+7 (343) 2787771
dm-centre.ru

Министерство образования и молодежной политики
Свердловской области

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Свердловской области «Дворец молодёжи»

УТВЕРЖДАЮ
И.о. заместителя директора по
проектной деятельности
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»

_____ А.В. Русаков
«___» _____ 2021 г.

ПРОЕКТ ПОЛОЖЕНИЯ

Об организации и проведении хакатона по 3d играм "Game Jam"

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение разработано в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации», локальными нормативными актами государственного автономного нетипового образовательного учреждения Свердловской области «Дворец молодёжи» (далее - ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»), Планом мероприятий государственных работ ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», предусмотренных государственным заданием на 2021 год.

1.2. Настоящее положение устанавливает порядок организации и проведения хакатона по 3d играм "Game Jam" (далее - Хакатон).

1.3. Организатором Хакатона является ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» в лице центра цифрового образования «IT-Куб».

2. Цель и задачи Хакатона

2.1. Целью проведения Хакатона является популяризация технической направленности дополнительного образования, науки и знаний в области современных IT-технологий.

2.2. Задачи:

1) сформировать базовые знания и практические умения по тематике Хакатона, а также по представлению продукта в форме краткого доклада и презентации результатов;

2) развить у обучающихся умение работать в проектной команде;

3) мотивировать обучающихся на реализацию собственных проектов в сфере IT-технологий;

4) популяризация научно-технического творчества.

3. Требования к участию в Хакатоне

3.1. К участию в хакатоне допускаются дети, увлекающихся 3D моделированием, умеющие работать в одной из программ: Unity, Blender, Vuforia, Unreal Engine от 12 до 17 лет, интересующиеся сферой разработки 3D игр.

3.2. Количество участников Хакатона не ограничено.

3.3. Хакатон предполагает командное участие. Рекомендуемый состав участников от 2-х до 5-ти человек.

3.4. Консультации по кейсам Хакатона проводятся в очном и онлайн формате. Защита финальных проектов Хакатона проводится в очно-заочной форме, что допускает дистанционное подключение к защите финальных проектов.

3.5. Дополнительная информация высылается организаторами на электронную почту участников после прохождения регистрации.

4. Порядок проведения Хакатона

4.1. Регистрация участников осуществляется в срок до 15.02.2021г., путем заполнения заявки в электронной форме (далее - заявка) https://forms.amocrm.ru/zrwmwv.

4.2. Для организации и проведения Хакатона создается Оргкомитет из специалистов центра цифрового образования «IT-Куб».

4.3. В результате Хакатона экспертное жюри выберет лучшие решения на основе разработанных критериев оценки (приложение №3).

4.4. Регистрируясь для участия в Хакатоне, участники заполняют согласие на обработку персональных данных, фото-видео съемку (приложение №2).

4.5. Даты проведения Хакатона: 18 - 21 февраля 2021 года.

4.6. Факт участия в Хакатоне подразумевает, что его Участник ознакомлен с настоящим Положением и тем самым выражает свое полное согласие с настоящими правилами.

4.7. Участвуя в Хакатоне, участник подтверждает свое согласие на осуществление организаторами / или третьими лицами по заданию организаторов фото- и видеосъемки участников, а также на использование созданных фото- и видеозаписей с участником без получения дополнительного согласия на такое использование и без уплаты какого-либо вознаграждения за такое использование, в том числе в средствах массовой информации, на официальных сайтах ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», центра цифрового образования «IT-Куб» и в социальных сетях.

4.8. Программа проведения Хакатона указана в приложении №1.

4.9. Организатор оставляет за собой право вносить изменения в Положение.

5. Финансовые условия

5.1. Финансирование Хакатона осуществляется за счет средств областного бюджета Свердловской области. Допускается привлечение иных источников финансирования, не противоречащих действующему законодательству.

5.2. Участие в Хакатоне не предполагает внесения участниками платы.

6. Контакты для связи

6.1. Оповещения о непредусмотренных изменениях и прочих ситуациях будут рассылаться на электронные адреса участников, указанных в заявке.

6.2. Все актуальные новости публикуются в группе https://vk.com/cube_ekb, на сайте https://itcube.dm-centre.ru/ центра цифрового образования «IT-Куб» г. Екатеринбург.

6.3. Контактная информация по площадке проведения Хакатона:

Центр цифрового образования «IT-Куб», адрес: ул. Красных командиров, 11а, г. Екатеринбург, телефон: +7 (343) 363-07-77, e-mail: itcube11a@gmail.com.

Приложение №1

к Положению об организации и проведении

хакатона по 3d играм "Game Jam"

ПРОГРАММА

проведения Хакатона по 3d играм "Game Jam"

18 февраля	
19.15– 20:45	Мастер-класс от партнеров хакатона «Targem Games». На темы: Механики в играх и их влияние на игру; основы геймдизайна
19 февраля	
16:00 - 17:00	Онлайн открытие хакатона. Распределение заданий.
20 февраля	
14:00 - 18:00	Онлайн консультации команд с наставниками. Работа участников над проектами на площадке в центре цифрового образования «IT-куб» на Красных командиров 11а
21 февраля	
12.00 – 14.00	Онлайн консультации команд с наставниками. Самостоятельная работа участников. Подготовка презентаций.
14.00 – 16.00	Итоговая защита проектов

Приложение №2

к Положению об организации и проведении

хакатона по 3d играм "Game Jam"

Согласие на обработку персональных данных, фото и видеосъёмку

(для несовершеннолетних)

Я,_____

далее – (Законный представитель) даю своё согласие государственному автономному нетиповому образовательному учреждению Свердловской области «Дворец молодежи» (г. Екатеринбург, пр. Ленина, д. 1) (далее – Оператор) на обработку своих персональных данных и персональных данных несовершеннолетнего, а также фото и видеосъёмку несовершеннолетнего:

_____

(далее – Несовершеннолетний) на следующих условиях:

1. Законный представитель даёт согласие на обработку, как с использованием средств автоматизации, так и без использования таких средств, своих персональных данных и персональных данных Несовершеннолетнего, то есть совершение, в том числе следующих действий: сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение.

2. Перечень персональных данных Законного представителя, передаваемых Оператору на обработку:

- фамилия, имя, отчество;
- номер телефона;
- адрес;
- сведения об основном документе, удостоверяющем личность;
- адрес электронной почты.

3. Перечень персональных данных Несовершеннолетнего, передаваемых Оператору на обработку:

- фамилия, имя, отчество;
- год, месяц, дата рождения;
- адрес;
- сведения об основном документе, удостоверяющем личность, или свидетельство о рождении;
- образовательное учреждение и класс;
- номер телефона;
- адрес электронной почты;
- биометрические персональные данные: изображение лица, голос.

4. Согласие даётся с целью участия субъекта персональных данных в хакатоне по 3d играм "Game Jam".

5. Законный представитель даёт согласие на передачу персональных данных Несовершеннолетнего третьим лицам и получение персональных данных

Несовершеннолетнего от третьих лиц: Министерства образования и молодежной политики Свердловской области, в Министерство просвещения Российской Федерации, а также других учреждений и организаций, принимающих участие в проведении конкурсных мероприятий, для достижения вышеуказанных целей.

6. В целях информационного обеспечения Законный представитель согласен на включение в общедоступные источники персональных данных следующие персональные данные Несовершеннолетнего:

- фамилия, имя, отчество,
- год, месяц, дата рождения,
- образовательное учреждение и класс,
- номер телефона,
- адрес электронной почты,
- биометрические персональные данные: изображение лица, голос.

7. Законный представитель дает свое согласие на фото и видеосъемку Несовершеннолетнего в одетом виде, а также использование фото и видеоматериалов Несовершеннолетнего исключительно в целях:

- размещения на сайте ГАНОУ СО «Дворец молодежи»;
- размещения на стендах ГАНОУ СО «Дворец молодежи»;
- размещения в рекламных роликах ГАНОУ СО «Дворец молодежи», распространяемых для всеобщего сведения по телевидению (в том числе путем ретрансляции), любым способ (в эфир через спутник, по кабелю, проводу, оптическому волокну или посредством аналогичных средств), а также с использованием информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» целиком либо отдельными фрагментами звукового и визуального ряда рекламного видеоролика.

Я информирован(а), что ГАНОУ СО «Дворец молодежи» гарантирует обработку фото и видеоматериалов Несовершеннолетнего в соответствии с интересами ГАНОУ СО «Дворец молодежи» и с действующим законодательством Российской Федерации.

8. Персональные данные подлежат хранению в течение сроков, установленных законодательством Российской Федерации.

9. После завершения обработки персональные данные уничтожаются.

10. Законный представитель может отозвать настоящее согласие путём направления письменного заявления Оператору. В этом случае Оператор прекращает обработку персональных данных, а персональные данные подлежат уничтожению, если отсутствуют иные правовые основания для обработки, установленные законодательством Российской Федерации.

«___»_____ 2021г.

_____/_____

Приложение №3

к Положению об организации и проведении

хакатона по 2D играм

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Критерии оценивания работ	Расшифровка
1. Выполнение этапов «Проблематизация» и «Целеполагание»	
1.1. Командная работа	0 -в команде нет четкого распределения ролей и зон ответственности, большая часть работы сделана одним из членов команды или наставником; 1 - в команде распределены роли и зоны ответственности, однако есть отдельные участники команды, чье присутствие в команде номинально - они переложили свои задачи на других участников; 2 - в команде распределены роли и зоны ответственности, работа над проектом проведена в соответствии с этим распределением, каждый из участников команды внес свой вклад в результаты работы над проектом
1.2. Умение видеть проблему, формулировать цель, достигать результат, соответствующий 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.
2. Выполнение этапа «Исследование» по теме кейса	
2.1. Изучение истории вопроса и опыта решения данной проблемы со ссылками на источники, изучение альтернативных решений, если имеются	0 - не изучалось; 1 - изучалось, но недостаточно для достижения цели проекта; 2 - изучалось достаточно для достижения цели проекта
2.2. Анализ результатов	0 - нет анализа результатов исследования; 1 - анализ результатов есть, но выводы

	неполные; 2 - анализ результатов есть, сделаны компетентные выводы
3. Выполнение этапов «Проектирование» и «Прототипирование» по теме кейса	
3.1. 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.
3.2. Практическая апробация возможного решения	0 - способ выбора решения носит теоретический характер; 1 - была проведена апробация, однако ее результаты неполностью учтены/ недостаточно проанализированы/не внесены корректировки; 2 - решение апробировано, внесены необходимые корректировки.
3.3. Прототип предлагаемого решения	0 – отсутствует; 1 - есть, но он недостаточно проработан; 2 - есть и он требует незначительной доработки; 3 - полностью готов к внедрению
3.4. Значимость для практики, возможность и внедрения	0 - предлагаемое решение не может быть реализовано; 1 - предлагаемое решение может быть реализовано, однако неэффективно по сравнению с другими существующими решениями; 2 - предлагаемое решение может быть реализовано и эффективно по сравнению с другими существующими решениями; 3 - 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.
4. Выполнение этапа «Презентация результатов»	
4.1. Умение структурировать материал,	0 - совсем не умеют;

логично и последовательно его излагать.	1 - структура материала и логика подачи нуждается в доработке; 2 - ясная логика и структура подачи материала.
4.2. Умение объяснить и защитить свои идеи.	0 - совсем не умеют; 1 - отдельные идеи объясняются хорошо; 2 - команда убедительно отстаивает свои идеи.
4.3. Владение понятийным аппаратом.	0 - совсем не владеют; 1 - могут объяснить понятия частично; 2 - владеет достаточно для работы над проектом и достижения цели проекта
5. Креативный подход	
5.1. Оригинальность решения	0 -в проекте нет оригинальных идей и подходов; 1 - есть отдельные оригинальные идеи; 2 - в проекте наблюдается действительно творческий подход._