

Регламент категории Scratch проекты

Введение

В рамках этой соревновательной категории участники создают компьютерную игру.

Компьютерная игра должна соответствовать теме сезона и должна быть создана в среде Scratch.

В этом сезоне тема соревнований – «Гайны глубин».

Задача участников – провести исследование и разработать проект.

Исследование подразумевает поиск проблем по теме соревнований в любых доступных источниках информации. Информация о проведенном исследовании, полученных выводах и связь проекта с проблемами, выявленными исследованием, дают до 25% максимально возможного количества баллов.

При разработке проекта нужно придумать оригинальную идею, выбирать оптимальное решение для своей задачи, найти или создать необходимые элементы (персонажей, звуки и т.д.), при этом соблюдая требования к самому проекту и его оформлению.

После запуска проекта должен появляться титульный лист, оформленный в произвольной форме и содержащий: название проекта, фамилию и имя участника, ФИО тренера.

Участники

Участники соревнуются индивидуально. Участники делятся на 2 возрастные группы: **младшая** (2015 – 2017 годы рождения) и **старшая** (2012 - 2014 годы рождения).

Соревнования

В день соревнований каждый участник представляет свой проект жюри без участия тренера. Выступление состоит из презентации проекта, показа проекта и ответов на вопросы жюри. На выступление одного участника дается не более 10 минут, на вопросы и ответы на них отводится 5 минут.

Участие в соревнованиях очное.

Цель презентации – кратко описать свой проект, поделиться всей информацией, которую должны знать зрители и судьи, донести идею проекта, описать общие и технические аспекты (Как вам пришла в голову эта идея? Какие еще идеи вы исследовали? Какие алгоритмы и инструменты вы использовали при разработке проекта? С какими проблемами вы столкнулись в процессе разработки?).

Презентация проекта может включать в себя следующую информацию:

- название проекта,
- какая идея была взята за основу создания проекта,
- чем интересен данный проект,
- какие сложные элементы программы используются.

В презентации могут быть использованы различные наглядные средства (доска, раздаточный материал, видео и пр.) Форма презентации участник выбирает на свое усмотрение (просто сообщение, стихотворная/песенная форма, сценка и пр.). После презентации участник демонстрирует жюри свой проект и отвечает на их вопросы.

Критерии, по которым оценивается – Приложение 1.

Приложение 1. Критерии оценивания.

№ п/п	Критерий	Описание	Детализация	Макс. балл
1	Стартовый экран	Проект содержит стартовый экран, включающий название игры, фамилию и имя участника, ФИО тренера.	0 – игра не содержит стартовый экран, либо на экране отсутствует необходимая информация	1
			1 – игра содержит стартовый экран, включающий необходимую информацию	
2	Исследование	В проекте показывается выявленная проблема, подтвержденная исследованием.	0 – проблема не упоминается, исследование не проводилось	5
			1 – проблема упоминается, но не ясно, действительно ли она существует и насколько исследована	
			3 – проблема исследована, использован один источник информации; проблема частично освещена в игре	
			5 – проблема исследована, использовано не менее двух источников информации; проблема широко освещена и встроена в сюжет игры; предложены варианты её решения	
3	Соответствие теме	Сюжет игры соответствует теме соревнований	0 – игра не соответствует теме	2
			1 – игра соответствует теме частично	
			2 – игра полностью соответствует теме	
4	Завершенность проекта	Максимальный балл получает игра, которая имеет ясную структуру, понятный сюжет и цели игры. Присутствуют условия победы и проигрыша.	0 – игра не структурирована, нет внятного развития игрового сюжета	2
			1 – игра частично структурирована или имеет слабо выраженные начало или завершение или нет условий победы/проигрыша	
			2 – структура игрового сюжета ясна, проект имеет выраженное начало и присутствуют условия победы и проигрыша.	

5	Оригинальность идеи	Максимальный балл получает проект, в котором используется оригинальный сюжет.	0 – используется сюжет какой-либо компьютерной игры без каких-либо существенных изменений и доработок	2
			1 – используется сюжет какой-либо компьютерной игры со значимыми доработками и дополнениями	
			2 – используется оригинальный сюжет или сюжет существующей игры полностью переработан	
6	Сложность используемых алгоритмов	Максимальный балл получает участник за использование в коде циклов, ветвлений, переменных, клонов, функций, обмен сообщениями.	0 – используются только циклы	3
			1 – используются циклы и условия	
			2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями	
			3 – используются (циклы, условия, обмен сообщениями, переменные) и (клоны или подпрограммы)	
7	Работоспособность проекта	Максимальный балл получает участник за проект, работающий без ошибок.	0 – проект не запускается	2
			1 – проект запускается, но зависает / обрывается / прерывается в неожиданных местах	
			2 – работает без ошибок	
8	Креативный подход	Максимальный балл дается за создание новых спрайтов или фонов.	0 – используются только объекты из библиотеки Scratch	3
			1 – преимущественно используются объекты из библиотеки Scratch и неанимированные изображения из интернета	
			2 – преимущественно используются (объекты из библиотеки Scratch и неанимированные изображения из интернета) и (рисованные объекты или коллажи из нескольких стандартных объектов)	

			3 – преимущественно используются анимированные изображения из интернета или рисованные объекты или коллажи из нескольких стандартных объектов	
9	Музыкальное сопровождение и озвучка	Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов.	0 – звуки не используются 1 – используются звуковые эффекты 2 – используются (фоновая музыка) и (генератор речи или звуковые эффекты или собственная озвучка)	2
10	Субтитры и подсказки	Максимальный балл дается за подсказки, комментарии, субтитры или интертитры, которые синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга и помогают игроку понять геймплей ¹ или раскрыть смысл сюжета.	0 – подсказки, комментарии или субтитры отсутствуют 1 – комментарии (подсказки, субтитры, интертитры) используются, но не синхронизированы между собой или помогают частично понять геймплей или раскрыть сюжет 2 – комментарии (подсказки, субтитры, интертитры) используются, синхронизированы и помогают понять геймплей или раскрыть сюжет	2
11	Играбельность	Максимальный балл получает игра с удобным интерфейсом ² , возможностью контроля происходящего, адекватной реакцией персонажей на действия игрока и возможностью настройки.	0 – игра обладает перегруженным или непонятным интерфейсом; игроку сложно ориентироваться в игровом процессе, желание играть может не возникнуть 1 – игра обладает малопонятным интерфейсом; игроку сложно понять особенности игрового процесса; стремление пройти игру до конца может не возникнуть у игрока	2

¹ Геймплей – компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока. Геймплей описывает, как игрок взаимодействует с игровым миром, как игровой мир реагирует на действия игрока и как определяется набор действий, который предлагает игроку игра.

² Пользовательский интерфейс – те элементы игры, с которыми пользователь взаимодействует, когда в нее играет, то есть все, что касается управления и информации на экране.

			2 – игра обладает понятным интерфейсом; игрок самостоятельно может понять особенности игрового процесса; игра обладает характеристиками, мотивирующими игрока пройти её до конца; игра явно способна принести удовольствие игроку	
12	Игровая механика	Максимальный балл получает игра с понятным и сбалансированным игровым процессом, который подчиняется определенным правилам.	0 – правила, по которым действуют игровые персонажи не установлены или неочевидны, нет ясного игрового сюжета, действия игрока не влияют на ход игры	2
			1 – игровые персонажи действуют хоть и по правилам, но одинаково, игровой сюжет линеен, действия игрока слабо влияют на ход игры	
			2 – все игровые персонажи действуют по определенным правилам (разным для каждого персонажа), игровой сюжет нелинеен, действия игрока изменяют ход игры, в т.ч. случайным образом	
13	Ответы на вопросы судей	Баллы от 0 до 2 даются участнику за ответы на вопросы жюри, в том числе дают представление о самостоятельной работе участника	0 – участник не ответил на большинство вопросов, путается в структуре проекта	2
			1 – участник ответил более чем на половину вопросов, ориентируется в структуре проекта	
			2 – участник ответил на большинство вопросов, хорошо ориентируется в структуре проекта	
Максимальный балл				30