

Положение
о проведении конкурса по разработке мобильного приложения «Код в кармане»
I. Общие положения

1.1. Конкурс по разработке мобильного приложения «Код в кармане» (далее – Конкурс) в соответствии с приказом от 22.08.2025г. № 48 «Об утверждении календаря образовательных событий ЦЦОД «ИТ-куб» г. Сатка на 2025-2026 учебный год».

1.2. Настоящее положение о проведении конкурса по разработке мобильного приложения «Код в кармане» (Далее - Положение) определяет порядок организации и проведение Конкурса, организационное, методическое и финансовое обеспечение, порядок участия и определения победителей и призеров, а также регулирует права обязанности организатора, организационного комитета, экспертной комиссии и участников.

1.3. Организатором Конкурса является Центр цифрового образования детей «ИТ-Куб» г. Сатка – филиал Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом юношеского технического творчества Челябинской области».

1.4. Общее руководство подготовкой и проведением Конкурса осуществляет организационный комитет (далее - Оргкомитет), состоящий из числа сотрудников Организатора.

1.5. Состав Оргкомитета утверждается приказом ЦЦОД «ИТ-Куб» г. Сатка.

1.6. Оргкомитет осуществляет следующие функции:

- определяет порядок, форму и сроки проведения Конкурса;
- регистрирует участников Конкурса;
- формирует и организует работу экспертной комиссии Конкурса;
- проводит работу по информационному обеспечению участников;
- на основании решения экспертной комиссии формирует список победителей и призеров Конкурса;
- проводит награждение победителей и призеров Конкурса;
- анализирует и обобщает итоги проведения Конкурса.

1.7. Оценка результатов команд осуществляется экспертной комиссией.

1.8. Состав экспертной комиссии формируется из числа педагогов дополнительного образования и специалистов ЦЦОД «ИТ-Куб» г. Сатка, утверждается приказом Организатора.

1.9. Обработка персональных данных участников Конкурса осуществляется в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных».

II. Цели и задачи Конкурса

2.1. Конкурс проводится в целях популяризации дополнительных образовательных программ технической направленности для обучающихся Челябинской области, развития у подрастающего поколения стремления к освоению научных знаний в области современных

IT-технологий, привлечения обучающихся в сферу информационных технологий и программирования.

2.2. Основные задачи Конкурса:

- проверка базовых знаний и практических умений обучающихся;
- развитие у обучающихся умения работать в команде;
- выявление, поддержка и развитие способностей и таланта в рамках Конкурса у детей и молодежи;
- повышение интереса обучающихся Челябинской области к информационным технологиям через применение современных средств;
- развитие навыков осознанного и рационального использования компьютерных технологий для решения образовательных задач.

III. Дата и условия проведения Конкурса

3.1. Дата проведения: со 02.02.2026 по 27.02.2026 года:

-заочный этап – со 02.02.2026 по 22.02.2026 года;

-очный этап – 27.02.2026 года в 10:00 часов-возрастная категория от 10 до 13 лет;
в 13:00 часов -возрастная категория от 14 до 18 лет.

3.2. Место проведения очного этапа: ЦЦОД «IT-Куб» г. Сатка по адресу: г. Сатка Челябинская область, ул. Солнечная, д.32.

3.3. Формат проведения: заочный и очно формат:

- заочный формат – групповое участие;
- очный формат – групповое участие.

3.4. Программа проведения очного этапа:

Возрастная категория от 10 до 13 лет

09.30 - 10.00	Регистрация участников
10.00 - 10.15	Торжественное открытие
10.15 - 11.05	Защита проектов
11.05- 11.30	Перерыв, оценка проектов
11.30 - 12.00	Торжественная церемония награждения участников

Возрастная категория от 14 до 18 лет

12.30 - 13.00	Регистрация участников
13.00 - 13.15	Торжественное открытие
13.15 - 14.05	Защита проектов
14.05 - 14.30	Перерыв, оценка проектов
14.30 - 15.00	Торжественная церемония награждения участников

3.5. Возрастные категории:

- от 10 до 13 лет;
- от 14 до 18 лет.

3.6. Участникам необходимо зарегистрироваться на заочный этап до 22.02.2025 года до 24:00 ч., по ссылке: <https://clck.ru/3RJ5sM> . А также в форме прикрепить ссылку на. APK файл для оценивания и документ Word с описанием проекта, размещенные на бесплатном общедоступном облачном хостинге (например, Яндекс.диск, Облако.mail.ru и др.).

Команды, не прошедшие регистрацию и выполнение задания заочного этапа, к участию не допускается.

3.7. В рамках Конкурса участникам необходимо пройти заочный этап, который состоит из задания, для этого нужно сформировать команду, состоящую из 2-3 человек.

Командам возрастной категории от 10 до 13 лет разработать мобильное приложение (на выбор), связанное с деятельностью ресторана «Клюква»:

- приложение для гостей ресторана;
- интерактивное меню;
- приложение для заказа блюд;
- детское или игровое приложение;
- приложение с акциями, бонусами и предложениями;
- приложение с отзывами или рекомендациями;
- любая другая идея, связанная с рестораном «Клюква».

Командам возрастной категории от 14 до 18 лет разработать мобильное приложение (на выбор), связанное с деятельностью фитнес-студии «Гравитация»:

- приложение для клиентов;
- приложение для тренеров;
- приложение для детей;
- мотивационное приложение;
- игровое приложение;
- приложение-дневник тренировок;
- приложение с расписанием, записями или челленджами;
- или идея, которой ещё не существует.

Участники могут использовать любой конструктор мобильных приложений (App Inventor, Thinkable, Kodular, Bubble) или среду программирования (Android Studio, Flutter и т.д) для реализации своего проекта.

3.8. Критерии оценивания заочного этапа Конкурса

- **идея и концепция приложения** (оценивается оригинальность замысла и авторское видение приложения для фитнес-студии «Гравитация»):

- 1 балл — идея не сформулирована, приложение носит случайный характер.
- 2 балла — идея присутствует, но слабо связана с тематикой студии.
- 3 балла — понятная идея, соответствует тематике фитнес-студии.
- 4 балла — интересная и продуманная идея, хорошо раскрывающая концепцию студии.
- 5 баллов — оригинальная, нестандартная идея с ярким авторским подходом.

- **функциональность приложения** (оценивается наличие и работа функций приложения):

- 1 балл — минимальный или неполный функционал, часть функций не работает.
- 2 балла — базовый функционал реализован частично.
- 3 балла — основной функционал реализован и работает стабильно.
- 4 балла — функционал хорошо продуман и логично выстроен.
- 5 баллов — функционал расширенный, логичный и полностью работоспособный.

- **пользовательский интерфейс и удобство** (оценивается понятность, навигация и визуальная структура приложения):

- 1 балл — интерфейс перегружен или неудобен.
- 2 балла — навигация понятна частично.
- 3 балла — интерфейс в целом удобен и логичен.
- 4 балла — удобный, аккуратный и продуманный интерфейс.

5 баллов — интуитивно понятный и комфортный для пользователя интерфейс.

- **техническая реализация** (оценивается качество реализации, стабильность и аккуратность кода):

1 балл — приложение работает нестабильно.

2 балла — имеются заметные технические недочёты.

3 балла — приложение работает корректно.

4 балла — хорошее техническое исполнение.

5 баллов — качественная и уверенная техническая реализация.

- **самостоятельность и завершённость работы** (оценивается степень готовности продукта):

1 балл — проект не завершён.

2 балла — проект частично готов.

3 балла — приложение завершено на базовом уровне.

4 балла — проект полностью завершён.

5 баллов — завершённый, целостный продукт.

Максимальная сумма за заочный этап — 25 баллов

3.9. Результаты заочного этапа оглашаются не позднее 24.02.2026 года.

Экспертная комиссия отбирает на очный этап Конкурса не менее 5 лучших проектов в каждой возрастной категории (15 человек), набравших самое большое количество баллов.

3.10. **На очном этапе Конкурса** участники представляют **разработанное мобильное приложение (проект)**, созданное в рамках заочного этапа конкурса, в очном формате или онлайн-формате.

Во время очного этапа участники:

- демонстрируют работу своего приложения;
- рассказывают об идее и концепции проекта;
- объясняют, для кого предназначено приложение и какие задачи оно решает;
- знакомят жюри с реализованным функционалом и использованными технологиями.

Время, отведенное на защиту проекта 7-10 минут, включая ответы на вопросы жюри.

Очный этап направлен не на скорость разработки, а на **осмысленность идеи, оригинальность решения и качество реализации мобильного приложения.**

3.11. **Критерии оценивания очного этапа Конкурса:**

- **презентация проекта** (оценивается структура и ясность выступления):

1 балл — презентация не структурирована.

2 балла — информация подана частично.

3 балла — логичное и понятное выступление.

4 балла — хорошо подготовленная презентация.

5 баллов — уверенное, яркое и убедительное выступление.

- **демонстрация приложения** (оценивается умение показать работу продукта):

1 балл — демонстрация затруднена или неполная.

2 балла — показаны отдельные функции.

3 балла — продемонстрирована основная работа приложения.

4 балла — демонстрация логичная и наглядная.

5 баллов — уверенная, наглядная и последовательная демонстрация.

- **обоснование идеи и решений** (оценивается понимание участниками своего проекта):

1 балл — участники затрудняются объяснить решения.

2 балла — объяснения поверхностные.

3 балла — участники понимают и объясняют проект.

4 балла — уверенно аргументируют свои решения.

5 баллов — глубоко и осознанно раскрывают идею проекта.

- **командная работа** (оценивается взаимодействие команды во время защиты):

1 балл — отсутствует согласованность.

2 балла — взаимодействие ограничено.

3 балла — базовое взаимодействие при защите.

4 балла — слаженная командная подача.

5 баллов — команда выступает как единое целое.

- **ответы на вопросы жюри** (оценивается реакция и уверенность участников):

1 балл — участники не могут ответить на вопросы.

2 балла — ответы фрагментарные.

3 балла — даны понятные ответы на основные вопросы.

4 балла — уверенные и аргументированные ответы.

5 баллов — полные, уверенные и осознанные ответы.

Максимальная сумма за очный этап — 25 баллов.

3.12. Команды, которые наберут самое большое количество баллов по результатам заочного и очного этапов, становятся победителями в своей возрастной категории.

IV. Участники Конкурса

4.1. В Конкурсе могут принимать участие обучающиеся всех типов и видов в возрасте от 10 до 18 лет (включительно) зарегистрированные на территории Челябинской области.

4.2. Участие в Конкурсе осуществляется на добровольной основе.

4.3. Участники Конкурса будут внесены в автоматизированную информационную систему «Навигатор дополнительного образования детей Челябинской области».

4.4. Участники заочного этапа мероприятия и педагоги (тренера, руководители команд, наставники) предоставляют письменное согласие на обработку персональных данных (Приложение №1 и №2) на электронную почту: konkurs@it-cub-satka.ru.

4.5. Участники очного этапа в день проведения Конкурса при регистрации, предоставляют в Оргкомитет оригиналы «Согласия на обработку персональных данных, фото и видеосъемку».

4.6. Оргкомитет оставляет за собой право отказать в участии в Конкурсе участникам, не предоставившим «Согласие на обработку персональных данных, фото и видеосъемку» (Приложение №1 и №2).

4.7. Участники очного этапа, принимая участия в Конкурсе, соглашаются с тем, что в процессе мероприятия может проводиться фото- и видеосъемка без непосредственного разрешения гостей и участников (или ответственных лиц). Таким образом, гости и участники Конкурса, дают свое согласие на использование фото- и видеоматериалов Организаторами мероприятия по своему усмотрению.

V. Подведение итогов и награждение

5.1. По итогам проведения Конкурса определяются победители и призеры в каждой возрастной категории. Победители и призеры награждаются медалями, дипломами.

5.2. Участники Конкурса очного этапа, не занявшие призовые места, получают электронные сертификаты участников.

5.3. Участники Конкурса заочного этапа, не прошедшие в очный этап, получают электронные сертификаты участников.

5.4. Информация об итогах проведения Конкурса публикуется на странице Организатора в сети «ВКонтакте» https://vk.com/it_cube_satka и на официальном сайте <https://it-cub-satka.ru/> в срок до 04 марта 2026 года.

VI. Финансирование

6.1. Финансирование Конкурса осуществляется за счет средств Организатора – Центра цифрового образования детей «ИТ-Куб» г. Сатка – филиала Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом юношеского технического творчества Челябинской области».

6.2. Допускаются привлечение иных источники финансирования (спонсорство, добровольные пожертвования и т.д.) не запрещенных действующим законодательством для организации и проведения любого этапа Конкурса.

6.3. Награждение участников из других регионов, занявших 1-3 места, осуществляется (допускается) при наличие иных источников финансирования (спонсорство, добровольные пожертвования и т.д.) не запрещенных действующим законодательством для организации и проведения любого этапа Конкурса.

6.4. Расходы, связанные с проездом участников Конкурса и сопровождающих их лиц к месту проведения и обратно, питание участников и сопровождающих осуществляются за счет средств направляющей организации.

6.5. Участие в Конкурсе бесплатное.

VII. Контактная информация

7.1 По всем вопросам организации и проведения Конкурса обращаться в ЦЦОД «ИТ-Куб» г. Сатка к педагогу-организатору Косиловой Людмиле Михайловне (тел. 8 (351) 615-95-75, эл.почта konkurs@it-cub-satka.ru).

Положение является официальным вызовом на мероприятие.