**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении открытого IT-чемпионата им. П.Г. Кузнецова**

**1.ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1. Открытый IT-чемпионат в сфере информационно-телекоммуникационных технологий им. П.Г. Кузнецова (далее - Чемпионат) – это короткое пятидневное, динамичное мероприятие, призванное стимулировать появление новых идей в выбранной предметной области и доведение их до реализации непосредственно на площадке мероприятия.

Особый формат позволяет объединить участников различных профессий, с различными уровнями знаний и навыков, и дать им возможность познакомиться с новой предметной областью под руководством специалистов-практиков.

Творческая неформальная атмосфера, неотъемлемый атрибут таких соревнований, способствует созданию новых команд и проектов, а также развитию сообщества разработчиков.

1.2. Организаторы Чемпионата:

- ФГБОУ ВО «Брянский государственный инженерно-технологический университет» (далее – университет, вуз, БГИТУ);

- Русское космическое общество;

- IT-ПАРК – образовательный проект для начинающих программистов;

- Школа робототехники Robotize Брянск;

- Центр технического творчества Брянской области

- ДДиЮТ имени Ю.А. Гагарина

1.3. Цель мероприятия: создание, развитие и продвижение проектов в сфере информационно-телекоммуникационных технологий, развитие перспективных идей и инициатив, связанных с разработкой новых продуктов и услуг в сфере информационных технологий, формирование IT - сообщества активных школьников, студентов и профессионалов.

1.4. Задачи мероприятия:

1) Выявление и поддержка творчески одаренных школьников и студентов;

2) Развитие и популяризация IT-технологий среди детей и молодёжи;

3) Установление и укрепление тесных дружеских и рабочих связей между IT-компаниями и подрастающим поколением.

**2. УЧАСТНИКИ ЧЕМПИОНАТА**

2.1 В Чемпионате могут принимать участие школьники 5–11 классов средних общеобразовательных учреждений, учащиеся учреждений среднего профессионального образования и студенты 1–3 курсов высших учебных заведений (уровень бакалавриата и специалитета).

2.2 Потенциальный участник Чемпионата должен зарегистрироваться в информационной системе на сайте университета ([www.bgitu.ru](http://www.bgitu.ru)).

**3. МЕСТО И ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА**

3.1 Базовым вузом проведения Чемпионата является ФГБОУ ВО «БГИТУ». Базовый вуз обеспечивает организационное, методическое и информационное сопровождение мероприятия.

3.2 Чемпионат проводится в очной форме в один этап.

3.3 Продолжительность выполнения заданий – 3 дня, четвертый день отводится на презентацию проектов участников, пятый день – на награждение участников и демонстрацию лучших проектов чемпионата.

3.4 В день проведения Чемпионата участники получают задания согласно тематике выбранных площадок. Допускается работа одного участника по несколькимнаправлениям в рамках одной площадки.

3.5 На каждой площадке и в каждом направлении награждение осуществляется по следующим номинациям:

- Лучший продукт (1 место)

- Лучший дизайн (2 место)

- Лучшее техническое решение (2 место)

- Лучшая презентация (2 место)

**4. СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА**

4.1 Чемпионат проводится в период **с 25 марта по 29 марта 2019 г**.

4.2 В срок не позднее чем за 10 дней до начала Чемпионата проводятся следующие мероприятия:

- формирование оргкомитета Чемпионата;

- проведение информационной кампании Чемпионата;

- регистрация участников в информационной системе.

4.3В период проведения Чемпионата реализуются следующие мероприятия:

- выполнение участниками проектов;

- презентация участниками выполненных проектов и оценка жюри;

- подведение финальных итогов Чемпионата;

- награждение участников и победителей.

**5. РУКОВОДСТВО ЧЕМПИОНАТОМ**

5.1 Общее руководство Чемпионатом осуществляет оргкомитет с правами жюри, который определяет порядок работы жюри, оценивает работы, подводит итоги Чемпионата.

5.2 Состав оргкомитета Чемпионата, а также регламент его работ определяется внутренними нормативными документами ФГБОУ ВО «БГИТУ».

5.3 Общее руководство организацией и проведением мероприятия в рамках государственно-частного партнерства осуществляет программный комитет в составе: IT-ПАРК – образовательный проект для начинающих программистов, Школа робототехники Robotize Брянск при поддержке Центра технического творчества Брянской области, ДДиЮТ имени Ю.А. Гагарина и Брянского государственного инженерно-технологического университета

5.4 Оргкомитет оставляет за собой право изменить количество номинаций, количество призовых мест и осуществляет подбор состава жюри для оценки Чемпионатных работ.

5.5 В ходе оценки работ оргкомитет имеет право использовать дополнительные критерии оценки.

**6. ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЙ ЧЕМПИОНАТА**

Необходимо разработать продукт и защитить его перед жюри (продемонстрировать работоспособность и подготовить презентацию своего продукта)

Конкретная задача выдается непосредственно перед началом мероприятия.

Для решения задачи можно пользоваться любыми ресурсами (справка, интернет, помощь коллег, домашние заготовки и т.д.)

Чемпионат проводится на 4 площадках

* Программирование (Хакатон)
* Робототехника (Робокон)
* 3D моделирование и прототипирование (3D-кон)
* Графический дизайн (Графикон)

На площадке «Программирование» перед участниками будут стоять следующие задачи:

● Разработка компьютерной игры*(уровень-лёгкий)*

● Создание автоматизированный системы покупки/продажи билетов*(уровень - средний)*

● Изобретение и внедрение своей системы штрих-кодов с использованием компьютерного зрения *(уровень - сложный)*

На площадке «Робототехника» перед участниками будут стоять следующие задачи:

● Разработка робота-кладовщика *(уровень-лёгкий)*

● Создание сортировочного конвейера *(уровень - средний)*

● Изобретение руки-манипулятора *(уровень - сложный)*

На площадке «3D моделирование и прототипирование» перед участниками будут стоять следующие задачи:

● Разработка 3Dмодели механизма по готовому чертежу *(уровень-лёгкий)*

● Создание 3Dмодели механизмапо готовому изделию*(уровень - средний)*

● Изобретение 3Dмодели собственного механизма*(уровень - сложный)*

● Создание 3Dмодели жилого помещения*(уровень –для начинающих)*

На площадке «Графический дизайн» перед участниками будут стоять следующие задачи:

● Разработка логотипа компании*(уровень-лёгкий)*

● Дизайн билета*(уровень - средний)*

● Рекламный евро-буклет*(уровень - сложный)*

**7. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ**

7.1 Итоги Чемпионата проводятся отдельно по каждой номинации.

7.2 В каждой номинации определяется победитель (1-ое место) и призеры (2-ые места), которые награждаются грамотами (дипломами) и (по решению оргкомитета Чемпионата) ценными призами.

7.3 По решению оргкомитета отдельные, особо отличившиеся, участники Чемпионата могут так же награждаться грамотами (дипломами) и/или ценными призами.

7.4 Все участники Чемпионата получат соответствующие сертификаты.

**8. МЕСТО, СРОКИ И ВРЕМЯ ПРИЕМА ЗАЯВОК**

Приём Чемпионатных заявок осуществляется только в электронной форме через информационную систему на сайте университета (www.bgitu.ru).

Контактная информация по вопросам участия в Чемпионате:

+7 953 281 90 45, a.m.smyslov@yandex.ru, Алексей Смыслов,

+7 909 241 24 80,simonsa@yandex.ru, СергейСимонишин.

Дата начала регистрации участников: **«20» февраля 2019 г**.

Дата окончания регистрации участников: «**20» марта 2019 г**.