

Семёнов Никита				
№ п/п	Критерий	Описание	Детализация	Баллы
1	Информация об авторе и проекте	Проект содержит информацию включающую: название проекта, фамилию и имя участника, ФИО тренера.	0 – проект не содержит информации 1 – проект содержит информацию 2-3 – проект содержит информацию в креативной и интересной форме	1
2	Соответствие теме	Проект соответствует теме соревнований.	0 – проект не соответствует теме 1 – проект соответствует теме частично 2 – проект полностью соответствует теме	2
3	Завершенность проекта	Максимальный балл получает проект, который имеет ясную структуру, понятное начало и понятное завершение.	0 – проект не структурирован, нет внятного начала и окончания повествования или развития сюжета 1 – проект частично структурирован или имеет слабо выраженные начало или завершение 2 – структура повествования или игрового сюжета ясны, проект имеет выраженное начало и завершение повествования или сюжета	2
4	Оригинальность идеи	Максимальный балл получает проект, в котором используется оригинальный сюжет.	0 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры без каких либо существенных изменений и доработок 1 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры со значимыми доработками и дополнениями 2 – используется оригинальный сюжет или сюжет существующего произведения (игры) полностью переработан	2
5	Сложность используемых алгоритмов	Максимальный балл получает участник за использование в коде различных элементов и их уместность.	0 – используются только циклы 1 – используются циклы и условия 2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями 3-5 – используются циклы, условия, обмен сообщениями и переменные или подпрограммы	2
6	Работоспособность проекта	Максимальный балл получает участник за проект способный запускаться несколько раз без ошибок	0 – проект не запускается 1 – проект запускается, но зависает / обрывается / прерывается в неожиданных местах 2 – работает без ошибок 3 – работает без ошибок и может перезапускаться	2
7	Визуальная составляющая	Максимальный балл дается за художественное оформление проекта	0 – используются не подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch 1 – используются не подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета 2 – используются подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch 3 – используются подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета	3
8	Музыкальное сопровождение и озвучка	Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов.	0 – звуки не используются 1 – используются звуковые эффекты 2 – используются генератор речи или звуковые эффекты и фоновая музыка	0
9	Реплики персонажей, техническая реализация	Максимальный балл дается за реплики персонажей или субтитры, которые синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга.	0 – реплики отсутствуют 1 – реплики используются, но не синхронизированы между собой 3 – реплики используются и синхронизированы	1
10	Смысловая реализация	Максимальный балл дается за раскрытие смысла сюжета.	0 – сюжет не раскрыт (не понятен) 1 – сюжет частично раскрыт (частично понятен) 2 – сюжет раскрыт и понятен	2
11	Читабельность кода	Максимальный балл дается участнику за написание понятного кода без использования «плохих практик» программирования	0 – код содержит много нелогичных или «плохих» решений 1 – код содержит несколько не критичных «плохих» решений 2 – код не содержит «плохих» решений	1
12	Забота о пользователе	Максимальный балл дается за создание инструкции или обучения для пользователя	0 – нет никаких подсказок и инструкций 1 – есть текстовые подсказки или инструкции 2 – есть текстовые и визуальные подсказки или инструкции 3 – есть обучение	0
13	Дополнительные баллы	Баллы от 0 до 5 даются участнику за оригинальность работы и применение оригинальных элементов	0-5	2
Итого баллов				20

В проекте есть ошибка, но он перезапускается

Кравцов Максим				
№ п/п	Критерий	Описание	Детализация	Баллы
1	Информация об авторе и проекте	Проект содержит информацию включающую: название проекта, фамилию и имя участника, ФИО тренера.	0 – проект не содержит информации 1 – проект содержит информацию 2-3 – проект содержит информацию в креативной и интересной форме	1
2	Соответствие теме	Проект соответствует теме соревнований.	0 – проект не соответствует теме 1 – проект соответствует теме частично 2 – проект полностью соответствует теме	2
3	Завершенность проекта	Максимальный балл получает проект, который имеет ясную структуру, понятное начало и понятное завершение.	0 – проект не структурирован, нет внятного начала и окончания повествования или развития сюжета 1 – проект частично структурирован или имеет слабо выраженные начало или завершение 2 – структура повествования или игрового сюжета ясны, проект имеет выраженное начало и завершение повествования или сюжета	2
4	Оригинальность идеи	Максимальный балл получает проект, в котором используется оригинальный сюжет.	0 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры без каких либо существенных изменений и доработок 1 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры со значимыми доработками и дополнениями 2 – используется оригинальный сюжет или сюжет существующего произведения (игры) полностью переработан	2
5	Сложность используемых алгоритмов	Максимальный балл получает участник за использование в коде различных элементов и их уместность.	0 – используются только циклы 1 – используются циклы и условия 2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями 3-5 – используются циклы, условия, обмен сообщениями и переменные или подпрограммы	2
6	Работоспособность проекта	Максимальный балл получает участник за проект способный запускаться несколько раз без ошибок	0 – проект не запускается 1 – проект запускается, но зависает / обрывается / прерывается в неожиданных местах 2 – работает без ошибок 3 – работает без ошибок и может перезапускаться	2
7	Визуальная составляющая	Максимальный балл дается за художественное оформление проекта	0 – используются не подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch 1 – используются не подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета 2 – используются подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch 3 – используются подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета	3
8	Музыкальное сопровождение и озвучка	Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов.	0 – звуки не используются 1 – используются звуковые эффекты 2 – используются генератор речи или звуковые эффекты и фоновая музыка	0
9	Реплики персонажей, техническая реализация	Максимальный балл дается за реплики персонажей или субтитры, которые синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга.	0 – реплики отсутствуют 1 – реплики используются, но не синхронизированы между собой 3 – реплики используются и синхронизированы	3
10	Смысловая реализация	Максимальный балл дается за раскрытие смысла сюжета.	0 – сюжет не раскрыт (не понятен) 1 – сюжет частично раскрыт (частично понятен) 2 – сюжет раскрыт и понятен	2
11	Читабельность кода	Максимальный балл дается участнику за написание понятного кода без использования «плохих практик» программирования	0 – код содержит много нелогичных или «плохих» решений 1 – код содержит несколько не критичных «плохих» решений 2 – код не содержит «плохих» решений	2
12	Забота о пользователе	Максимальный балл дается за создание инструкции или обучения для пользователя	0 – нет никаких подсказок и инструкций 1 – есть текстовые подсказки или инструкции 2 – есть текстовые и визуальные подсказки или инструкции 3 – есть обучение	0
13	Дополнительные баллы	Баллы от 0 до 5 даются участнику за оригинальность работы и применение оригинальных элементов	0-5	2
Итого баллов				23

работает с ошибками, но может перезапускаться

Бирюков Андрей				
№ п/п	Критерий	Описание	Детализация	Баллы
1	Информация об авторе и проекте	Проект содержит информацию включающую: название проекта, фамилию и имя участника, ФИО тренера.	0 – проект не содержит информации	1
			1 – проект содержит информацию	
			2-3 – проект содержит информацию в креативной и интересной форме	
2	Соответствие теме	Проект соответствует теме соревнований.	0 – проект не соответствует теме	1
			1 – проект соответствует теме частично	
			2 – проект полностью соответствует теме	
3	Завершенность проекта	Максимальный балл получает проект, который имеет ясную структуру, понятное начало и понятное завершение.	0 – проект не структурирован, нет внятного начала и окончания повествования или развития сюжета	1
			1 – проект частично структурирован или имеет слабо выраженные начало или завершение	
			2 – структура повествования или игрового сюжета ясны, проект имеет выраженное начало и завершение повествования или сюжета	
4	Оригинальность идеи	Максимальный балл получает проект, в котором используется оригинальный сюжет.	0 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры без каких-либо существенных изменений и доработок	2
			1 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры со значимыми доработками и дополнениями	
			2 – используется оригинальный сюжет или сюжет существующего произведения (игры) полностью переработан	
5	Сложность используемых алгоритмов	Максимальный балл получает участник за использование в коде различных элементов и их уместность.	0 – используются только циклы	3
			1 – используются циклы и условия	
			2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями	
6	Работоспособность проекта	Максимальный балл получает участник за проект способный запускаться несколько раз без ошибок	0 – проект не запускается	1
			1 – проект запускается, но зависает / обрывается / прерывается в неожиданных местах	
			2 – работает без ошибок	
7	Визуальная составляющая	Максимальный балл дается за художественное оформление проекта	0 – используются не подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch	2
			1 – используются не подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета	
			2 – используются подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch	
8	Музыкальное сопровождение и озвучка	Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов.	0 – звуки не используются	1
			1 – используются звуковые эффекты	
			2 – используются генератор речи или звуковые эффекты и фоновая музыка	
9	Реплики персонажей, техническая реализация	Максимальный балл дается за реплики персонажей или субтитры, которые синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга.	0 – реплики отсутствуют	3
			1 – реплики используются, но не синхронизированы между собой	
			3 – реплики используются и синхронизированы	
10	Смысловая реализация	Максимальный балл дается за раскрытие смысла сюжета.	0 – сюжет не раскрыт (не понятен)	2
			1 – сюжет частично раскрыт (частично понятен)	
			2 – сюжет раскрыт и понятен	
11	Читабельность кода	Максимальный балл дается участнику за написание понятного кода без использования «плохих практик» программирования	0 – код содержит много нелогичных или «плохих» решений	1
			1 – код содержит несколько не критичных «плохих» решений	
			2 – код не содержит «плохих» решений	
12	Забота о пользователе	Максимальный балл дается за создание инструкции или обучения для пользователя	0 – нет никаких подсказок и инструкций	0
			1 – есть текстовые подсказки или инструкции	
			2 – есть текстовые и визуальные подсказки или инструкции	
13	Дополнительные баллы	Баллы от 0 до 5 даются участнику за оригинальность работы и применение оригинальных элементов	0-5	1
Итого баллов				19

Заяц Артём				
№ п/п	Критерий	Описание	Детализация	Баллы
1	Информация об авторе и проекте	Проект содержит информацию включающую: название проекта, фамилию и имя участника, ФИО тренера.	0 – проект не содержит информации 1 – проект содержит информацию 2-3 – проект содержит информацию в креативной и интересной форме	1
2	Соответствие теме	Проект соответствует теме соревнований.	0 – проект не соответствует теме 1 – проект соответствует теме частично 2 – проект полностью соответствует теме	2
3	Завершенность проекта	Максимальный балл получает проект, который имеет ясную структуру, понятное начало и понятное завершение.	0 – проект не структурирован, нет внятного начала и окончания повествования или развития сюжета 1 – проект частично структурирован или имеет слабо выраженные начало или завершение 2 – структура повествования или игрового сюжета ясны, проект имеет выраженное начало и завершение повествования или сюжета	1
4	Оригинальность идеи	Максимальный балл получает проект, в котором используется оригинальный сюжет.	0 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры без каких либо существенных изменений и доработок 1 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры со значимыми доработками и дополнениями 2 – используется оригинальный сюжет или сюжет существующего произведения (игры) полностью переработан	2
5	Сложность используемых алгоритмов	Максимальный балл получает участник за использование в коде различных элементов и их уместность.	0 – используются только циклы 1 – используются циклы и условия 2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями 3-5 – используются циклы, условия, обмен сообщениями и переменные или подпрограммы	2
6	Работоспособность проекта	Максимальный балл получает участник за проект способный запускаться несколько раз без ошибок	0 – проект не запускается 1 – проект запускается, но зависает / обрывается / прерывается в неожиданных местах 2 – работает без ошибок 3 – работает без ошибок и может перезапускаться	2
7	Визуальная составляющая	Максимальный балл дается за художественное оформление проекта	0 – используются не подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch 1 – используются не подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета 2 – используются подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch 3 – используются подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета	2
8	Музыкальное сопровождение и озвучка	Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов.	0 – звуки не используются 1 – используются звуковые эффекты 2 – используются генератор речи или звуковые эффекты и фоновая музыка	2
9	Реплики персонажей, техническая реализация	Максимальный балл дается за реплики персонажей или субтитры, которые синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга.	0 – реплики отсутствуют 1 – реплики используются, но не синхронизированы между собой 3 – реплики используются и синхронизированы	1
10	Смысловая реализация	Максимальный балл дается за раскрытие смысла сюжета.	0 – сюжет не раскрыт (не понятен) 1 – сюжет частично раскрыт (частично понятен) 2 – сюжет раскрыт и понятен	0
11	Читабельность кода	Максимальный балл дается участнику за написание понятного кода без использования «плохих практик» программирования	0 – код содержит много нелогичных или «плохих» решений 1 – код содержит несколько не критичных «плохих» решений 2 – код не содержит «плохих» решений	1
12	Забота о пользователе	Максимальный балл дается за создание инструкции или обучения для пользователя	0 – нет никаких подсказок и инструкций 1 – есть текстовые подсказки или инструкции 2 – есть текстовые и визуальные подсказки или инструкции 3 – есть обучение	0
13	Дополнительные баллы	Баллы от 0 до 5 даются участнику за оригинальность работы и применение оригинальных элементов	0-5	0
Итого баллов				16

Проект прерывается в неожиданных местах, но перезапускается

Копытов Семён				
№ п/п	Критерий	Описание	Детализация	Баллы
1	Информация об авторе и проекте	Проект содержит информацию включающую: название проекта, фамилию и имя участника, ФИО тренера.	0 – проект не содержит информации 1 – проект содержит информацию 2-3 – проект содержит информацию в креативной и интересной форме	0
2	Соответствие теме	Проект соответствует теме соревнований.	0 – проект не соответствует теме 1 – проект соответствует теме частично 2 – проект полностью соответствует теме	0
3	Завершенность проекта	Максимальный балл получает проект, который имеет ясную структуру, понятное начало и понятное завершение.	0 – проект не структурирован, нет внятного начала и окончания повествования или развития сюжета 1 – проект частично структурирован или имеет слабо выраженные начало или завершение 2 – структура повествования или игрового сюжета ясны, проект имеет выраженное начало и завершение повествования или сюжета	0
4	Оригинальность идеи	Максимальный балл получает проект, в котором используется оригинальный сюжет.	0 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры без каких-либо существенных изменений и доработок 1 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры со значимыми доработками и дополнениями 2 – используется оригинальный сюжет или сюжет существующего произведения (игры) полностью переработан	2
5	Сложность используемых алгоритмов	Максимальный балл получает участник за использование в коде различных элементов и их уместность.	0 – используются только циклы 1 – используются циклы и условия 2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями 3-5 – используются циклы, условия, обмен сообщениями и переменные или подпрограммы	1
6	Работоспособность проекта	Максимальный балл получает участник за проект способный запускаться несколько раз без ошибок	0 – проект не запускается 1 – проект запускается, но зависает / обрывается / прерывается в неожиданных местах 2 – работает без ошибок 3 – работает без ошибок и может перезапускаться	2
7	Визуальная составляющая	Максимальный балл дается за художественное оформление проекта	0 – используются не подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch 1 – используются не подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета 2 – используются подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch 3 – используются подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета	3
8	Музыкальное сопровождение и озвучка	Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов.	0 – звуки не используются 1 – используются звуковые эффекты 2 – используются генератор речи или звуковые эффекты и фоновая музыка	0
9	Реплики персонажей, техническая реализация	Максимальный балл дается за реплики персонажей или субтитры, которые синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга.	0 – реплики отсутствуют 1 – реплики используются, но не синхронизированы между собой 3 – реплики используются и синхронизированы	0
10	Смысловая реализация	Максимальный балл дается за раскрытие смысла сюжета.	0 – сюжет не раскрыт (не понятен) 1 – сюжет частично раскрыт (частично понятен) 2 – сюжет раскрыт и понятен	0
11	Читабельность кода	Максимальный балл дается участнику за написание понятного кода без использования «плохих практик» программирования	0 – код содержит много нелогичных или «плохих» решений 1 – код содержит несколько не критичных «плохих» решений 2 – код не содержит «плохих» решений	2
12	Забота о пользователе	Максимальный балл дается за создание инструкции или обучения для пользователя	0 – нет никаких подсказок и инструкций 1 – есть текстовые подсказки или инструкции 2 – есть текстовые и визуальные подсказки или инструкции 3 – есть обучение	0
13	Дополнительные баллы	Баллы от 0 до 5 даются участнику за оригинальность работы и применение оригинальных элементов	0-5	0
Итого баллов				10

Митин Ярослав				
№ п/п	Критерий	Описание	Детализация	Баллы
1	Информация об авторе и проекте	Проект содержит информацию включающую: название проекта, фамилию и имя участника, ФИО тренера.	0 – проект не содержит информации 1 – проект содержит информацию 2-3 – проект содержит информацию в креативной и интересной форме	1
2	Соответствие теме	Проект соответствует теме соревнований.	0 – проект не соответствует теме 1 – проект соответствует теме частично 2 – проект полностью соответствует теме	2
3	Завершенность проекта	Максимальный балл получает проект, который имеет ясную структуру, понятное начало и понятное завершение.	0 – проект не структурирован, нет внятного начала и окончания повествования или развития сюжета 1 – проект частично структурирован или имеет слабо выраженные начало или завершение 2 – структура повествования или игрового сюжета ясны, проект имеет выраженное начало и завершение повествования или сюжета	2
4	Оригинальность идеи	Максимальный балл получает проект, в котором используется оригинальный сюжет.	0 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры без каких либо существенных изменений и доработок 1 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры со значимыми доработками и дополнениями 2 – используется оригинальный сюжет или сюжет существующего произведения (игры) полностью переработан	1
5	Сложность используемых алгоритмов	Максимальный балл получает участник за использование в коде различных элементов и их уместность.	0 – используются только циклы 1 – используются циклы и условия 2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями 3-5 – используются циклы, условия, обмен сообщениями и переменные или подпрограммы	2
6	Работоспособность проекта	Максимальный балл получает участник за проект способный запускаться несколько раз без ошибок	0 – проект не запускается 1 – проект запускается, но зависает / обрывается / прерывается в неожиданных местах 2 – работает без ошибок 3 – работает без ошибок и может перезапускаться	2
7	Визуальная составляющая	Максимальный балл дается за художественное оформление проекта	0 – используются не подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch 1 – используются не подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета 2 – используются подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch 3 – используются подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета	2
8	Музыкальное сопровождение и озвучка	Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов.	0 – звуки не используются 1 – используются звуковые эффекты 2 – используются генератор речи или звуковые эффекты и фоновая музыка	0
9	Реплики персонажей, техническая реализация	Максимальный балл дается за реплики персонажей или субтитры, которые синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга.	0 – реплики отсутствуют 1 – реплики используются, но не синхронизированы между собой 3 – реплики используются и синхронизированы	3
10	Смысловая реализация	Максимальный балл дается за раскрытие смысла сюжета.	0 – сюжет не раскрыт (не понятен) 1 – сюжет частично раскрыт (частично понятен) 2 – сюжет раскрыт и понятен	2
11	Читабельность кода	Максимальный балл дается участнику за написание понятного кода без использования «плохих практик» программирования	0 – код содержит много нелогичных или «плохих» решений 1 – код содержит несколько не критичных «плохих» решений 2 – код не содержит «плохих» решений	1
12	Забота о пользователе	Максимальный балл дается за создание инструкции или обучения для пользователя	0 – нет никаких подсказок и инструкций 1 – есть текстовые подсказки или инструкции 2 – есть текстовые и визуальные подсказки или инструкции 3 – есть обучение	0
13	Дополнительные баллы	Баллы от 0 до 5 даются участнику за оригинальность работы и применение оригинальных элементов	0-5	2
Итого баллов				20

Работает с ошибками, но может перезапускаться

Иванников Андрей				
№ п/п	Критерий	Описание	Детализация	Баллы
1	Информация об авторе и проекте	Проект содержит информацию включающую: название проекта, фамилию и имя участника, ФИО тренера.	0 – проект не содержит информации 1 – проект содержит информацию 2-3 – проект содержит информацию в креативной и интересной форме	1
2	Соответствие теме	Проект соответствует теме соревнований.	0 – проект не соответствует теме 1 – проект соответствует теме частично 2 – проект полностью соответствует теме	0
3	Завершенность проекта	Максимальный балл получает проект, который имеет ясную структуру, понятное начало и понятное завершение.	0 – проект не структурирован, нет внятного начала и окончания повествования или развития сюжета 1 – проект частично структурирован или имеет слабо выраженные начало или завершение 2 – структура повествования или игрового сюжета ясны, проект имеет выраженное начало и завершение повествования или сюжета	2
4	Оригинальность идеи	Максимальный балл получает проект, в котором используется оригинальный сюжет.	0 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры без каких-либо существенных изменений и доработок 1 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры со значимыми доработками и дополнениями 2 – используется оригинальный сюжет или сюжет существующего произведения (игры) полностью переработан	1
5	Сложность используемых алгоритмов	Максимальный балл получает участник за использование в коде различных элементов и их уместность.	0 – используются только циклы 1 – используются циклы и условия 2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями 3-5 – используются циклы, условия, обмен сообщениями и переменные или подпрограммы	3
6	Работоспособность проекта	Максимальный балл получает участник за проект способный запускаться несколько раз без ошибок	0 – проект не запускается 1 – проект запускается, но зависает / обрывается / прерывается в неожиданных местах 2 – работает без ошибок 3 – работает без ошибок и может перезапускаться	3
7	Визуальная составляющая	Максимальный балл дается за художественное оформление проекта	0 – используются не подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch 1 – используются не подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета 2 – используются подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch 3 – используются подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета	3
8	Музыкальное сопровождение и озвучка	Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов.	0 – звуки не используются 1 – используются звуковые эффекты 2 – используются генератор речи или звуковые эффекты и фоновая музыка	1
9	Реплики персонажей, техническая реализация	Максимальный балл дается за реплики персонажей или субтитры, которые синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга.	0 – реплики отсутствуют 1 – реплики используются, но не синхронизированы между собой 3 – реплики используются и синхронизированы	2
10	Смысловая реализация	Максимальный балл дается за раскрытие смысла сюжета.	0 – сюжет не раскрыт (не понятен) 1 – сюжет частично раскрыт (частично понятен) 2 – сюжет раскрыт и понятен	1
11	Читабельность кода	Максимальный балл дается участнику за написание понятного кода без использования «плохих практик» программирования	0 – код содержит много нелогичных или «плохих» решений 1 – код содержит несколько не критичных «плохих» решений 2 – код не содержит «плохих» решений	0
12	Забота о пользователе	Максимальный балл дается за создание инструкции или обучения для пользователя	0 – нет никаких подсказок и инструкций 1 – есть текстовые подсказки или инструкции 2 – есть текстовые и визуальные подсказки или инструкции 3 – есть обучение	1
13	Дополнительные баллы	Баллы от 0 до 5 даются участнику за оригинальность работы и применение оригинальных элементов	0-5	1
Итого баллов				19

Соболев Аристарх				
№ п/п	Критерий	Описание	Детализация	Баллы
1	Информация об авторе и проекте	Проект содержит информацию включающую: название проекта, фамилию и имя участника, ФИО тренера.	0 – проект не содержит информации	1
			1 – проект содержит информацию	
			2-3 – проект содержит информацию в креативной и интересной форме	
2	Соответствие теме	Проект соответствует теме соревнований.	0 – проект не соответствует теме	0
			1 – проект соответствует теме частично	
			2 – проект полностью соответствует теме	
3	Завершенность проекта	Максимальный балл получает проект, который имеет ясную структуру, понятное начало и понятное завершение.	0 – проект не структурирован, нет внятного начала и окончания повествования или развития сюжета	0
			1 – проект частично структурирован или имеет слабо выраженные начало или завершение	
			2 – структура повествования или игрового сюжета ясны, проект имеет выраженное начало и завершение повествования или сюжета	
4	Оригинальность идеи	Максимальный балл получает проект, в котором используется оригинальный сюжет.	0 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры без каких либо существенных изменений и доработок	2
			1 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры со значимыми доработками и дополнениями	
			2 – используется оригинальный сюжет или сюжет существующего произведения (игры) полностью переработан	
5	Сложность используемых алгоритмов	Максимальный балл получает участник за использование в коде различных элементов и их уместность.	0 – используются только циклы	2
			1 – используются циклы и условия	
			2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями	
6	Работоспособность проекта	Максимальный балл получает участник за проект способный запускаться несколько раз без ошибок	3-5 – используются циклы, условия, обмен сообщениями и переменные или подпрограммы	1
			0 – проект не запускается	
			1 – проект запускается, но зависает / обрывается / прерывается в неожиданных местах	
7	Визуальная составляющая	Максимальный балл дается за художественное оформление проекта	2 – работает без ошибок	3
			3 – работает без ошибок и может перезапускаться	
			0 – используются не подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch	
8	Музыкальное сопровождение и озвучка	Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов.	1 – используются не подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета	0
			2 – используются подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch	
			3 – используются подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета	
9	Реплики персонажей, техническая реализация	Максимальный балл дается за реплики персонажей или субтитры, которые синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга.	0 – звуки не используются	0
			1 – используются звуковые эффекты	
			2 – используются генератор речи или звуковые эффекты и фоновая музыка	
10	Смысловая реализация	Максимальный балл дается за раскрытие смысла сюжета.	0 – реплики отсутствуют	0
			1 – реплики используются, но не синхронизированы между собой	
			3 – реплики используются и синхронизированы	
11	Читабельность кода	Максимальный балл дается участнику за написание понятного кода без использования «плохих практик» программирования	0 – сюжет не раскрыт (не понятен)	2
			1 – сюжет частично раскрыт (частично понятен)	
			2 – сюжет раскрыт и понятен	
12	Забота о пользователе	Максимальный балл дается за создание инструкции или обучения для пользователя	0 – код содержит много нелогичных или «плохих» решений	0
			1 – код содержит несколько не критичных «плохих» решений	
			2 – код не содержит «плохих» решений	
13	Дополнительные баллы	Баллы от 0 до 5 даются участнику за оригинальность работы и применение оригинальных элементов	0 – нет никаких подсказок и инструкций	1
			1 – есть текстовые подсказки или инструкции	
			2 – есть текстовые и визуальные подсказки или инструкции	
			3 – есть обучение	
			0-5	
			Итого баллов	12

Трунов Александр				
№ п/п	Критерий	Описание	Детализация	Баллы
1	Информация об авторе и проекте	Проект содержит информацию включающую: название проекта, фамилию и имя участника, ФИО тренера.	0 – проект не содержит информации 1 – проект содержит информацию 2-3 – проект содержит информацию в креативной и интересной форме	2
2	Соответствие теме	Проект соответствует теме соревнований.	0 – проект не соответствует теме 1 – проект соответствует теме частично 2 – проект полностью соответствует теме	2
3	Завершенность проекта	Максимальный балл получает проект, который имеет ясную структуру, понятное начало и понятное завершение.	0 – проект не структурирован, нет внятного начала и окончания повествования или развития сюжета 1 – проект частично структурирован или имеет слабо выраженные начало или завершение 2 – структура повествования или игрового сюжета ясны, проект имеет выраженное начало и завершение повествования или сюжета	2
4	Оригинальность идеи	Максимальный балл получает проект, в котором используется оригинальный сюжет.	0 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры без каких-либо существенных изменений и доработок 1 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры со значимыми доработками и дополнениями 2 – используется оригинальный сюжет или сюжет существующего произведения (игры) полностью переработан	2
5	Сложность используемых алгоритмов	Максимальный балл получает участник за использование в коде различных элементов и их уместность.	0 – используются только циклы 1 – используются циклы и условия 2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями 3-5 – используются циклы, условия, обмен сообщениями и переменные или подпрограммы	2
6	Работоспособность проекта	Максимальный балл получает участник за проект способный запускаться несколько раз без ошибок	0 – проект не запускается 1 – проект запускается, но зависает / обрывается / прерывается в неожиданных местах 2 – работает без ошибок 3 – работает без ошибок и может перезапускаться	3
7	Визуальная составляющая	Максимальный балл дается за художественное оформление проекта	0 – используются не подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch 1 – используются не подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета 2 – используются подходящие друг к другу спрайты из библиотеки Scratch 3 – используются подходящие друг к другу нарисованные спрайты или изображения из интернета	2
8	Музыкальное сопровождение и озвучка	Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов.	0 – звуки не используются 1 – используются звуковые эффекты 2 – используются генератор речи или звуковые эффекты и фоновая музыка	2
9	Реплики персонажей, техническая реализация	Максимальный балл дается за реплики персонажей или субтитры, которые синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга.	0 – реплики отсутствуют 1 – реплики используются, но не синхронизированы между собой 3 – реплики используются и синхронизированы	3
10	Смысловая реализация	Максимальный балл дается за раскрытие смысла сюжета.	0 – сюжет не раскрыт (не понятен) 1 – сюжет частично раскрыт (частично понятен) 2 – сюжет раскрыт и понятен	2
11	Читабельность кода	Максимальный балл дается участнику за написание понятного кода без использования «плохих практик» программирования	0 – код содержит много нелогичных или «плохих» решений 1 – код содержит несколько не критичных «плохих» решений 2 – код не содержит «плохих» решений	1
12	Забота о пользователе	Максимальный балл дается за создание инструкции или обучения для пользователя	0 – нет никаких подсказок и инструкций 1 – есть текстовые подсказки или инструкции 2 – есть текстовые и визуальные подсказки или инструкции 3 – есть обучение	3
13	Дополнительные баллы	Баллы от 0 до 5 даются участнику за оригинальность работы и применение оригинальных элементов	0-5	2
Итого баллов				28