

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

филиал федерального государственного бюджетного образовательного
учреждения высшего образования

«Мурманский арктический государственный университет»

в г. Апатиты

(филиал МАГУ в г. Апатиты)



УТВЕРЖДАЮ

Директор филиала МАГУ в г. Апатиты

филиал

МАГУ в

г. Апатиты

О.М. Островская

2020 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

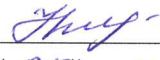
филиала МАГУ в г. Апатиты

по административно-организационной работе


М.С. Петренко
« 05 » марта 2020 г.

СОГЛАСОВАНО

Юрисконсульт ЮС АПД


Н.А. Чеснокова
« 05 » марта 2020 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о XII Командном чемпионате по веб-дизайну среди молодежи Мурманской области

г. Апатиты
2020 г.

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение о XII Командном чемпионате по веб-дизайну среди молодежи Мурманской области филиала федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Мурманский арктический государственный университет» в г. Апатиты (филиала МАГУ в г. Апатиты/ Филиал) (далее – Положение) определяет цели и задачи проведения XII Командном чемпионате по веб-дизайну среди обучающихся Мурманской области (далее – Чемпионат), требования к участникам порядок проведения Чемпионата и определения победителей, награждение и финансовое обеспечение.

1.2. Организатором Чемпионата выступает кафедра информатики и вычислительной техники филиала МАГУ в г. Апатиты.

1.3. Официальный информационный ресурс Чемпионата расположен в социальной сети «ВКонтакте» (<https://vk.com/maguapatity>) Анонсы, информация о ходе и результатах Чемпионата также размещается на официальном сайте филиала МАГУ в г. Апатиты (<https://www.arcticsu.ru>).

2. Цели и задачи Чемпионата

2.1. Пропаганда веб-дизайна как средства интеллектуального досуга и творческого развития среди молодежи Мурманской области.

2.2. Развитие творческого интереса в области информационных и компьютерных технологий.

2.3. Закрепление участниками навыков работы с интернет-технологиями и компьютерной графикой.

2.4. Поиск новых форм воспитательной работы с молодежью, привлечение к активным формам организации досуга.

2.5. Выявление творчески одаренной молодежи.

2.6. Установление неформальных связей между участниками, проявляющими интерес к информационным технологиям.

2.7. Распространение и популяризация положительного опыта использования интернет-технологий в учебном процессе.

3. Руководство Чемпионата

3.1. Общее руководство подготовкой и проведением Чемпионата осуществляет Организационный комитет в следующем составе:

3.1.1. Сагидова М.Л., доцент кафедры информатики и вычислительной техники филиала МАГУ в г. Апатиты

3.1.2. Тоичкин Н.А., доцент кафедры информатики и вычислительной техники филиала МАГУ в г. Апатиты

3.1.3. Федоров А.М., доцент кафедры информатики и вычислительной техники филиала МАГУ в г. Апатиты

3.2. Определение состава участников, решение вопросов рекламы, обеспечение помещения для проведения очного этапа, техническая и организационная помощь Чемпионата возлагается на Оргкомитет.

3.6. Контроль выполнения претендентами условий участия в Чемпионате возлагается на Организационный комитет.

3.7. Председатель и члены Экспертного совета Чемпионата формируются из числа лиц, соответствующих профессиональной направленности Чемпионата, а также лиц, осуществляющих деятельность, не связанную с информационными системами и технологиями.

4. Требования к участникам

4.1. К участию в Чемпионате приглашаются команды из 2 человек.

4.2. В Чемпионате могут принимать участие учащиеся общеобразовательных учреждений и обучающиеся среднего профессионального образования Мурманской области.

4.2. В Чемпионате могут принимать участие учащиеся общеобразовательных учреждений и обучающиеся среднего профессионального образования Мурманской области.

5. Порядок проведения Олимпиады

5.1. Чемпионат проводится в два этапа: заочный (отборочный) и очный этап.

5.2. Для участия в Чемпионате необходимо подать заявку на участие. Заявки на участие в Чемпионате принимаются не позднее **«13» апреля 2020 года** по электронной почте: sagidova@arcticsu.ru. Форма заявки представлена в Приложении № 1.

5.3. Для участия в заочном (отборочном) этапе Чемпионата команды должны представить на рассмотрение Оргкомитету веб-сайты, разработанные участниками команды. Команда может представить как специально созданный для участия в отборочном этапе веб-сайт, так и веб-сайт созданный командой ранее, в случае если веб-сайт не был представлен для участия в проводимых Чемпионатах.

5.4. Подтверждением авторства участников команды считается поданная ими заявка на участие в Чемпионате, в которой указан адрес представляемого на отборочный этап веб-ресурса или к которой приложен носитель с файлами, содержащими представляемый веб-ресурс, в т.ч. исходные коды разработанных программных модулей.

5.5. Веб-сайт не должен содержать сведения и материалы, противоречащие законодательству Российской Федерации.

5.6. Заочный (отборочный) этап проводится **«15» апреля 2020 года** и представляет собой конкурс веб-сайтов, разработанных участниками Чемпионата, с целью допуска к очному этапу пяти наиболее лучших команд. Минимальное количество команд-участников – три команды. Если ко второму этапу будут допущены менее трех команд, то Оргкомитет может принять решение об отмене очного этапа Чемпионата.

5.7. Начало очного этапа состоится **«29» апреля 2020 года в 09:30 часов** по адресу: г. Апатиты, ул. Лесная, 29, корпус № 7.

5.8. Продолжительность этапа – 5 часов. Экспертный совет может продлить время проведения этапа в случае возникновения непредвиденных обстоятельств.

5.9. Во время очного этапа командам будет предложено создать веб-сайт заданной тематики. Тематика работ очного этапа объявляется непосредственно перед его началом.

5.10. Во время очного этапа командам разрешается иметь при себе и применять любые технические и программные средства. Все используемые технические и программные средства должны соответствовать лицензионному законодательству Российской Федерации. Команды должны быть готовы, при необходимости, документально подтвердить права на использование технического и программного обеспечения.

5.11. При необходимости участникам команды на время очного этапа предоставляются два персональных компьютера с выходом в Интернет и следующим программным обеспечением:

- ОС Windows 7;
- LibreOffice 5.0;
- Microsoft SharePoint Designer 2007;
- Gimp;
- Inkscape;
- Picasa;
- MoveMaker;
- Веб-сервер Apache (упрощенная версия для ядра win32 с поддержкой PHP);
- CMS WordPress;
- CMS Joomla;
- CMS Drupal.

5.12. Все используемые в работе заимствованные информационные материалы должны сопровождаться ссылками на соответствующие информационные источники.

- работы должны быть пригодны для просмотра на персональном компьютере с операционной системой Microsoft Windows;
- работы не должны требовать предварительной инсталляции;
- при использовании нестандартных шрифтов, необходимо чтобы они были установлены в системном каталоге «Fonts»;

5.15. При создании интернет-приложений необходимо учитывать следующие требования:

- разработанный сайт должен быть пригоден для просмотра в режиме offline (без ссылок на внешние источники ресурсов);
- главный файл должен называться index.* (расширение зависит от используемых средств - *.htm или *.html для обычной страницы, *.php для PHP скрипта, *.pl для Perl скрипта, *.asp для приложений, использующих технологию ASP и *.aspx для ASP.NET), и располагаться в корневом каталоге разработанного сайта;
- изображения должны быть собраны в отдельном каталоге в форматах *.gif, *.jpg, *.png;
- интерактивное приложение должно быть представлено в виде файла запуска с именем index.exe, *.swf, *.php, *.html, *.perl, *.pl и т.д.

5.16. Победителем Чемпионата считается команда, разработавшая в очном этапе лучший веб-сайт. Оценка конкурсной работы производится членами Экспертного совета согласно критериям, приведенным в Приложении № 2 к настоящему Положению.

6. Подведение итогов

6.1. Победители Чемпионата определяются непосредственно после окончания очного этапа итоговым решением Экспертного совета.

6.2. Решение по итогам Чемпионата принимается членами Экспертного совета простым большинством голосов путем открытого голосования и оформляется в форме протокола, подписываемого председателем Экспертного совета. При голосовании каждый член Экспертного совета имеет один голос, в случае равенства голосов голос председателя Экспертного совета является решающим.

6.3. Решение Экспертного совета является окончательным и пересмотру не подлежит.

7. Награждение и финансовое обеспечение Чемпионата

7.1. Награждение победителей проводится непосредственно после подведения итогов очного этапа Чемпионата и объявления его результатов.

7.2. Все участники Чемпионата получают сертификат участника.

7.3. Победители и призеры Чемпионата получают дипломы и памятные призы.

7.4. Экспертный совет может рекомендовать дополнительные меры поощрения победителей и участников Чемпионата в виде получения дополнительных баллов для поступления в филиал МАГУ в г. Апатиты.

7.5. Финансирование расходов по организации и проведению Чемпионата производится за счёт средств филиала МАГУ в г. Апатиты и средств спонсоров.

**Заявка на участие в XII Командном чемпионате по веб-дизайну
среди молодежи Мурманской области**

Город: _____

Полное наименование учреждения: _____

Контактные данные учреждения:

e-mail: _____

телефон: _____

Состав команды:

1. _____
(ФИО участников полностью, класс.курс)

2. _____

Наименование работы: _____

Веб-сайт размещен в сети Интернет по адресу:

Веб-сайт приложен на электронном носителе: _____

ФИО руководителя команды: _____
(ФИО полностью)

e-mail: _____

телефон: _____

Директор ОУ

(личная подпись)

(расшифровка)

М.П.

**Список критериев для оценки Экспертным советом
конкурсных работ очного этапа Чемпионата**

Экспертный совет начисляет команде 1 балл за каждый выполненный пункт:

I. Информационная ценность (актуальность) контента:

1. Степень раскрытия темы
2. Оптимальный объем контента
3. Структурированность информации

II. Графическая реализация:

1. Соблюдение единого стиля композиции
2. Цветовая гамма соответствует тематике
3. Качество подготовки мультимедийного контента (графика, звук и пр.)

III. Программная реализация:

1. Удобство и простота навигации
2. Использование технологии создания сайтов (JavaScript, php, perl и др.)