные этапы создания. Участнику необходимо продемонстрировать фрагменты программного кода и пояснить их назначение, а также продемонстрировать свой анимационный ролик.

6.9.4. Возрастные категории:

- младшая возрастная категория;

- средняя возрастная категория.

6.9.5. Критерии оценки (оценивание осуществляется по пятибалльной шкале):

- оригинальность идеи;

- сложность проекта;

- качество исполнения (понятность интерфейса, удобство структуры и навигации);

- качество алгоритмов;

- использование графических объектов (самостоятельно созданные графические объекты, редактирование графики для анимации, импорт готовых графических объектов);

- использование аудиофайлов (в проекте использовалась запись голоса, редактирование звуков, качество звукозаписи; импорт звуковых файлов);

- эстетичность оформления проекта;

- целостность и завершенность проекта;

- качество и полнота представленных конкурсных материалов.

Максимальное количество баллов – 45

6.10. Номинация «Веб-дизайн. Статические сайты»:

6.10.1. Тематика работ: свободная.

6.10.2. Требования к конкурсным работам. В данной номинации на Конкурс принимаются статические сайты, разработанные учащимися «с нуля» самостоятельно с использованием CSS, HTML, JavaScript/EcmaScript/TypeScript, а также с использованием фреймворков jQuery, bootstrap, Angular и т.п.

6.10.3. В номинации могут быть представлены интернет-ресурсы (порталы, сайты, блоги) общественных объединений (клубов, секций по интересам, объединений дополнительного образования), волонтерских инициатив и сообществ, тематические сайты, справочные сайты и энциклопедии, сайты детских СМИ, ориентированные на детскую и молодежную аудиторию и имеющие познавательную, образовательную, воспитательную, информационную или коммуникационную направленность.

6.10.4. К участию в Конкурсе не допускаются:

- сайты, являющиеся победителями областного конкурса «Мой первый сайт» прошлых лет;

- отдельные страницы интернет-ресурса, в том числе персональные страницы или страницы групп в социальных сетях;

- официальные сайты образовательных организаций.

6.10.5. Требования к технической реализации и наполнению сайта:

- контент сайта должен соответствовать потребностям и интересам целевой аудитории Конкурса (дети, подростки, молодежь) и способствовать гармоничному и позитивному развитию;

- весь текст должен быть однородным, учитывая шрифт, размер и цвет;

- цветовая палитра должна быть сбалансирована;

- дизайн сайта должен использовать принцип единообразия в структуре страницы: единый размер элементов, одинаковую высоту навигационных кнопок, оформление заголовков, подзаголовков и основного текста, оформление ссылок и изображений для всех страниц сайта;

- необходимо указать альтернативные варианты шрифта и тип семейства в конце перечисления;

- необходимо, чтобы при взаимодействии с элементами (наведение, нажатие) ни сам элемент, ни окружающие его блоки не меняли своего положения;

- участники должны использовать HTML для разметки страниц, CSS для определения внешнего вида и оформления текста, а также других элементов сайта;

- разработанные файлы должны проходить проверку на валидность и не содержать ошибок;

- страницы сайта должны корректно отображаться на мониторах с разрешением 1024х768 и выше;

- сайт должен одинаково отображаться в следующих браузерах:

 - Firefox (последняя версия),

 - Google Chrome (последняя версия),

 - Opera (последняя версия).

6.10.6. Сайт не должен содержать:

- неработающих ссылок, пустых страниц и незаполненных разделов, находящихся «в разработке»;

- материалов, нарушающих права третьих лиц, в том числе авторские;

- материалов, не соответствующих требованиям российского законодательства;

- материалов, нарушающих нормы нравственности и морали.

6.10.7. В карточке участника необходимо указать:

1. Ссылку на загруженные в облачное хранилище папку, включающую все файлы разработанного сайта, необходимые для его корректного отображения; краткую информацию о сайте (в свободной форме) с указанием наименования, цели создания, описания целевой аудитории сайта, описания содержания основных разделов, а также структуры сайта в виде mindmap.

2. Ссылку на размещенный на видеохостинге Youtube видеоролик с представлением конкурсной работы. Продолжительность видеоролика не более 7 минут. В видеоролике необходимо отразить цель и замысел конкурсной работы, основные этапы создания, указать для какой аудитории предназначен сайт. При помощи программ для записи видео с экрана компьютера необходимо продемонстрировать структуру и навигацию сайта, познакомить с содержанием разделов сайта, а также указать, какие технологии использовались при разработке сайта и продемонстрировать фрагменты кода различных веб-страниц сайта.

6.10.8. Возрастные категории:

- средняя возрастная категория;

- старшая возрастная категория.

6.10.9. Критерии оценки:

- техническая реализация (качество кода, оправданность и качество реализации используемых технологий) – 20 баллов;

- функциональность (одинаковое отображение в разных браузерах, наличие страниц ошибок, отображение на разных платформах, отсутствие неработающих ссылок и др.) – 10 баллов;

- общий дизайн сайта – 25 баллов;

- юзабилити сайта (структура и навигация) – 25 баллов;

- оформление контента (использование тегов и мета-тегов в материалах сайта) – 10 баллов;

- качество и полнота представленных конкурсных материалов – 10 баллов.

Максимальное количество баллов – 100

6. Подведение итогов и награждение

6.1. Победители и призеры Конкурса в каждой номинации и возрастной группе награждаются дипломами комитета образования администрации города Тамбова Тамбовской области.

6.2. Работы победителей и призеров Конкурса будут рекомендованы к участию в заочном туре ХIV областного конкурса информационных и компьютерных технологий «Компьютер – XXI век». Для подачи конкурсных материалов на региональный заочный тур Конкурсаучащимся, ставшим победителями и призерами муниципального этапа,необходимо в срок до 11 марта 2021 года пройти онлайн-регистрацию по ссылке: <http://tehnosfera.68edu.ru/konkursy/komputer-2021.html>

В регистрационной форме каждый участник должен указать ссылки на загруженный в облачное хранилище исходный файл(ы) и файл для просмотра, а также на размещенный на видеохостинге Youtube видеоролик с представлением конкурсной работы в соответствии с номинацией.