

УТВЕРЖДАЮ

И.о. заместителя директора

ГАОУ СО «Дворец молодёжи»



И.А. Репин

« 20 » _____ 2023 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
об организации и проведении соревнований «Каракури БАТТЛ» в рамках
фестиваля «GameTime»

г. Верхняя Пышма
2023

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение устанавливает порядок организации и проведения соревнований «Каракури БАТТЛ» в рамках фестиваля «GameTime» (далее – Соревнования).

1.2. Организатором Соревнований является государственное автономное негосударственное образовательное учреждение Свердловской области «Дворец молодёжи» (далее – ГАНОУ СО «Дворец молодёжи») в лице детского технопарка «Кванториум г. Верхняя Пышма» при поддержке компании по комплексному благоустройству ООО «Акура-С», Центра образования и молодежного предпринимательства «Коперник», компании по производству уникальных детских игровых комплексов «Евро МАФ», компании по производству уличного оборудования для детских площадок и придомовых территорий «Атрикс», а также Центра компетенций формирования комфортной городской среды Свердловской области (далее – Партнеры).

1.3. Участие в Соревнованиях не предполагает внесения участниками платы.

1.4. Настоящее Положение разработано в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», локальными нормативными актами ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», Планом мероприятий по выполнению государственной работы, предусмотренной государственным заданием на 2023 год государственному автономному (бюджетному) учреждению Свердловской области, подведомственному Министерству образования и молодежной политики Свердловской области.

2. Цель и задачи Соревнований

2.1. Целью проведения Соревнований является формирование осознанного самоопределения обучающихся, ознакомление с возможностями, которые открывает карьера в сфере рационализаторской, изобретательской и инновационной деятельности, а также внедрение современных информационных технологий в процесс инженерного образования обучающихся.

2.2. Задачи:

- популяризация научно-технического творчества;
- формирование коммуникационной площадки для тиражирования и обмена знаниями и лучшими практиками в сфере рационализации, изобретательства;
- формирование и развитие инженерно-технических компетенций, отработка практических навыков;
- выявление талантливой молодежи и создание условий для ее дальнейшего интеллектуального и творческого развития, а также профориентационного самоопределения;
- развитие у обучающихся умения взаимодействия внутри команды;
- мотивирование обучающихся на реализацию собственных проектов и их продвижение, а также повышение качества их производства.

2.3. Ожидаемый результат по итогам оценки экспертной комиссией проектов участников – возможность реализации проектов при поддержке Партнеров Соревнований. Масштаб реализации будет определен комиссией в день защиты проектов, при этом не исключается предложение доработки проектов, исходя из рекомендаций экспертов.

3. Требования к участию в Соревнованиях

3.1. Участниками Соревнований могут быть обучающиеся в возрасте 11-17 лет.

3.2. Соревнования проходят на командное первенство без деления на возрастные категории.

3.3. Максимальное количество команд, участвующих в Соревнованиях 40.

3.4. Количество участников в команде от 2 до 4 человек.

3.5. Проектная команда может представить на Соревнование не более одного проекта.

3.6. Обязательных требований к входным навыкам участников нет. Рекомендуемо знание и владение САПР программами, графическими редакторами, владение станками ЧПУ, аддитивными технологиями.

3.7. Итоговая работа должна состоять из двух обязательных частей: презентация и модель (макет). Раздаточный и другие материалы, наглядно раскрывающие суть проекта, могут быть выполнены на усмотрение участников.

3.8. Для защиты перед экспертной комиссией презентация проекта оформляется в программе PowerPoint и предоставляется организатору за сутки до защиты. Дальнейшие внесения в презентацию невозможны. Организатором обеспечивается демонстрация презентации и иных материалов для возможности их оценки экспертами.

3.9. В день защиты проектов участникам отводится для представления своего проекта 4 минуты, на обсуждение и вопросы экспертной комиссии до 3 минут.

3.10. Очередность защиты проектов определяется посредством жеребьевки. Жеребьевка проводится при регистрации на очный этап согласно программе мероприятия.

3.11. Защита всех проектов проходит в одной аудитории в порядке очереди, исходя из результатов жеребьевки. Возможно разделение команд на два потока.

3.12. Организационные вопросы можно задать в мессенджере в группе Вконтакте детского технопарка «Кванториум» <https://vk.com/kvantoriumpyshma> Работа с участниками и решение организационных вопросов после регистрации проходит в мессенджере Telegram. Ссылка на Telegram чат для участников Соревнований и наставников команд: <https://t.me/karakuribattle>

3.13. Участие команд проходит под кураторством ДТ «Кванториум г. Верхняя Пышма».

3.14. Дополнительная информация высылается организатором на электронную почту наставника команды после регистрации.

4. Порядок проведения Соревнований

4.1. Даты проведения Соревнований: 6-27 февраля 2023 г.

4.2. Регистрация участников осуществляется в срок до 06.02.2023 года включительно путем заполнения заявки в электронной форме (далее – заявка) <https://forms.amocrm.ru/rlclldwl> (срок предоставления заявок на участие может быть продлен Организаторами при необходимости и наличии свободных мест).

4.3. Соревнования проводятся в очном и заочном форматах. Заочный этап Соревнований проводится с 6 по 26 февраля 2023 года. Подведение итогов Соревнований осуществляется очно 27 февраля 2023 года. Объявление результатов Соревнований и награждение победителей осуществляется 27 февраля 2023 года.

4.4. Программа мероприятий указана в приложении № 2.

4.5. Для организации и проведения Соревнований создается Оргкомитет из специалистов детского технопарка «Кванториум г. Верхняя Пышма» и партнеров технопарка, состав которого указан в приложении № 1 к настоящему Положению.

4.6. В результате Соревнований экспертное жюри выберет победителя на основе разработанных критериев оценки (приложение № 4).

4.7. Регистрируясь для участия в Соревнованиях, участники заполняют согласие на обработку персональных данных, фото-видео съемку (приложение № 3).

4.8. Факт участия в Соревнованиях подразумевает, что его участник ознакомлен с настоящими правилами и тем самым выражает свое полное согласие с настоящими правилами, фото и видеосъемку.

4.9. Участвуя в Соревнованиях, 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», детского технопарка «Кванториум» и в социальных сетях.

4.10. Организатор оставляет за собой право вносить изменения в настоящее Положение.

5. Конкурсные направления Соревнований

5.1. Соревнования включают в себя конкурсные направления, которые представляют собой задания практического характера, в процессе и по результатам, выполнения которых, конкурсанты демонстрируют степень владения навыками в области проектирования, изобретательства, творческого и технического мышления, а также создания различных механизмов и внедрения инноваций.

5.2. Соревнования включают в себя два конкурсных направления: «Инновационный дизайн» и «Многофункциональная площадка».

5.3. В рамках Соревнований конкурсантам предоставлена возможность принять участие в одном из двух конкурсных направлений.

5.4. Направление «Инновационный дизайн» включает в себя разработку дизайна конструкции уличного детского игрового комплекса, соответствующего современным требованиям мегаполиса. Игровой комплекс должен быть притягательным для потребителя, неординарным, безопасным, антропоцентричным, экологичным, антивандалным, обеспечивающим повседневные занятия населения и его дальнейшее развитие, направляемого социумом.

5.5. Направление «Многофункциональная площадка» включает в себя разработку конструкции уличного детского игрового комплекса с максимальным насыщением игровых, развлекательных, обучающих, мотивационных, эмоционально расслабляющих сооружений, а также возможно использование механизмов, позволяющих трансформировать комплекс под разные задачи и потребности пользователя.

5.6. Дополнительно участники могут обеспечить проекты детских площадок по обоим направлениям QR-кодами AR (дополненной реальности), цель которых – создание инфраструктуры развивающего досуга и открытой исследовательской деятельности в игровой форме в сферах науки и технологии.

5.7. Конкретное техническое задание по созданию игровых комплексов будет выдано дистанционно в день открытия соревнований. Концептуальный внешний вид, механизмы можно разрабатывать до начала Соревнований.

6. Порядок регистрации участников

6.1. По завершении периода подачи заявок на Соревнования Организатором формируется регистрационная ведомость команд по каждому конкурсному направлению.

6.2. Команды будут проинформированы о прохождении заявочного этапа Соревнований и получают подтверждение участия официальным письмом от Организатора.

6.3. Каждая команда, определенная в регистрационной ведомости, получает информационные материалы, содержащие информацию по конкурсному направлению.

6.4. Контактным лицом для получения всех информационных материалов является наставник команд, данные которого указываются в заявке на участие.

6.5. Команды приступают к работе над заданием заочно после подтверждения участия в Соревнованиях.

7. Определение победителей Соревнований

7.1. Для оценки работ команд Организатор выбирает экспертов из числа партнеров и специалистов образовательных и иных организаций, состав которого указан в приложении № 5 к настоящему Положению.

7.2. Оценка конкурсных работ и награждение победителей будут проходить в каждом из двух направлений.

7.3. Выполненные задания проверяются экспертами независимо друг от друга.

7.4. Подведение итогов Соревнований осуществляется в рейтинговой системе по критериям оценивания.

7.5. Итоги Соревнований подводятся 27 февраля, не позднее 17:00 (по времени организатора мероприятия). Решение экспертного жюри является окончательным.

7.6. Экспертное жюри имеет право на определение дополнительных номинаций и наград.

7.7. По окончании Соревнований все результаты будут размещены на официальном сайте организатора, в социальных сетях и мессенджере Telegram.

8. Финансовые условия

8.1. Финансирование Соревнований осуществляется за счет средств областного бюджета Свердловской области.

8.2. Допускается привлечение иных источников финансирования, не противоречащих действующему законодательству.

9. Решение спорных вопросов

9.1. Участники Соревнований имеют право опротестовать решение экспертного жюри по итогам мероприятия, подав апелляцию в Оргкомитет Соревнований в течение суток с момента оглашения результатов.

9.2. Оргкомитет Соревнований обязан рассмотреть апелляцию с привлечением необходимых для этого специалистов и документов.

9.3. Решение Оргкомитета Соревнований доводится до сведения участников Соревнований, подавших апелляцию, и экспертного жюри в течение 14 календарных дней.

10. Контакты для связи

10.1. Оповещения о непредусмотренных изменениях и прочих ситуациях будут рассылаться на электронные адреса участников, указанных в бланке заявки.

10.2. Все актуальные новости публикуются в группе <https://vk.com/kvantoriumpyshma>, на сайте <https://kvantvp.dm-centre.ru> детского технопарка «Кванториум г. Верхняя Пышма».

10.3. Контактная информация по площадке проведения Хакатона: Детский технопарк «Кванториум г. Верхняя Пышма», адрес: ул. Успенский проспект, 2Г, г. Верхняя Пышма, e-mail: kvantoriumvp@gmail.com

Приложение № 1
к Положению об организации и проведении
соревнований «Каракури БАТТЛ» в рамках фестиваля
«GameTime» «Кванториум г. Верхняя Пышма»

СОСТАВ
организационного комитета

1. Шевчукова Л.В. – заместитель начальника по проектной деятельности ДТ «Кванториум г. Верхняя Пышма».
2. Соболева М.В. – педагог-организатор ДТ «Кванториум г. Верхняя Пышма».
3. Саркисян А.Н. – педагог-организатор ДТ «Кванториум г. Верхняя Пышма».
4. Привалова Д.А. – специалист по связям с общественностью ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».
5. Неволин И.В. – системный администратор ДТ «Кванториум г. Верхняя Пышма».

Приложение № 2
к Положению об организации и проведении
соревнований «Каракури БАТТЛ» в рамках фестиваля
«GameTime» «Кванториум г. Верхняя Пышма»

ГРАФИК ПОДГОТОВКИ

Дата	Формат мероприятия	Ответственный
20.01-06.02	Информационное сопровождение Регистрация участников	Привалова Д.А. Саркисян А.Н.
03.02	Формирование финального списка команд- участниц, подтверждение регистрации на электронные почты наставников	Саркисян А.Н.

ПРОГРАММА Соревнований 6-27 февраля 2023 г.

Дата	Формат	Время	Мероприятие
6 февраля	дистанционно, заочно	16:00 (14:00 Мск)	Открытие Соревнований, уточнение заданий по направлениям
6-26 февраля (дата будет уточнена в мессенджер е Telegram)	дистанционно, заочно	время будет уточнено в мессенджере Telegram	Лекция по современным трендам и материалам, используемых в уличных игровых комплексах
			Проектирование игрового пространства: нормативы и стандарты
			Применение дизайн-мышления в проектной деятельности

27 февраля (очно)

Время	Мероприятие
9:00-10:00	Регистрация участников на очный формат, жеребьевка
10:00-10:30	Открытие мероприятия, знакомство с программой
10:30-12:00	Защита проектов, 1-ый поток
	Управленческие поединки, 1-ый поток
12:00-12:30	Перерыв
12:30-14:00	Защита проектов, 1-ый поток
	Управленческие поединки, 1-ый поток
14:00-15:00	Обед
14:00- 16:00	Экскурсионные программы, активности, развлекательная программа
16:00-17:00	Подведение итогов, награждение победителей, закрытие Соревнований

*программа может меняться в зависимости от количества участников очного этапа, обо всех изменениях участники будут уведомлены заблаговременно

Приложение № 4
к Положению об организации и проведении
соревнований «Каракури БАТТЛ» в рамках фестиваля
«GameTime» «Кванториум г. Верхняя Пышма»

Критерии оценки

Критерии	Баллы
Реалистичность	1-3
Количество игровых сценариев	1-3
Безопасность	1-3
Оригинальность идеи	1-3
Внешний вид макета	1-3
Тайминг и итоговая защита	1-3
Более подробное описание критериев оценки будут выданы участникам в день открытия Соревнований вместе с техническим заданием по созданию игрового комплекса	

Приложение № 5
к Положению об организации и проведении
соревнований «Каракури БАТТЛ» в рамках фестиваля
«GameTime» «Кванториум г. Верхняя Пышма»

Экспертный состав

1. Шевчукова Л.В. – зам. начальника по проектной деятельности ДТ «Кванториум г. Верхняя Пышма».
2. Борисова Н.В. – дизайнер «Quality Buro Interiors».
3. Морозова Ю.Г. – начальник отдела Центра компетенций формирования комфортной городской среды Свердловской области.
4. Манасихина О.Н. – руководитель Центра образования и молодежного предпринимательства «Коперник».
6. Бухтоярова О.Е. – управляющий компании по комплексному благоустройству ООО «Акура-С».

Приложение № 3
к Положению об организации и проведении
соревнований «Каракури БАТТЛ» в рамках фестиваля
«GameTime» «Кванториум г. Верхняя Пышма»

**Согласие на обработку персональных данных, фото и видеосъёмку
(для несовершеннолетних)**

Я, _____

(фамилия, имя, отчество, адрес, паспорт, серия, номер, кем и когда выдан, статус законного представителя несовершеннолетнего – мать, отец, опекун, попечитель или уполномоченный представитель органа опеки и попечительства или учреждение социальной защиты, в котором находится нуждающийся в опеке или попечительстве несовершеннолетний, либо лица, действующего на основании доверенности, выданной законным представителем)

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

(фамилия, имя, отчество, адрес несовершеннолетнего, свидетельство о рождении или паспорт: серия, номер, кем и когда выдан)

(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 свидетельстве о рождении;
- образовательное учреждение и класс;
- номер телефона;
- адрес электронной почты.

4. Согласие даётся с целью участия субъекта персональных данных в соревнованиях «Каракури БАТТЛ» в рамках фестиваля «GameTime».

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,

Министерства 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 следующих персональных данные Несовершеннолетнего:

- фамилия, имя, отчество,
- год, месяц, дата рождения,
- образовательное учреждение и класс,
- номер телефона,
- адрес электронной почты.

7. Законный представитель даёт своё согласие на фото и видеосъёмку Несовершеннолетнего в одетом виде, а также использование фото и видеоматериалов Несовершеннолетнего исключительно в целях:

- размещения на сайте ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»;
- размещения на стендах ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»;
- размещения в рекламных роликах ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»,

распространяемых для всеобщего сведения по телевидению (в том числе путём ретрансляции), любыми способами (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 молодёжи» гарантирует обработку фото и видеоматериалов Несовершеннолетнего в соответствии с интересами ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» и с действующим законодательством Российской Федерации.

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

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

10. Законный представитель подтверждает, что давая согласие, действует по собственной воле и в интересах Несовершеннолетнего.

« » _____ 202__ г.

_____/_____
 (подпись) (инициалы, фамилия)