ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 47b84c241add0ed2896e3189c5aa1a85
Владелец: ОБЛАСТНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "КУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ"
Действителен: с 28.07.2026 до 21.10.2027

Утверждено
приказом директора колледжа
от «05» ноября 2026 г. № 1247

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении областного фестиваля
«Цифровое искусство»

Курск
2026

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Организатором фестиваля является областное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Курский государственный политехнический колледж» (г. Курск, ул. Гагарина, 27, тел. +79807983346, http://kg-college.ru/fest/2026/, https://vk.com/kgpk_ivt_46).

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ФЕСТИВАЛЯ

Областной фестиваль «Цифровое искусство» проводится в целях реализации регионального проекта «Профессиональная траектория» Стратегии развития образования в Курской области на период до 2030 года, развития личности обучающихся, выявления и поощрения познавательной одаренности, реализации творческого потенциала на основе информационных технологий, расширения интерактивного информационно-коммуникационного образовательного пространства, дальнейшего интеллектуального развития и выявления профессиональной ориентации.

3. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ФЕСТИВАЛЯ

3.1 Для организации работы по подготовке и проведению конкурса приказом директора создается оргкомитет и жюри.

3.2 В функции оргкомитета входит:
- проведение организационной работы по подготовке к конкурсу;
- определение системы критериев оценок конкурсных заданий;
- разработка содержания конкурсных заданий;
- проведение жеребьевки (за исключением конкурса «Видеоблог»);
- подведение итогов конкурса.

3.3 На жюри конкурса возлагается оценка конкурсных заданий.

3.4 Итоговые показатели конкурсных заданий определяются по системе оценок, утвержденной оргкомитетом.

3.5 Торжественное открытие фестиваля состоится **17 декабря 2026 года в 9:30.**

3.6 Регистрация участников с 9:00 до 9:30 в холле колледжа.

4. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ФЕСТИВАЛЯ

4.1 Участниками фестиваля являются обучающиеся общеобразовательных организаций г. Курска и Курской области.

4.2 Заявки на участие в фестивале формируются руководителями команд по адресу http://kg-college.ru/fest/2026/ **с 16 ноября 2026 по 04 декабря 2026 года** включительно. Ответственный за прием заявок – **Костенко Татьяна Леонидовна, т. +79807983346.**

4.3 Все очные конкурсы фестиваля проводятся одновременно.

5. КОНКУРСЫ ФЕСТИВАЛЯ

5.1 Конкурс «Видеоблог»

Требование к участникам

Количество участников от одной общеобразовательной организации не ограничено. Возрастное ограничение - **обучающиеся 7-11 классов**. Обязательно наличие подписки на сообщество «Отделение «Информатика и ВТ» в социальной сети «ВКонтакте» (https://vk.com/kgpk_ivt_46).

Минимальные требования к знаниям и умениям участников:

- наличие навыков составления сценариев любого уровня подготовки;
- наличие навыков видеосъёмки любого уровня подготовки;
- наличие навыков видеомонтажа любого уровня подготовки;
- наличие навыков работы в сети Интернет любого уровня подготовки.

Порядок проведения конкурса

Конкурс «Видеоблог» предполагает создание видеоролика средней продолжительностью до 3-4 мин в формате видеоблога и разрешением не менее 1920*1080.

Видеоблог является формой веб-телевидения. Записи в видеоблогах сочетают встроенное видео или видеосвязь с поддержкой текста, изображений и других метаданных. Записи могут быть сделаны в виде одного блока или состоять из нескольких частей.

Участнику конкурса предлагается создать видеоматериал в формате, определенном условием выше на указанную ниже тему.

Критерии оценивания конечных видеоматериалов, допущенных к участию в конкурсном соревновании:

- визуальное качество конечного видеоматериала;
- сценарное наполнение конечного видеоматериала;
- качественное содержание в разрезе указанной темы;
- соблюдение условий настоящего положения.

Тема видеоблога:

- **#Курск995: Снимай город, который пишет историю.**

Требования к видеоролику:

- Видеоролики должны быть оформлены информационной заставкой с именем автора (название учебного заведения, ФИО автора или авторов) и обязательно размещены на одном из следующих ресурсов: VK Видео, RUTUBE.
- Участники сами определяют жанр видеоблога (интервью, репортаж, видеоклип, мультфильм и т.п.).
- На конкурс не принимаются ролики, оскорбляющие достоинство и чувства других людей, не укладывающиеся в тематику конкурса и заблокированные на вышеуказанных ресурсах.
- Содержание видеороликов не должно противоречить законодательству РФ и нормам морали.

Ссылку на размещенный видеоролик необходимо указать в личном кабинете (http://kg-college.ru/fest/2026/) до 16.12.2026 года. В случае, если видеоролик был изменен после указанной даты, необходимо предоставить актуальную ссылку в электронном виде при очной регистрации 17.12.2026 г.

5.2 Конкурс «Битва прототипов»

Требование к участникам

Количество участников от одной общеобразовательной образовательной организации не более 5 человек. Возрастное ограничение - **обучающиеся 7-9 классов**. Обязательно наличие подписки на сообщество «Отделение «Информатика и ВТ» в социальной сети «ВКонтакте» (https://vk.com/kgpk_ivt_46).

Порядок проведения конкурса

Участники создают макет главной страницы и ключевых блоков сайта в Figma.

Работа со структурой: Использование 12-колоночной модульной сетки (например, Bootstrap) для упорядочивания элементов.

Компонентный подход: Применение Auto Layout для создания «резиновых» карточек и кнопок, использование Variants для состояний элементов.

Прототипирование: Настройка базовых связей между экранами.

Оформление: Слои должны быть именованы, компоненты организованы в библиотеку.

Время на выполнение заданий конкурса – 1,5 часа.

На время проведения участникам запрещается использование готовых программных решений.

Конкурс проводится только на оборудовании, предоставленном организатором.

При несоблюдении условий конкурса, грубых нарушениях эксплуатации компьютерной техники, правил безопасности труда, участник по решению оргкомитета может быть отстранен от дальнейшего участия в конкурсе.

Всем участникам конкурса предоставляются равноценные рабочие места.

Минимальные требования к знаниям и умениям участников:

– уверенное владение рабочим пространством, правильная организация файла через страницы, секции и фреймы.

– работа с фреймами, группами, текстом и изображениями. Создание текстовых и цветовых стилей.

– базовая «резиновая» вёрстка. Кнопки, карточки и модальные окна должны реагировать на изменение контента автоматически.

– создание переиспользуемых элементов (кнопок, иконок, полей ввода) с базовыми состояниями.

– настройка базовых переходов между экранами (navigate, scroll, overlay) и использование Smart Animate для простых анимаций.

– Базовое владение композицией, типографикой, сетками и пониманием иерархии. Умение поддерживать консистентность цветов и отступов в проекте.

5.3 Квест-игра «Бегущие по коду»

Требование к участникам

Количество участников от одной образовательной организации не более 5 человек, количество команд не более 1. Возрастное ограничение - **обучающиеся 6-9 классов**. Обязательно наличие подписки на сообщество «Отделение «Информатика и ВТ» в социальной сети «ВКонтакте» (https://vk.com/kgpk_ivt_46). В квесте примут участие **первые 8** зарегистрировавшихся команд.

Порядок проведения конкурса

Игра в несколько этапов по маршрутному листу. На каждом этапе команде участников необходимо выполнить задание.

- расчет статистических характеристик (среднее арифметическое, мода, медиана, размах и т.п) средствами Excel;
- системы счисления;
- анализ простых алгоритмов с простейшим набором задач;
- алгоритмы на графах (нахождение кратчайших маршрутов);
- применение ИИ для создания графических объектов;
- кодирование и декодирование информации;
- определение объема текста в различных кодировках;
- кодировка адреса файла;
- анализ информации представленной в виде текста;
- виды информационных систем;
- устройство ПК (базовые знания);
- творческие задания не требующее специальной подготовки.

Номер маршрутного листа определяется жеребьёвкой.

Серия игр: Одна игра.

Правила определения победителя оглашаются во время конкурса.

Конкурс проводится только на оборудовании, предоставленном организатором.

При несоблюдении условий конкурса, грубых нарушениях эксплуатации компьютерной техники, правил безопасности труда, участник по решению оргкомитета может быть отстранен от дальнейшего участия в конкурсе.

Всем участникам конкурса предоставляются равноценные условия.

5.4 Конкурс «Gamer» (DOTA 2)

Требование к участникам

Количество участников от одной образовательной организации – 7 человек (2 игрока запасные). Возрастное ограничение - **обучающиеся 7-9 классов**. Обязательно наличие подписки на сообщество «Отделение «Информатика и ВТ» в социальной сети «ВКонтакте» (https://vk.com/kgpk_ivt_46).

Форма регистрации на данный конкурс находится на Яндекс.Диске: (https://disk.yandex.ru/i/xQnT9L2RUg097g) . Необходимо ее заполнить и прислать в личные сообщения группы «Отделение «Информатика и ВТ» с указанием школы участника.

Порядок проведения конкурса

Все матчи проходят в формате Best of 1 (до одной выигранной карты).

Не допускается опоздание на матч более чем на 15 минут от официального времени начала матча (при возникновении непредвиденных ситуаций необходимо сообщить главному судье). В случае опоздания команде присуждается техническое поражение в конкретном матче.

В лобби игры могут находиться только участники, судьи и официальные стримеры.

Вначале каждого этапа дается пять минут на настройку оборудования, игры, ознакомление с картой и режимом. Основная часть этапа длится около 40 минут.

Игры проводятся в онлайн-офлайн форматах.

Финал (игры за 1, 2, 3 места) будут проводиться в очном формате.

Режим игры: Соревновательный.

Читы: Запрещены.

Использование каких-либо видов багов: Запрещено.

Во время игры конкурсантам запрещено общаться друг с другом.

Использование стороннего программного обеспечения: Запрещено.

Конкурс проводится только на оборудовании, предоставленном организатором (возможно использование мыши и/или клавиатуры участника).

При несоблюдении условий конкурса, грубых нарушениях эксплуатации компьютерной техники, правил безопасности труда, неспортивного и оскорбительного поведения, участник по решению оргкомитета может быть отстранен от дальнейшего участия в конкурсе.

Всем участникам конкурса предоставляются равноценные рабочие места.

6. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ, ПООЩРЕНИЕ УЧАСТНИКОВ И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ФЕСТИВАЛЯ

6.1 Все участники получают сертификаты участия. Представители образовательных организаций получают благодарственные письма.

6.2 Победители и призеры фестиваля определяются жюри в соответствии с критериями для каждого конкурса.

6.3 Участники, занявшие призовые места, награждаются дипломами и ценными призами.