

## Положение о заочном конкурсе « Приключения Сибирикона »

**Организатор:** Клыков Андрей Евгеньевич

**Цель:** Основы программирования очень важны сегодня для всех – компьютеризация не оставляет шансов необученным пользователям. С каждым годом все больше требуется понимать все процессы, которые происходят в современной технике. Это вынуждает юное поколение изучать программирование в обязательном порядке, являющееся залогом успешной учебы и работы. Но часто подросткам такое задание кажется скучным и неинтересным. Для того чтобы облегчить процесс познания и изучения, можно использовать язык Scratch, он помогает освоить программирование в доступной игровой форме. Поэтому мы предлагаем Вам создать проект на языке Scratch. Проекты могут быть представлены в двух номинациях: фильм «приключение Сибирикона во времени» и «Экономическая квест-игра».

**Участники:** участники фестиваля.

Работы принимаются (в электронном виде), как индивидуальные, так и коллективные (не более 2-х участников). Участники могут представить по одной работе в каждой номинации. Работы сдаются в справочную службу до ужина 03.03.2016. Дополнительный справочный материал (эл. учебник) можно получить в справочной службе или на консультации (01.03.2016 в 16.00) в электронном виде (на Вашу флешку), либо на сайте <https://scratch.mit.edu>. Версия программы Scratch 1.4.

Победителей и призеров определяет жюри.

### **I. Экономическая квест-игра.**

Квест-игра - это один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

#### **Критерии оценки:**

- Соответствие всем требованиям к работе
- Соответствие заявленной номинации
- Оригинальность сюжета
- Удобство использования
- Соответствие требованиям законодательства (авторские права)
- Наличие сюжета
- Наличие головоломок или задач
- Наличие правил и инструкций

#### **Требование к работе:**

- Работа предоставляется в электронном виде. Программа + текстовый документ, содержащий информацию об авторах (фамилию, имя, отчество (полностью), класс, номер счёта, населенный пункт) и номинация. Главный герой игры Сибирикон.

## II. Фильм «приключение Сибирика во времени»

Приключения - это захватывающее происшествие, неожиданное событие или случай в жизни, цепь нечаянных событий и непредвиденных случаев; нежданная быль, замечательное свершение, волнующее похождение, интересное испытание. Приключениями могут быть смелые подвиги, увлекательные путешествия, неожиданные происшествия, главные свершения жизни.

### Критерии оценки:

- Соответствие всем требованиям к работе
- Соответствие заявленной номинации
- Оригинальность сюжета
- Удобство использования
- Соответствие требованиям законодательства (авторские права)
- Наличие сюжета
- Богатая цветовая палитра
- Наличие взаимодействия между объектами (спрайтами )
- Наличие нескольких карт или локаций и возможность перехода между ними.

### **Требование к работе:**

Работа предоставляется в электронном виде. Программа + текстовый документ, содержащий информацию об авторах (фамилию, имя, отчество (полностью), класс, номер счёта, населенный пункт) и номинация. Длительность фильма 3-5 минут.

Экономия начисляется в зависимости от качества и объема представленной работы в соответствии с Положением о банке (заочные конкурсы).

Председатель оргкомитета,  
начальник управления



В.Н. Щукин