



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

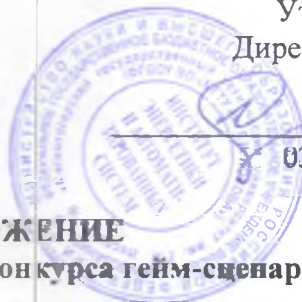
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»

Утверждаю
Директор ИЭиАС

С.И. Лукьянов

03.02.2020



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении внутривузовского конкурса гейм-сценариев для AR/VR

1. Общие положения

1.1 Организатором внутривузовского конкурса гейм-сценариев для AR/VR (далее – Конкурс) является кафедра бизнес-информатики и информационных технологий и ФГБОУ ВО «Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова».

1.2 Мероприятие проводится с целью выявления и поддержки заинтересованной и талантливой молодежи, способной творческой деятельности и продвижению проектов в сфере IT-технологий.

2. Цели и задачи

2.1 Конкурс направлен на выявление и поддержку заинтересованной и талантливой молодежи, способной творческой деятельности и продвижению проектов в сфере IT-технологий.

2.2 Задачи Конкурса:

- выявление творческих студентов способных мыслить креативно;
- приобретение практических навыков и профессиональных компетенций в приоритетных направлениях самореализации студенческой молодежи;
- предоставление максимальных возможностей проявления способностей конкурсантов в вопросах разработки творческих проектов в сфере геймдизайна;
- получение сценариев для разработки и реализации игр в AR и VR.

3. Оргкомитет Конкурса

3.1 Для организации и проведения Конкурса утверждается организационный комитет (Далее – Оргкомитет).

3.2 В состав Оргкомитета входят:

- к.п.н., доц., доц кафедры БИиИТ Чернова Е.В.;
- к.п.н., доц., доц кафедры БИиИТ Курзаева Л.В.;

3.3 Оргкомитет:

- распространяет настоящее Положение для привлечения конкурсантов;
- определяет сроки и место проведения Конкурса;
- утверждает план подготовки Конкурса;
- утверждает порядок проведения Конкурса;
- определяет содержание конкурсных заданий, вырабатывает критерии оценки конкурсантов;
- организует проведение конкурсных мероприятий;
- имеет право вносить изменения в программу конкурса, а также регулировать количество и порядок проведения конкурсных заданий;
- формирует состав жюри;



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»

- принимает иные решения в рамках проведения Конкурса.

4. Сроки и место проведения

4.1 Заочный этап мероприятия проводится с 1 марта 2020 г. по 21 марта 2020 г. .

4.2 Очный этап (защита проектов) осуществляется 30-31 марта 2020 г.

5. Общие положения, программа и порядок проведения

5.1 В Конкурсе принимают участие обучающиеся ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова»

5.2 Выдвижение сценариев на конкурс производят студенты самостоятельно.

5.3 Направления:

- Агропромышленные и биотехнологии.
 - Беспилотный транспорт и логистические системы.
 - Большие данные, искусственный интеллект, финансовые технологии и машинное обучение.
 - Генетика, персонализированная и прогностическая медицина.
 - Когнитивные исследования.
 - Космические технологии.
 - Нанотехнологии.
 - Нейротехнологии и природоподобные технологии.
 - Новые материалы.
 - Освоение Арктики и Мирового океана.
 - Современная энергетика.
 - Умный город и безопасность.
 - Информационная безопасность.
 - Обучающие средства.
 - Другое.
- 5.4 Перечень конкурсных номинаций:
- Лучший сценарий игры виртуальной реальности;
 - Лучший сценарий игры дополненной реальности;
 - Приз зрительских симпатий (присуждается на очной защите только для допущенных проектов).

6. Конкурсные номинации и регламент

6.1 Лучший сценарий игры виртуальной реальности

Цель: выявление у конкурсантов умений и навыков в сфере написания сценариев, а так же формирование базы сценариев, для дальнейшего их воплощения.

Задачи конкурсантов:

- Написать сценарий игры виртуальной реальности, с подробным описанием действий и событий происходящих в игре;
- Прислать готовый сценарий оргкомитету конкурса, начать подготовку к очному этапу конкурса;
- Продемонстрировать свой сценарий на очном этапе, обосновать его актуальность и реализуемость.

Форма проведения: заочная подготовка и очное выступление.

Регламент: на выступление в очном этапе отводится до 5 минут.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»

6.2 Лучший сценарий игры дополненной реальности

Цель: выявление у конкурсантов умений и навыков в сфере написания сценариев, а так же формирование базы сценариев, для дальнейшего их воплощения.

Задачи конкурсантов:

- Написать сценарий игры дополненной реальности, с подробным описанием действий и событий происходящих в игре;
- Прислать готовый сценарий оргкомитету конкурса, начать подготовку к очному этапу конкурса;
- Продемонстрировать свой сценарий на очном этапе, обосновать его актуальность и реализуемость.

Форма проведения: заочная подготовка и очное выступление.

Регламент: на выступление в очном этапе отводится до 5 минут.

7. Оценка конкурсных заданий

7.1 Конкурсные работы принимаются на электронную почту contestbiiit@mail.ru до 21 марта 2020 г. (включительно).

7.2 Оценка конкурсных работ проводится в два этапа: заочный тур, очное представление сценария.

7.3 Результаты заочного тура (доблуск к очному туру) будут размещены в социальной сети В Контакте в группе кафедры Бизнес-информатики и ИТ – <https://vk.com/cathbiiit> 28 марта 2020 г.

7.4 Во время защиты на очном этапе жюри оценивает работы и выявляет победителей.

7.5 Во время очного тура проводится тайное голосование зрителей на Приз зрительских симпатий.

8. Подведение итогов и награждение победителей

8.1 По результатам проведения Конкурса жюри определяет победителя конкурса гейм-сценариев для AR/VR, а также участников, занявших 2 и 3 места.

8.2 Участники Конкурса награждаются дипломами и грамотами.

8.3 Работы призовых мест будут реализованы на площадке Кванториум Магнитогорск.

Заместитель директора по воспитательной работе
института ЭиАС

Заведующая кафедрой БИиИТ

Доцент кафедры БИиИТ

Доцент кафедры БИиИТ

М.М. Гладышева

Г.Н. Чусавитина

Е.В. Чернова

Л.В. Курзаева



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»

Приложение 1

Состав жюри

1. Чернова Елена Владимировна, к.п.н., доцент, доцент кафедры бизнес-информатики и ИТ.
2. Курзаева Любовь Викторовна, к.п.н., доцент, доцент кафедры бизнес-информатики и ИТ.
3. Романова Марина Викторовна, к.п.н., доцент, доцент кафедры бизнес-информатики и ИТ.
4. Безенкова Татьяна Александровна, к.п.н., доцент, доцент кафедры социальной работы и психолого-педагогического образования.
5. Мазнина Юлия Александровна, наставник детского технопарка «Кванториум» Магнитогорск.
6. Хабибуллин Денис Асхатович, к.п.н., доценты кафедры практической психологии.
7. Доколин Андрей Сергеевич, к.п.н., учитель информатики МОУ СОШ №28.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»

Приложение 2

Требования к гейм-сценарию

При разработке гейм-сценария можно обратиться к опыту ведущих разработчиков игр, широко представленному в Интернет и специализированной литературе. Мы выделим только ряд важных элементов, которые обязательно должны быть раскрыты в сценарии:

Игровой мир

Где разворачивается сюжет игры, как выглядит мир, каковы его особенности, какие технологии (магия, НТР и т.д.), как взаимодействуют персонажи между собой.

Герои и персонажи игры

Каждый герой должен иметь собственную историю, характер, внешний вид (визуализация не обязательна, достаточно описать внешность, одежду и навыки)

Второстепенные персонажи, если они необходимы, так же должны быть прописаны и взаимодействие с ГГ должно быть логично и обосновано.

Сюжетная арка игры

Описание сути и истории игры. Что происходит и почему. Какова роль героя. Чем заканчивается игра.

Самое сложное – описать каждую деталь игры, логику взаимодействия персонажей и игрового мира, описание игрового процесса.

Раскадровка игры (сценарий)

Последовательное описание процесса игры. Визуализация на данном этапе не обязательна, но приветствуется.



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»

Приложение 3

Образец заявки

1. Сведения о конкурсante:

- Ф.И.О.;
- институт, группа;
- название работы;
- номинация;
- Ф.И.О. руководителя (или пометка «самостоятельно»);
- контактные данные: телефон, адрес электронной почты, аккаунт в социальной

сети.

2. Краткое описание проекта – концепция, которая включает разделы:

- Наименование
- Авторство (авторский, коллективный)
- Цель создания
- Тематическая направленность
- Жанр

3. Сценарий и материалы



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»

Приложение 4

Примерные «технические» критерии оценивания сценария VR/AR-проекта

№	Критерии	Ранжирование	
1	Идея проекта	0	Идея не нова, уровень сценария значительно ниже существующих аналогов, практическая значимость не прослеживается.
		1	Идея не нова, уровень сценария соответствует аналогам, практическая значимость имеется.
		2	идея нова и/или оригинален подход к решению, практическая значимость имеется.
2	Игровой мир	0	Игровой мир банален.
		1	Выделены особенности игрового мира, использованы ранее известные технологии.
		2	Выделены особенности игрового мира, придуманы новые технологии.
		3	Мир уникален.
3	Главные персонажи	0	Персонаж безлик / повторяет уже существующий.
		+1	Выделены особые черты характера, внешний вид (набросок).
		+1	Выделены особые черты характера, влияющие на поведение и взаимоотношения персонажа с другими.
		+1	Продуманы траектории развития навыков персонажа
4	Прочие персонажи	0	Нет второстепенных персонажей
		1	Все AI персонажи действуют однотипно.
		2	Все AI персонажи действуют исходя из ситуации / истории развития игры.
		+1	Выделены особые черты характера, внешний вид (набросок).
5	Актуальность тематики игры	0	Отсутствует актуальность
		1	Актуальность заявлена номинально.
		2	Тематика игры актуальна и прослеживается на протяжении всего сценария.
5	Сюжетная арка, раскадровка игры	+1	Предыстория
		+1	Прослеживается логическая взаимосвязь уровней игры / сложность уровней различна
		+1	Детальность описания уровней
		+1	Нетривиальность сюжета/отсылки / пасхалки
		+1	Игра развивает/обращает внимание на значимые вещи
		+1	Жанр игры определен / смиксован верно
6	Адекватность выбора технологии реализации	0	AR/VR указаны номинально
		1	Выбрана подходящая технология для реализации, но ее преимущества не использованы полно
		2	Выбрана подходящая технология для реализации, продуманы аспекты реализации, возможные только с AR/VR
7	Защита проекта (очный тур)	+1-2	Интересная форма подачи материала
		+1-2	Защита сценария: содержание, концепция, актуальность
		+1-2	Ответы на вопросы, общее впечатление от представления проекта