

Согласовано
Начальник
центра цифрового образования
детей «IT- куб» г. Альметьевск
_____ Р.Р. Рамазанов

Утверждено
Директор
МБОУДО «Детский технопарк
«Кванториум» - Дом пионеров»
_____ Р.З. Закиров



Положение о проведении межрегионального конкурса по виртуальной реальности «Диджитал VРеале»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение о межрегиональном конкурсе по виртуальной реальности «Диджитал VРеале» (далее – Конкурс) определяет цели, круг участников, порядок организации.

1.2. **Организаторами Конкурса являются:**

- МБОУДО «Детский технопарк «Кванториум» - Дом пионеров» г. Альметьевска Республики Татарстан;
- Центр цифрового образования детей «IT- куб» г. Альметьевска.

1.3. Принимая участие в Конкурсе, участники тем самым соглашаются с положением о проведении межрегионального конкурса по виртуальной реальности «Диджитал VРеале».

1.4. Участие в Конкурсе бесплатное.

2. Цели Конкурса

2.1 популяризация проектной деятельности и научно-технического творчества молодежи;

2.2. популяризация среди детей и молодежи технологий 3D-моделирования;

2.3. развитие у детей и молодежи навыков современного цифрового производства, навыков работы с 3D-редакторами;

2.4. развитие у детей и молодежи креативного мышления;

2.5. стимулирование интереса детей и молодежи к сфере инноваций и высоких технологий;

2.6. ранняя профориентация детей и молодежи;

2.7. выявление, отбор и поддержка талантливой молодежи;

2.8. оказание поддержки обучающимся, проявляющих повышенный интерес к развитию VR.

3. Организация, условия и порядок проведения

3.1. Конкурс проводится в дистанционном формате среди обучающихся с 5-11 класс

3.2. В Конкурсе могут принимать участие команды, состоящие из 2-3 человек.

3.3. Даты проведения Конкурса:

3.3.1. Прием заявок и загрузка выполненных работ до 22 мая 2022 года;

3.3.2. Оценка работ с 23 по 29 мая 2022 года

3.3.3. Оглашение результатов 31 мая 2022 года;

3.4. Для участия в Конкурсе необходимо заполнить заявку, перейдя по ссылке <https://forms.gle/AG2m3DYJDKgkbWE56>

3.5. Всем участникам Конкурса необходимо вступить в discord канал для своевременного информирования <https://discord.gg/fzeqCFGMbs>

4. Назначение экспертной комиссии

4.1. Состав экспертной комиссии формируется Оргкомитетом из числа лиц, компетентных в области виртуальной реальности и 3D моделирования.

4.2. Контроль и подведение итогов осуществляется экспертной комиссией.

4.3. По результатам комплексной процедуры оценки заданий отбираются лучшие работы, и их авторы награждаются дипломами I, II, III степени.

5. Подведение итогов

5.1. Все работы участников, оформленные в соответствии с требованиями, подлежат оценке членами экспертной комиссии.

5.2. Каждый член экспертной комиссии заполняет ведомости оценок выполнения практических заданий. На основе указанных ведомостей формируется сводная ведомость, в которую заносятся итоговые оценки.

5.3. Победителями признаются участники, которые выполнили конкурсные задания с наибольшим количеством баллов.

5.4. На усмотрение экспертной комиссии могут быть отмечены участники, не занявшие призовые места, но продемонстрировавшие высокий уровень сформированных знаний и умений.

5.5. Результаты проведения Конкурса оформляются актом.

6. Конкурсное задание

Сегодня программы ранней профориентации активно развиваются и внедряются в среду не только дополнительного образования, но и на базе средних школ. Программы, нацеленные на раннюю профориентации школьников предлагают самые разные форматы изучения, теоретического или практического погружения в профессию.

Можно ли к процессу ранней профориентации задействовать технологии виртуальной реальности для эффекта полного погружения? Как и где это может быть применимо и полезно?

Задание: VR - Профессия будущего

1) Разработать приложение виртуальной реальности, которое предлагает пользователю выбрать одну профессию из целого перечня опубликованных в атласе будущих профессий*. В приложении пользователь должен погрузиться в трудовой, рабочий процесс выбранного специалиста.

*Атлас будущих профессий - <https://atlas100.ru/catalog/>

Требования к функционалу VR приложения:

- 1) Наличие элементов обучения (подсказки, описание или инструкции);
- 2) Наличие чек-листа из задач, который должен выполнить пользователь;
- 3) Пункты из чек-листа должны проверяться на выполнение задачи пользователем.

При оценивании работ учитывается:

- 1) UX и UI VR-приложения;
- 2) Качество моделей;
- 3) Качество текстур;
- 4) Эффекты и работа со светом;
- 5) Качество кода;
- 6) Количество и качество выполненных требований к функционалу;
- 7) Дополнительный функционал;
- 8) Защита работы.

Требования к публикации работ:

- 1) Работа состоит из исходников (код, модели, текстуры, рабочий билд) и видеопрезентации (ссылка или файл) VR-приложения;
- 2) Видеопрезентация должна идти не более 5-ти минут;
- 3) Работа должна быть загружена в облако (Яндекс.Диск/Google Drive или др.) с правами доступа позволяющим стороннему пользователю скачать или посмотреть приложенные файлы.

7. Оргкомитет

1. Закиров Р.З., директор МБОУДО «Детский технопарк «Кванториум» - Дом пионеров» г. Альметьевск
2. Рамазанов Р.Р., начальник центра цифрового образования детей «IT- куб» г. Альметьевск
3. Пиянзин Н.Д., заместитель директора МБОУДО «Детский технопарк «Кванториум» - Дом пионеров» г. Альметьевск

8. Контактная информация

Халилов Эмиль Рустемович, педагог дополнительного образования
МБОУДО «Детский технопарк «Кванториум» - Дом пионеров» г. Альметьевск
Тел.: +79872623272