

## 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 – «Тайны глубин».

Задача участников – провести исследование и разработать проект.

Исследование подразумевает поиск исторических или научных фактов по теме соревнований в любых доступных источниках информации. Необходимо использовать найденную информацию в проекте.

При разработке проекта нужно придумать оригинальную идею, выбрать 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	2
			1 – игра содержит стартовый экран, включающий не всю необходимую информацию	
			2 – игра содержит стартовый экран, включающий всю необходимую информацию	
2	Познавательность	В игре используются достоверные, научные факты по теме соревнований	0 – не используются никакие познавательные факты, истории, научные концепции и т.п.	2
			1 – факты только излагаются и никак не используются, либо не влияют на сюжет	
			2 – факты, концепции используются и влияют на сюжет или геймплей	
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) <b>и</b> (клоны <b>или</b> подпрограммы)	
7	Работоспособность проекта	Максимальный балл получает участник за проект, работающий без ошибок.	0 – проект не запускается	3
			1 – проект запускается, но зависает / обрывается / прерывается в неожиданных местах	
			2 – работает без ошибок, но только один раз	
			3 – работает без ошибок более одного раза	
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 <b>и</b> неанимированные изображения из интернета	
			2 – преимущественно используются (объекты из библиотеки Scratch <b>и</b> неанимированные изображения из интернета) <b>и</b> (рисованные объекты <b>или</b> коллажи из нескольких стандартных объектов)	
			3 – преимущественно используются анимированные изображения из интернета <b>или</b> рисованные объекты <b>или</b> коллажи из нескольких стандартных объектов	
9	Музыкальное сопровождение и озвучка	Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов.	0 – звуки не используются	2
			1 – используются звуковые эффекты	

			2 – используются (фоновая музыка) <b>и</b> (генератор речи <b>или</b> звуковые эффекты <b>или</b> собственная озвучка)	
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 <sup>1</sup> или раскрыть смысл сюжета.	0 – подсказки, комментарии или субтитры отсутствуют	2
			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	
11	Играбельность	Максимальный балл получает игра с удобным интерфейсом <sup>2</sup> , 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	2
			1 – игра обладает малопонятным интерфейсом; игроку сложно понять особенности игрового процесса; стремление пройти игру до конца может не возникнуть у игрока	
			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

<sup>1</sup> 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.

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

			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	3
			1 – участник ответил менее чем на половину вопросов, плохо ориентируется в структуре проекта	
			2 – участник ответил более чем на половину вопросов, ориентируется в структуре проекта	
			3 – участник ответил на большинство вопросов, хорошо ориентируется в структуре проекта	
<b>Максимальный балл</b>				<b>30</b>