

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АСТРАХАНСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
АСТРАХАНСКОЙ ОБЛАСТИ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«АСТРАХАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-СТРОИТЕЛЬНЫЙ  
УНИВЕРСИТЕТ»

Согласовано

Проректор по НР и МД АГАСУ

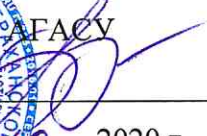
 Лежнина Ю.А.

«13» 10 2020 г.



Сверждаю

Ректор АГАСУ

 Золина Т.В.

2020 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ  
CASE-ЧЕМПИОНАТА ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ  
«ГЕНИЙ КОДА»**

## 1. Учредители

Организаторами CASE-Чемпионата по программированию «Гений кода» (далее - Чемпионат) являются государственное автономное образовательное учреждение Астраханской области высшего образования «Астраханский государственный архитектурно-строительный университет», международная школа программирования «Алгоритмика».

## 2. Основные цели и задачи мероприятия

**Цель** - популяризация информационных технологий и повышение престижа IT профессий среди детей и молодежи.

### **Задачи:**

- Повышение интереса к научно-познавательным исследованиям.
- Приобретение участниками навыков по самостоятельному программированию в среде Scratch и Python.
- Выявление и поддержка талантливой молодежи, мотивированной к учебно – познавательной и творческой деятельности.
- Развитие инновационного движения в сфере и информационных технологий.

## 3. Порядок участия

В Чемпионате принимают участие дети от 6 до 17 лет (далее – участники), учащиеся, общеобразовательных учреждений, организаций дополнительного развития детей Астраханской области по следующим номинациям:

1. Дети от 6 до 10 лет – «Создание мультфильма в среде Scratch».
2. Дети от 6 до 15 лет – «Создание игры в среде Scratch».
3. Дети от 10 до 17 лет – «Разработка программы в среде PYTHON».
4. Дети от 10 до 17 лет - «Создание игры в среде PYTHON».
5. Командная игра. Количество участников команды – 4. Роли участников: программист, сценарист, дизайнер, менеджер.

Для участия необходимо заполнить заявку в номинациях 1, 2 и 3 согласно приложения 1, в номинации 4 согласно приложению 2.

Взнос за участие в мастер-классах Чемпионата составляет 300 рублей за каждого участника.

**Срок подачи заявок: заочный этап (по желанию) до 13 ноября 2020 года, очный этап до 19 ноября 2020 года по e-mail: kulibinagasu@yandex.ru.**

Количество участников ограничено.

Контактное лицо по тел. 89033789211, Бялецкая Елена Михайловна.

#### **4. Правила проведения чемпионата**

1. Заочный этап. Сроки проведения: 13 ноября 2020 года. В каждой номинации участники могут пройти заочный этап. Для этого необходимо прислать ответ на один из вопросов:

1. Чем отличаются команды «если <...>, иначе ...» и «если <...>, то ...»?

2. Используя таблицу кодировок ASCII, расшифруй строку: 209 143 32 208 187 209 142 208 177 208 187 209 142 32 208 191 209 128 208 190 208 179 209 128 208 176 208 188 208 188 208 184 209 128 208 190 208 178 208 176 209 130 209 140 32 208 189 208 176 32 80 121 116 104 111 110.

Ответ необходимо прислать на e-mail: kulibinagasu@yandex.ru, в срок до 22.10.2020. В письме обязательно указать фамилию, имя участника.

2. Очный этап. Сроки проведения: 21-22 ноября 2020 года. Представление участников проходит в актовом зале, где они получают задание для программирования согласно выбранным кейсам.

На Чемпионате участники или команда (далее – участник) должны быстро и качественно выполнить поставленные задачи в соответствии с заданием.

На выполнение заданий отводится **4 часа**. Время выполнения задания фиксирует дежурный – преподаватель АГАСУ, качество выполнения задания оценивает жюри.

Участники, которые качественно выполняют задания выступают по желанию перед жюри с презентацией проекта, но не более 4 участников в каждой номинации.

Жюри оценивает работы участников и определяет победителя в каждой номинации.

Организаторы имеют право перенести проведение чемпионата в дистанционный формат по своему усмотрению.



## **5. Награждение победителей**

Награждение победителей проходит в актовом зале АГАСУ. Победителям в номинациях вручаются награды на усмотрение организаторов и именные дипломы победителя. Участники Чемпионата награждаются именными дипломами участника.

## **6. Жюри**

### **Председатель:**

1. Бялецкая Е.М. – к.т.н., доцент кафедры инженерных систем и экологии АГАСУ, доцент кафедры систем автоматизированного проектирования и моделирования АГАСУ.

### **Члены жюри:**

2. Лежнина Ю.А. - к.т.н., проректор по научной работе и международной деятельности АГАСУ.
3. Белов С.В. – к.т.н., доцент, директор института информационных технологий и коммуникаций АГТУ.
4. Евдошенко О.И. – к.т.н., заведующий кафедрой систем автоматизированного проектирования и моделирования АГАСУ.
5. Хоменко Т.В. – д.т.н., заведующий кафедрой автоматизированные системы обработки информации и управления АГТУ.
6. Лемешевская Е.С. – руководитель астраханского филиала международной школы программирования «Алгоритмика».
7. Садчиков П.Н. – к.т.н., доцент кафедры систем автоматизированного проектирования и моделирования АГАСУ.



**Заявка на участие в**

CASE-Чемпионате по программированию «Гений кода» в номинации:  
 Командная игра. Количество участников команды – 4. Роли участников:  
 программист, сценарист, дизайнер, менеджер.

№	Фамилия Имя участника	Роль участника	Название команды	Образовательная организация, класс, возраст участника	Руководитель (Фамилия И.О., должность)	Контакты (тел, адрес, e-mail)
1		программист				
2		сценарист				
3		дизайнер				
4		менеджер				