

«Утверждаю»

Генеральный директор
ООО «Центр ИТО»



Л.В. Бикмуллина
«30» мая 2023 г.

Положение
о Межрегиональном конкурсе проектов
в области цифровых технологий «IT-Jump»

г. Казань, 2023 г.

1. Общие положения

1.1. Положение о Межрегиональном конкурсе проектов в области цифровых технологий «IT-Jump» (далее – Конкурс) определяет порядок организации и проведения Конкурса в 2023-2024 учебном году.

1.2. Учредитель и организатор Конкурса – ООО «Центр информационных технологий в образовании» (ООО «Центр ИТО»), далее – Организатор. Партнеры конкурса: Министерство по делам молодежи РТ; Министерство образования и науки РТ; Министерство цифрового развития государственного управления информационных технологий и связи РТ, ГБУ ДО «Республиканский центр внешкольной работы», Университет Иннополис (Республика Татарстан), ФГАОУ ВО Казанский (приволжский) федеральный университет (г. Казань); ЧОУВО Казанский инновационный университет им. В.Г. Тимирязова (г. Казань), ФГБОУ Казанский национальный исследовательский технологический университет (г. Казань); ГАУ «ИТ-парк» (г. Казань).

Официальная информация о Конкурсе размещена на странице официального сайте <https://baytik-kazan.ru/festivali-i-konkursy/it-jump-respublikanskij-festival-shkolnyh-it-proektov/>.

1.3. Настоящее Положение определяет цели Конкурса, требования к участникам, их возрасту, функциям и полномочиям организационного комитета, жюри, номинации, критерии отбора победителей, финансовое обеспечение, регламент и порядок проведения.

2. Цели и задачи Конкурса

2.1. Основными целями Конкурса являются:

- выявление и поддержка талантливых учащихся в области цифровых технологий;
- стимулирование творческой активности учащихся;
- содействие в профессиональной ориентации учащихся.

2.2. Основные задачи Конкурса:

- Создание благоприятных условий для общения и совместной работы детей-единомышленников в сфере цифровых технологий.
- Обучение командной и проектной деятельности с получением итогового результата.
- Обучение основам программирования.
- Обучение основам предпринимательского мышления.
- Формирование навыков исследовательской деятельности.
- Получение навыков публичной защите ИТ-проектов учащимися.

3. Участники конкурса

3.1. К участию в Конкурсе на добровольной основе приглашаются школьники, возраста от 7-17 лет, из различных регионов Российской Федерации.

3.1.1. Участники в возрасте с 7 до 11 лет проходят в номинации «IT-Jump Junior», по направлениям цифровых технологий:

- Создание игр и мультфильмов (на языке Scratch);
- Создание сайтов на конструкторе;
- Робототехника WeDo, EV3.
- Программирование на языке Python (от 9 лет)

3.1.2. Участники в возрасте с 12 до 17 лет проходят в номинации «IT-Jump», по направлениям цифровых технологий:

- Web – программирование;
- Программирование на языке Python;
- Создание мобильных приложений на языке C#;
- Медиамастеринг;
- Робототехника Spike;
- Создание компьютерных игр (на движке Unity/ Unreal/ в среде Roblox/ в среде Minecraft);
- Разработка приложений виртуальной реальности.

4. Порядок проведения Конкурса

4.1 Конкурс проводится в три этапа:

первый этап – заочный – отбор участников;

второй этап – очный – образовательная смена;

третий этап – очный – защита проектов.

4.2. Первый этап Конкурса проводится дистанционно:

- прием заявок на участие принимается за месяц до начала очного этапа конкурса, участникам необходимо выслать заявку участника конкурса и свои дипломы, сертификаты, достижения, патенты в области информационных технологий (минимально предоставить 1 документ, подтверждающий достижения в сфере цифровых технологий). Поступившие документы проверяет экспертная комиссия из числа привлеченных специалистов от организатора и партнеров конкурса, и дает заключение о прохождении (не прохождении) участника в следующий этап конкурса. Причинами отказа в прохождении в следующий этап может быть – нарушение срока подачи конкурсной документации, отсутствие необходимого количества документов. (График проведения конкурса размещен на странице официального сайта <https://baytik-kazan.ru/festivali-i-konkursy/it-jump-respublikanskij-festival-shkolnyh-it-proektov/>).

4.3. Второй этап Конкурса проходит в рамках 7-ми дневной образовательной смены, на базе Оздоровительно-образовательного комплекса «Байтик». На данном этапе все конкурсанты пройдут обучение, по выбранному профильному направлению в количестве 36 часов, по итогу которого разрабатывается командный или индивидуальный IT-проект, который выставляется на экспертную оценку, по результатам оценки лучшие проекты переходят на третий этап. Для проведения образовательной программы у организатора Конкурса имеется лицензия на осуществление образовательной деятельности (дополнительное образование детей и взрослых).

4.4 Третий этап предполагает участие в защите проектов, которая проходит в последний день образовательной смены, где участники

демонстрируют презентацию, и итоговый проект. По результатам бальной/рейтинговой оценки жюри выявляются призеры и победители Конкурса.

4.5 Даты проведения Конкурса

Даты проведения первого этапа конкурса	Даты проведения второго этапа конкурса	Дата проведения третьего этапа конкурса	Номинации и направления Конкурса	
			Номинация «IT-Jump» возраст от 12 до 17 лет	Номинация «IT-Jump Junior» возраст от 7 до 11 лет
13.08.2023-12.09.2023	13.09.2023-19.09.2023	19.09.2023	Создание компьютерных игр (на движке Unity/ Unreal/ в среде Roblox/ в среде Minecraft)	Создание игр и мультфильмов (на языке Scratch)
16.09.2023-15.10.2023	16.10.2023-22.10.2023	22.10.2023	Web-программирование	Создание сайтов на конструкторе
05.10.2023-04.11.2023	05.11.2023-11.11.2023	11.11.2023	Программирование на языке Python; Робототехника Spike	Робототехника WeDo, EV3
02.11.2023-01.12.2023	02.12.2023-08.12.2023	08.12.2023	«Медиамастеринг»	Создание игр и мультфильмов (на языке Scratch)
20.12.2023-19.01.2024	20.01.2024-26.01.2024	26.01.2024	Web-программирование	Создание сайтов на конструкторе
10.01.2024-09.02.2024	10.02.2024-16.02.2024	16.02.2024	Программирование на языке Python; Создание мобильных приложений на языке C#	Программирование на языке Python (от 9 лет)
10.02.2024-09.03.2024	10.03.2024-16.03.2024	16.03.2024	Создание компьютерных игр (на движке Unity/ Unreal/ в среде Roblox/ в среде Minecraft); Разработка приложений виртуальной реальности	Создание игр и мультфильмов (на языке Scratch)
13.03.2024-12.04.2024	13.04.2024-19.04.2024	19.04.2024	Робототехника Spike	Робототехника WeDo, EV3
05.04.2024-04.05.2024	05.05.2024-13.05.2024	13.05.2024	«Медиамастеринг»;	Создание игр и мультфильмов (на языке Scratch)

В каждом этапе мероприятия могут принять участие участники из любого региона РФ.

Возможно изменение сроков проведения Конкурса (по направлениям), уточненный график размещается на странице официального сайта <https://baytik-kazan.ru/festivali-i-konkursy/it-jump-respublikanskij-festival-shkolnyh-it-proektov/>.

5. Условия участия в Конкурсе

5.1. Конкурс проводится в очно-заочной форме.

5.2. Участник имеет право разработать на конкурсе только один проект по каждому направлению.

5.3. Организационный взнос за участие в Конкурсе осуществляется за участие во втором этапе Конкурса – образовательной смене. Стоимость участия размещается на странице официального сайта <https://baytik-kazan.ru/festivali-i-konkursy/it-jump-respublikanskij-festival-shkolnyh-it-proektov/>.

5.4. Сбор и обработка персональных данных участников Конкурса – граждан Российской Федерации – проводится в соответствии с законодательством Российской Федерации, регламентирующий сбор и обработку персональных данных. К конкурсной заявке каждого участника прилагается согласие его родителей (законных представителей) на обработку персональных данных участника Конкурса, заявление на участие в образовательной смене и согласие на медицинское вмешательство.

5.5 Решения по всем вопросам, не отраженным в настоящем Положении, принимает организатор с учетом целей и задач Конкурса и положений действующего законодательства.

5.6. Отправка заявки на участие в Конкурсе подразумевает согласие участника, его родителей (законных представителей) со всеми требованиями настоящего Положения, в том числе на публикацию конкурсных работ и информации о них на официальных сайтах и страницах, в социальных сетях

Организатора и партнеров Конкурса, публикации в региональных и федеральных СМИ.

5.7. Участник, создавший в рамках реализации второго этапа Конкурса в рамках реализации образовательных программ или мастер-классов какие-либо результаты интеллектуальной деятельности (в т. ч. разработанные программы для ЭВМ и пр. объекты интеллектуальной собственности) соглашается с тем, что такие результаты, выраженные в материальной форме, остаются в распоряжении Организатора и могут использоваться им по своему усмотрению.

6. Оргкомитет и жюри Конкурса

6.1. Общее руководство по организации и проведению Конкурса осуществляется Организационным комитетом Конкурса (далее – Оргкомитет) из числа сотрудников Организатора и привлеченных специалистов (по согласованию).

Состав Оргкомитета утверждается приказом Организатора.

6.2. Решения, принимаемые Оргкомитетом в рамках своей компетенции, обязательны для исполнения членами Жюри, а также всеми лицами, задействованными в организационно-подготовительной работе.

6.3. Оргкомитет:

- координирует деятельность по продвижению Конкурса в средствах массовой информации и информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», а также по информационной рассылке информации о Мероприятии в регионы Российской Федерации;
- организует сбор заявок;
- вносит предложения Организатору по изменению сроков проведения Конкурса;
- формирует состав Жюри;
- утверждает результаты Конкурса по итогам работы Жюри;
- в случае необходимости формирует предложения о привлечении дополнительных партнеров Конкурса;

- выполняет иные задачи и функции, связанные с организацией и проведением Конкурса.

6.4. Заседания Оргкомитета созываются по мере необходимости.

Заседания Оргкомитета являются правомочными, если в них принимают участие не менее 50 (Пятидесяти) процентов от числа членов Оргкомитета.

6.5. Для определения победителей и призеров Конкурса формируется жюри. Жюри формируется отдельно для каждого Конкурса.

6.6. В состав жюри входят представители образовательных организаций, практикующих специалистов IT-компаний с успешным опытом реализации проектов, представитель Организатора Конкурса, а также партнеров:

- Министерство по делам молодежи РТ;
- Министерство образования и науки РТ;
- Министерство цифрового развития государственного управления информационных технологий и связи РТ;
- ГБУ ДО «Республиканский центр внешкольной работы»;
- Университет Иннополис (Республика Татарстан);
- ФГАОУ ВО Казанский (приволжский) федеральный университет (г. Казань);
- ЧОУВО Казанский инновационный университет им. В.Г. Тимирязова (г. Казань);
- ФГБОУ Казанский национальный исследовательский технологический университет (г. Казань);
- ГАУ «ИТ-парк» (г. Казань).

6.7. Жюри осуществляет следующие функции:

- проводит оценку конкурсных работ после их презентации и демонстрации итогового проекта;
- даёт оценку проектам в баллах согласно критериям, указанным в разделе 7 настоящего Положения;

– по результатам подсчета баллов определяет победителей и призеров Конкурса, в случае спорной ситуации вопрос решается голосованием; решение жюри является окончательным;

– даёт рекомендации участникам по доработке и совершенствованию конкурсных проектов.

6.8. Состав и количество членов жюри определяет оргкомитет.

7. Критерии оценки работ (проектов) и подведение итогов

7.1. По итогам Второго этапа Конкурса разработанные проекты выставляются на экспертную оценку, по результатам оценки лучшие проекты переходят на третий этап.

Эксперты оценивают проекты по следующим критериям:

- достижение поставленных целей, завершенность проекта – максимально 40 баллов;

- оригинальность, новизна, отличие от аналогов либо отсутствие аналогов – максимально 30 баллов;

- актуальность, экономическая или социальная полезность – максимально 30 баллов.

В сумме общее количество максимальных баллов по данным критериям равно 100.

7.2. Критерии оценки конкурсных работ являются основной для принятия решения жюри при определении победителей и призеров Конкурса.

Жюри оценивает проекты по следующим критериям:

- выступление команды/участника – максимально 15 баллов;

- сложность разработки – максимально 20 баллов;

- практическая значимость (актуальность) – максимально 20 баллов;

- функциональные возможности – максимально 25 баллов;

- дизайн проекта и презентации – максимально 20 баллов.

В сумме общее количество максимальных баллов по данным критериям равно 100.

7.3. Подведение итогов Конкурса предполагает:

- оценку конкурсных работ в соответствии с критериями.

Представление проектов проходит в формате защиты, каждая команда представляет презентацию своего проекта и итоговый проект. Каждый член жюри выставляет баллы всем конкурсным работам в соответствии с критериями. Итоговая оценка каждого участника Конкурса формируется путем определения среднего арифметического всех выставленных баллов членов жюри.

По итогам оценки конкурсных работ формируется рейтинг, на основании которого жюри принимает решение о присуждении дипломов 1, 2, 3 степени и награждает каждого участник команды.

- по мнению жюри может быть несколько победителей Конкурса одного ранга

- баллы участникам Конкурса не называются, их заменяет качественная оценка с рекомендациями.

8. Финансовое обеспечение

Финансирование конкурса проводится из средств ООО «Центр информационных технологий в образовании», частичное финансирование второго этапа конкурса проводится за счет средств республиканского бюджета в рамках реестра республиканских профильных программ, утвержденных Министерством по делам молодежи РТ к реализации в 2022 году, а также из средств родителей участников.

9. Оформление заявки на участие в Конкурсе

9.1 Для участия в Конкурсе необходимо прислать заявку, заполненную по форме (Приложение №1) и выслать свои дипломы, сертификаты, достижения в области цифровых технологий на bautikcamp@gmail.com

9.2. В теме письма необходимо указать «На участие в конкурсе <название направления> < ФИО участника Конкурса >» (кириллицей).

9.3. Заявки, подготовленные и направленные с нарушениями требований настоящего Положения, к участию в Конкурсе не допускаются.

10. Контактные данные

Общество с ограниченной ответственностью «Центр информационных технологий в образовании» (ООО «Центр ИТО»)

ИНН 1616013979/КПП 161601001

Юр. адрес, местонахождение: 422701, РТ, Высокогорский район, поселок Дачное, ул.Юго-Западная, д.1

Почтовый адрес: 420130, РТ, г.Казань, пос. Крутушка, ул. Центральная, ООК «Байтик»

Телефон: +7 (843) 240-54-45

Сайт: <https://baytik-kazan.ru/>

Эл.почта: baytikcamp@gmail.com

**Заявка участника Межрегионального конкурса проектов в области
цифровых технологий «IT-Jump»**

ФИО	
Дата рождения	
Адрес по прописке	
Образовательное учреждение, класс	
Номинация	
Направление цифровых технологий	
Контактные данные	