Положение
об окружном конкурсе для разработчиков игр
«Archived games» (далее – положение)

1. Общие положения

1.1. Положение определяет цели, порядок организации и проведения окружного конкурса для разработчиков игр «Archived games» (далее – конкурс).

1.2. Конкурс представляет собой «марафон программистов» – мероприятие, проводимое с целью стимулирования появления новых идей в конкретной предметной области и доведения их до непосредственной реализации в заданный промежуток времени.

1.3. Участниками конкурса могут быть только граждане, имеющие постоянную или временную регистрацию на территории Ханты-Мансийского автономного округа – Югры (далее – автономный округ).

1.4. Официальный сайт конкурса:
https://gahmao.ru/activity/proekty/ezhegodnye-internet-aktsii/konkurse-dlya-razrabotchikov-igr-archived-games.php.

1.5. Организаторами конкурса являются:

1.5.1. Служба по делам архивов Ханты-Мансийского автономного округа – Югры (далее – Архивная служба Югры).

1.5.2. Казённое учреждение Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Государственный архив Ханты-Мансийского автономного округа – Югры» (далее – Государственный архив Югры).

1.5.3. Индивидуальный предприниматель Лупу Александр Юрьевич «Школа программирования и робототехники Codame».

1.6. Соорганизаторами конкурса могут быть исполнительные органы автономного округа, органы местного самоуправления муниципальных образований автономного округа, подведомственные им учреждения и иные организации. Состав соорганизаторов конкурса:

1.7. Департамент информационных технологий и цифрового развития Ханты - Мансийского автономного округа - Югры;

1.8. Автономное учреждение Ханты - Мансийского автономного округа – Югры «Югорский научно – исследовательский институт информационных технологий»

1.9. Партнером конкурса может выступить любая организация, желающая предоставить конкурсу поддержку (финансовую или иную) с целью достижения своих маркетинговых задач.

1.10. КУ «Государственный архив Югры» осуществляет проведение и организацию конкурса в соответствии с условиями и требованиями, сформированными организаторами, соорганизаторами и партнерами конкурса.

1.11. Конкурс проводится по трём номинациям:

1.11.1. «Scratch 3.0» – принимают участие лица от 8 до 10 лет включительно;

1.11.2. «Roblox» – принимают участие лица от 10 до 14 лет включительно;

1.11.3. «Unity» – принимают участие лица от 12 до 16 лет включительно.

1.12. Требования к оформлению проектов по каждой номинации изложены в приложении к настоящему положению.

2. Термины и определения

2.1. Участник – лицо, зарегистрировавшееся в соответствии с правилами пунктов 6.3, 6.4 настоящего положения для участия в конкурсе.

2.2. Соревновательное задание – задание, которое необходимо выполнить командам в установленный срок.

2.3. Команда – группа участников количеством не более 2 человек, объединившихся для выполнения соревновательного задания. Каждый участник может входить в состав только одной команды.

2.4. Капитан команды – участник, избранный из состава команды для представления интересов команды, уполномоченное получать от лица команды приз и распределять его среди участников команды, а также принимать организационные решения от имени команды в ходе проведения конкурса.

2.5. Волонтёр – лицо, оказывающее консультационную помощь командам в процессе выполнения соревновательного задания.

2.6. Представитель Архивной службы Югры, Государственного архива Югры – лицо, обладающее знаниями в одном из направлений социальной и (или) бизнес – проблемы соревновательного задания. Оказывает информационно-консультационное содействие участникам конкурса при решении задания в конкретном направлении.

2.7. Жюри – группа лиц, осуществляющих оценку проектов участников конкурса и определяющая победителей. В состав жюри входят представители организатора, соорганизатора и партнеров.

2.8. Проект – 2D- или 3D-игра, соответствующие критериям допуска к оценке жюри, включая описание функционала, дизайн, исходный код, созданный командой в результате выполнения соревновательного задания и представленный к оценке жюри в установленный срок.

2.9. Официальный сайт конкурса – информационный ресурс, размещенный по адресу: https://gahmao.ru/activity/proekty/ezhegodnye-internet-aktsii/konkurse-dlya-razrabotchikov-igr-archived-games.php и предназначенный для публикации актуальной информации, имеющей прямое отношение к конкурсу, и направления заявки на участие в мероприятии.

2.10. Discord – это бесплатный мессенджер, который позволяет обмениваться голосовым, видео и текстовым чатом. Discord используется на платформах и устройствах, включая Windows, macOS, Linux, iOS, iPadOS, Android, а также в веб-браузерах.

3. Цели

3.1. Конкурс проводится в целях:

3.1.1. выявления и поддержки талантливых детей в области информационных технологий;

3.1.2. стимулирования интереса к функционированию, разработке и развитию современных информационных систем и технологий;

3.1.3. развития предпринимательских компетенций у школьников;

3.1.4. повышения заинтересованности в использовании новых IT-технологий в образовательном процессе;

3.1.5. развития профессионального сообщества разработчиков в области цифровых технологий в автономном округе;

3.1.6. создания общедоступных социально значимых либо инновационных игр связанных с деятельностью КУ «Государственного архива Югры»;

3.1.7. знакомства и выстраивания дальнейшего сотрудничества с командами-участниками конкурса и КУ «Государственного архива Югры».

4. Рабочая группа

4.1. Для работы по подготовке и проведению конкурса приказом КУ «Государственного архива Югры» формируется рабочая группа.

4.2. В состав рабочей группы могут входить представители организаторов, соорганизаторов и партнеров конкурса, а также представители исполнительных органов автономного округа, органов местного самоуправления муниципальных образований автономного округа, подведомственных им учреждений и иных организаций.

4.3. Функции рабочей группы:

4.3.1. обеспечение координации мероприятий по подготовке и проведению конкурса, взаимодействие с оператором конкурса;

4.3.2. обсуждение вопросов и подготовка предложений, связанных с проведением конкурса;

4.3.3. утверждение правил проведения конкурса, критериев оценки проектов, состава жюри, менторов и экспертов, распределение призового фонда и соревновательных заданий.

5. Сроки и форма проведения

5.1. Форма проведения конкурса – онлайн.

5.2. Конкурс проводится в следующие сроки:

с 01.03 по 15.03. 2024 г. – приём заявок;

с 16.03 по 16.04 2024 г. – работа участников;

с 17.04 по 01.05 2024 г. – работа комиссии;

до 10.05. 2024 г. – награждение.

5.3. Место (территория) проведения конкурса – Ханты-Мансийский автономный округ – Югра.

5.4. Офис конкурса – г. Ханты-Мансийск, ул. Комсомольская, зд. 21, каб. 204.

6. Условия участия

6.1. Участие в конкурсе является бесплатным.

6.2. Принять участие в конкурсе можно как индивидуально, так и в составе команды из двух человек.

6.3. Законный представитель претендента (не достигшего 14-летнего возраста) на участие в конкурсе не позднее даты окончания регистрации на участие должен пройти электронную регистрацию на сайте. Заполнив электронную форму регистрации, законный представитель участника дает свое согласие на обработку организатором персональных данных (фамилии, имени, отчества (при наличии), номера мобильного телефона, электронной почты законного представителя, фамилии, имени, отчества (при наличии),

места учебы участника, информации об участии в конкурсе, о проекте участника/команды, фото- и видеоматериалов) в соответствии с Федеральным законом от 27 июля 2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных», а также соглашается с положением о конкурсе и правилами проведения конкурса, размещенными на сайте.

6.4. Участник считается зарегистрированным для участия в конкурсе, если Участник или его Законный представитель получил подтверждение на указанный им адрес электронной почты.

6.5. Организаторы конкурса оставляют за собой право отказать участнику/команде в допуске к участию в конкурсе без объяснения причин.

7. Жюри

7.1. Деятельность жюри должна основываться на принципах независимости мнения, профессионализма и компетентности оценки, непредвзятости заключений.

7.2. Член жюри обязан:

7.2.1. проводить анализ материалов, представленных участниками на соответствие критериям отбора;

7.2.2. оценивать проект каждой команды с выставлением баллов в соответствии с утвержденными критериями;

7.2.3. заявить организаторам о самоотводе в случае необходимости оценки команды, с участником или участниками которой у члена жюри возникает или может возникнуть конфликт интересов.

8. Проведение конкурса

8.1. Для организации работы (для онлайн конкурса) и взаимодействия участников конкурса, а также менторов, организаторов и соорганизаторов мероприятия используется Discord.

8.2. Программа и правила проведения конкурса публикуются на сайте.

8.3. Команды выполняют соревновательное задание в виде проекта. Одна команда вправе представить только один проект.

8.4. Проект должен быть целиком и полностью создан на конкурсе и не являться развитием уже существующего программного продукта.

8.5. К оценке проекта допускаются команды, отправившие проект на проверку в установленный организаторами срок, указанный в положении.

8.6. Команда должна представить разработанный проект жюри в соответствии с Соревновательным заданием по одному выбранному направлению:

8.6.1. На основе очерков «Югорского архивного диктанта»;

8.6.2. Писатели и поэты Югры;

8.6.3. Заповедники Югры;

8.6.4. На основе книги «Память ушедших деревень…»;

8.6.5. На основе книги Х.М. Лопарева «Самарово»;

8.6.6. Самобытный художник Югры, Тебетев А.М.

8.7. Организаторы оставляют за собой право использовать по своему усмотрению, без получения разрешения со стороны участника или законного представителя участника конкурса и без выплаты им вознаграждения любые идеи, концепции, принципы, методы, процессы, системы, способы, решения технических, организационных или иных задач (не являющиеся в соответствии с законодательством Российской Федерации объектами авторского права), созданные или предложенные участниками на конкурсе.

8.8. С информацией об условиях и правилах проведения конкурса можно ознакомиться в настоящем положении или на официальном сайте конкурса. Организатор оставляет за собой право изменять правила проведения конкурса в одностороннем порядке с публикацией этих изменений на сайте. Изменения вступают в силу с момента их публикации на сайте.

8.9. Критерии оценки проектов, а также перечень соревновательных заданий размещаются на официальном сайте конкурса.

9. Подведение итогов и вручение призов

9.1. Жюри распределяет призовые места между командами после подведения итогов с учетом полученных сумм по итогам оценки проектов.

9.2. Всем участникам конкурса вручаются сертификаты участника.

9.3. Участники, занявшие призовые места, получают дипломы и памятные призы (подарки).

9.4. Жюри оставляет за собой право не присуждать призовые места в случае отсутствия работоспособных проектов.

9.5. Наградные материалы и призы (подарки) направляются почтовым отправлением, на почтовый адрес участников, законных представителей.

9.6. Участники, законные представители, признанные победителями конкурса, обязаны в течение 30 (тридцати) календарных дней после размещения информации о победителях на официальном сайте конкурса

связаться с организаторами конкурса для получения приза и предоставить организаторам конкурса полный почтовый адрес.

9.7. Участники, законные представители, признанные победителями конкурса, передают организаторам, в полном объеме исключительные права на проект, созданный во время участия в конкурсе (включая программный код, дизайн, документацию и иные материалы, относящиеся к нему) путем заключения с организаторами договора об отчуждении исключительных прав. Подписание указанных документов осуществляется в течение 10 рабочих дней после размещения информации о победителях на официальном сайте конкурса.

9.8. Отправка наградных материалов участникам, законным представителям, признанных победителями конкурса, производится не позднее 30 (тридцати) календарных дней после предоставления капитаном команды полного почтового адреса.

9.9. Если в течение 30 (тридцати) календарных дней после размещения информации о победителях на официальном сайте конкурса участники, законные представители не свяжутся с организаторами конкурса и/или не представят полный почтовый адрес для отправки ему приза, то будет считаться, что такой победитель отказался от получения приза.

9.10. Организаторы и соорганизаторы конкурса не несут ответственности за распределение приза между участниками команды. Приз распределяется между участниками команды по договоренности между ними самостоятельно, без участия организаторов и соорганизаторов конкурса.

9.11. Информация об итогах конкурса размещается в сети Интернет на сайте конкурса https://gahmao.ru/activity/proekty/ezhegodnye-internet-aktsii/konkurse-dlya-razrabotchikov-igr-archived-games.php.

9.12. Наиболее интересные проекты участников, не удостоенные призовых мест, могут быть дополнительно рассмотрены организаторами, соорганизаторами и партнерами с целью возможного дальнейшего сотрудничества при развитии проекта.

10. Финансовое обеспечение и призовой фонд

10.1. Финансирование конкурса осуществляется за счет средств бюджета автономного округа, безвозмездных пожертвований (спонсорской помощи) и иных источников.

10.2. Призовой фонд формируется организаторами конкурса. Информация о призовом фонде размещается на официальном сайте конкурса.

10.3. Призовой фонд распределяется между призовыми местами в номинациях «Scratch 3.0», «Roblox» и «Unity».

10.4. Организаторы, соорганизаторы, а также партнеры конкурса имеют право дополнительно наградить участников конкурса денежными и ценными призами.

Приложение к положению

Требования к оформлению конкурсных проектов

Номинация «Unity»

Возраст участников (лет): от 12 до 16 включительно
Язык программирования C#.
Язык игры: Русский.
Версия редактора Unity не ниже 2023 года.
Итоговый проект в формате “название_игры_ФИО_автора”.exe
Итоговый проект должен запускаться под Windows не ниже 10 версии, игра должна иметь кнопку в UI панели для выхода из игры и закрытия приложения.
Для взаимодействия с игрой можно использовать только клавиатуру и(или) мышь
Все скрипты должны быть с одной папке, 3D модели в своей папке, музыка в своей, изображения и UI в своей.
Нельзя использовать готовые Unity проекты других авторов из интернета.
Перед стартом игры должно быть тексто-графическое обучение игрока правилам и управлению в игре.

№	Показатель	Описание	Балл
1.	Исходный проект открывается и его можно протестировать	Проект соответствует скомпилированной игре	0 - 5
2.	Наличие UI элементов	Кнопки, изображения	0 - 5
3.	Наличие музыки и(или) звуковых эффектов	Фоновая музыка, при взаимодействии	0 - 5

		персонажа с игровым миром	
4.	Наличие визуальных эффектов	Взрывы, дым, огонь, вода	0 - 1
5.	Наличие интерактивных 3D объектов в игре	Подобрать объект, открыть дверь, нажать кнопку в 3D-пространстве, наличие персонажей с которыми можно взаимодействовать	0 - 5
6.	Наличие анимаций UI элементов	Передвижение кнопок, покачивание кнопок, картинок, масштабирование UI элементов	0 - 1
7.	Наличие масштабирования UI элементов	Изменение масштаба UI элементов, при масштабировании окна игры UI элементы не выходят за границы экрана, не наслаиваются друг на друга	0 - 5
8.	Наличие анимаций 3D объектов	Масштабирование и передвижение 3D объектов, анимации передвижения персонажей	0 - 5
9.	Использование собственных 3D моделей в игре		0 - 5
10.	Использование собственных изображений в игре		0 - 5
11.	Использование собственных звуков и(или) музыки в игре		0 - 5
12.	Может ли игрок выбрать сложность прохождения игры	легкий, средний, сложный наличие UI элементов	0 - 5

		для выбора сложности	
13.	Наличие обучения перед игрой	Понятно как управлять персонажем, как взаимодействовать с объектами, понятна цель игры, как перепройти или перезапустить игру	0 - 10
14.	Наличие кнопки выхода из игры	Есть UI элемент кнопка, по которой можно завершить игру и закрыть окно	0 - 5
15.	Наличие сохранение прогресса	Сохранение количества очков, местоположение, состояние игры	0 - 10
16.	Наличие сброса прогресса	Наличие UI элементов для перезапуска игры с нуля	0 - 8
17.	Есть ли финал в игре, конечный и измеримый	Ответить на все вопросы, разгадать загадку, победить босса, набрать необходимое кол-во очков	0 - 5
18.	Есть ли проигрыш в игре	Можно ли проиграть в игре	0 - 5
19.	Система восстановления игры после проигрыша	Можно ли перепройти шаг игрового процесса в случае неудачи	0 - 5

Требования к оформлению конкурсных проектов

Номинация «Roblox»

Возраст участников (лет): от 10 до 14 включительно.
Язык программирования Lua.
Язык игры: Русский.
Итоговый проект должен быть направлен в формате “название_игры_ФИО_автора”.rbxl и опубликован (доступен для игры на устройствах: компьютер, телефон, планшет) на сайте: roblox.com
Нельзя использовать готовые Roblox проекты других авторов из интернета.
Перед стартом игры должно быть тексто - графическое обучение игрока правилам и управлению в игре.

№	Показатель	Описание	Балл
1.	Исходный проект открывается и его можно протестировать	Проект соответствует скомпилированной игре	0 - 5
2.	Наличие UI элементов	Кнопки, изображения	0 - 5
3.	Наличие музыки и(или) звуковых эффектов	Фоновая музыка, при взаимодействии персонажа с игровым миром	0 - 5
4.	Наличие визуальных эффектов	Взрывы, дым, огонь, вода	0 - 5
5.	Наличие интерактивных 3D объектов в игре	Подобрать объект, открыть дверь, нажать кнопку в 3D-пространстве, наличие персонажей с которыми можно взаимодействовать	0 - 5
6.	Наличие анимаций UI элементов	Передвижение кнопок, покачивание кнопок, картинок, масштабирование UI элементов	0 - 5
7.	Наличие масштабирования UI элементов	Изменение масштаба UI элементов, при	0 - 5

		масштабировании окна игры UI элементы не выходят за границы экрана, не наслаиваются друг на друга	
8.	Наличие анимаций 3D объектов	Масштабирование и передвижение 3D объектов, анимации передвижения персонажей	0 - 5
9.	Использование собственных 3D моделей в игре		0 - 5
10.	Использование собственных изображений в игре		0 - 5
11.	Использование собственных звуков и(или) музыки в игре		0 - 5
12.	Наличие обучения перед игрой	Понятно как управлять персонажем, как взаимодействовать с объектами, понятна цель игры, как перепройти или перезапустить игру	0 - 10
13.	Наличие сохранение прогресса	Сохранение количества очков, местоположение	0 - 10
14.	Наличие сброса прогресса	Наличие UI элементов для перезапуска игры с нуля	0 - 5
15.	Есть ли финал в игре, конечный и измеримый	Ответить на все вопросы, разгадать загадку, победить босса, набрать необходимое кол-во очков	0 - 5
16.	Есть ли проигрыш в игре	Можно ли проиграть в игре	0 - 5

17.	Система восстановления игры после проигрыша	Можно ли перепройти шаг игрового процесса в случае неудачи	0 - 5
18.	Наличие награждения пользователя	Выдача бейджей за выполнение задания	0 - 5

Требования к оформлению конкурсных проектов

Номинация «Scratch 3.0»

Возраст участников (лет): от 8 до 10 включительно.
Язык визуального программирования Scratch 3.0.
Язык игры: Русский.
Итоговый проект должен быть направлен в формате “название_игры_ФИО_автора”.sb3 и опубликован (доступен для игры) на сайте: scratch.mit.edu.
Нельзя использовать готовые Scratch проекты других авторов из интернета. Перед стартом игры должно быть тексто - графическое обучение игрока правилам и управлению в игре.

№	Показатель	Описание	Балл
1.	Наличие UI элементов	Кнопки, изображения	0 - 8
2.	Наличие музыки и(или) звуковых эффектов	Фоновая музыка, при взаимодействии персонажа с игровым миром	0 - 8
3.	Наличие интерактивных 2D объектов в игре	Подобрать объект, открыть дверь, нажать кнопку в 2D-пространстве, наличие персонажей с которыми можно взаимодействовать	0 - 10
4.	Наличие анимаций 2D элементов	Анимации 2D персонажей	0 - 8
5.	Использование собственных изображений в игре		0 - 8
6.	Использование собственных звуков и(или) музыки в игре		0 - 8
7.	Наличие обучения перед игрой	Понятно как управлять персонажем, как	0 - 10

		взаимодействовать с объектами, понятна цель игры, как перепройти или перезапустить игру	
8.	Наличие сброса прогресса	Наличие UI элементов для перезапуска игры с нуля	0 - 8
9.	Есть ли финал в игре, конечный и измеримый	Ответить на все вопросы, разгадать загадку, победить босса, набрать необходимое кол-во очков	0 - 8
10.	Наличие игровых уровней	Не менее 4 уровней игры, визуально и по смыслу отличающиеся и являющиеся логическим продолжением друг друга	0 - 8
11.	Есть ли проигрыш в игре	Можно ли проиграть в игре	0 - 8
12.	Система восстановления игры после проигрыша	Можно ли перепройти шаг игрового процесса в случае неудачи	0 - 8