

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ
открытых соревнований по разработке игр «GameDevJunior»
(среда разработки Scratch и Unity) 27.05.2026 г.

1. Общие положения

1.1. Открытые соревнования по разработке игр «GameDevJunior» (далее – соревнования) – это соревнования по разработке уникального программного продукта (далее – компьютерная игра) от идеи до презентации работающего прототипа, отвечающего техническому заданию (далее – ТЗ).

1.2. Соревнования проводятся с целью создания условий для формирования и развития функциональной грамотности учащихся. Согласно пункту 12 статьи 150 Кодекса об образовании Республики Беларусь учебное проектирование относится к учебным занятиям, предполагающим самостоятельную деятельность учащегося или группы учащихся для практического решения научной, технической, художественной, социальной или иной значимой проблемы с последующим публичным представлением и обсуждением результатов.

1.3. Основные задачи соревнований:

стимулирование творческой активности в области информационных и компьютерных технологий;

создание условий для совершенствования навыков программирования и создания игрового арта;

содействие повышению мотивации обучения, эффективному формированию умений и навыков учащихся посредством представления материала в интерактивной и визуализированной форме;

вовлечение родителей (законных представителей) обучающихся, педагогических работников и общественности в образовательный процесс;

обмен опытом в области организации обучения программированию в среде разработки Scratch и Unity.

1.4. Организатором соревнований являются

УО “Минский дворец детей и молодежи” при поддержке ЗАО “Техника и коммуникации”.

1.5. К участию в соревнования приглашаются обучающиеся 2-11 классов учреждений общего среднего образования и иных учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего и дополнительного образования.

1.6. В соревнованиях могут принимать участие граждане Республики Беларусь, а также обучающиеся из других стран, прошедшие регистрацию, выполнившие тестовые задания и набравшие максимальное количество баллов. Расходы на проезд к месту проведения соревнований, питание и проживание участники оплачивают самостоятельно.

1.7. Участие в соревнованиях является бесплатным. Номинации соревнований:

“ScratchStart” в номинации принимают участие те, кто не принимали участие в соревнованиях ранее;

“ScratchPro” в номинации принимают участие, кто уже принимал участие в соревнованиях GameDevJunior и проходил тренировочные треки;

“ScratchTeam” в номинации принимают участие команды в составе 2 человека;

“UnityStart” в номинации принимают участие те, кто не принимали участие в соревнованиях ранее;

“UnityPro” в номинации принимают участие, кто уже принимал участие в соревнованиях GameDevJunior и проходил тренировочные треки;

“UnityTeam” в номинации принимают участие команды в составе 2 человека;

1.9. Для организации и проведения соревнований формируется организационный комитет (далее – оргкомитет) Приложение 1.

Оргкомитет:

консультирует заинтересованных о порядке участия в соревнованиях;

формирует состав экспертной группы;

определяет дату и время проведения соревнований;

распространяет информацию о проведении соревнований;

осуществляет работу со спонсорами и партнерами соревнований;

утверждает смету расходов;

организует проведение соревнований и награждение победителей;

анализирует и обобщает итоги проведения соревнований.

1.10. Решения оргкомитета принимаются на заседаниях путем открытого голосования и оформляются протоколами. Оргкомитет имеет право принимать решение, если на заседании присутствует не менее 2/3 утвержденного состава оргкомитета. Решение оргкомитета считается принятым, если за него проголосовало более половины присутствующих на заседании членов оргкомитета.

1.11. Экспертная группа Приложение 2:

организует оценку работ учащихся;

отвечает на вопросы участников;

определяет победителей соревнований;

вносит в оргкомитет предложения по улучшению организации и проведения соревнований.

1.12. Решение каждого члена экспертной группы публикуется в гугл - таблице. Рейтинг каждого участника соревнований определяется суммированием набранных баллов. Результаты публикуются на сайте проекта и доступны в режиме реального времени.

1.13. Информационное сопровождение соревнований осуществляет официальный сайт соревнований <http://gamedevjunior.online/> и информационные площадки партнеров соревнований.

2. Требования к участникам соревнований

2.1. Дети и подростки в возрасте 8 - 16 лет.

2.2. К участию в соревнованиях допускаются 36 участников (по 6 в каждой номинации) прошедшие регистрацию до 20 апреля 2026, выполнившие тестовое задания 26 апреля (время выполнения задания 10.00. - 18.00.) и набравшие максимальное количество баллов в своей номинации.

2.3. Тестовое задание и результаты его выполнения публикуются на сайте соревнований.

2.4. Участие в соревнованиях означает согласие участника на дальнейшее использование организатором мероприятия созданных программных продуктов в целях популяризации изучения среды разработки Scratch во внутренних и внешних коммуникациях, связанных с мероприятием, в том числе публикацию в средствах массовой информации, распространение в глобальной сети Интернет, размещение на информационных площадках партнеров соревнований.

2.5. Использование или презентация чужих работ, ремикс, плагиат, подделка и т.п. или недостойное поведение относительно других участников недопустимы на любом этапе соревнований.

3. Порядок проведения соревнований

3.1. Время проведения соревнований 27 мая 2026 12.00. - 15.30. Место проведения: г. Минск ул. Ванеева 34, Детский технопарк.

3.2. Порядок проведения соревнований:

- на старте соревнований объявляется техническое задание ТЗ (разработка игры с определенной игровой механикой и отвечающей критериям Приложение 1);
- выбор сеттинга и персонажей осуществляется на старте в присутствии участников с использованием рандомайзера;
- работа ведется в офлайн кабинетах scratch;
- нужные файлы при командной работе импортируются с помощью флешки с одного устройства на другое (флешки предоставляются организаторами соревнований);
- участникам соревнований в номинациях ScratchStart, ScratchPRO, UnityStart, UnityPRO будут предложены пакеты графики для работы, использовать их или нет участник решает самостоятельно;
- участникам вручаются рассчитанные критерии оценки созданных игр;
- на разработку игры дается 3 часа (180 минут);

- по истечении срока каждый участник или команда сдает свой проект на флешке (файл scratch либо apk для разработчиков на Unity).

3.3. Запрещается использование ранее созданным материалов - фрагментов кода.

3.4. Все присланные до установленного времени проекты публикуются на сайте проекта и в студиях на scratch.mit.edu. и в студии на itch.io.

3.5. Присланные работы оцениваются экспертами онлайн по установленным критериям. Результаты голосования заносятся в гугл форму. Совокупность решений экспертов составляет рейтинг каждого участника.

3.6. Количество победителей определяется решением экспертной группы. Ссылка на результаты соревнований публикуется на сайтах (см.п.1.13) и доступна всем.

3.7. Апелляции на решения оргкомитета и экспертной группы не принимаются и не рассматриваются.

4. Финансирование соревнований

4.1. Финансирование соревнований осуществляется в установленном порядке за счет спонсорских средств и других источников, не запрещенных законодательством Республики Беларусь.

4.2. Расходование финансовых средств осуществляется в соответствии с утвержденной сметой расходов.

5. Проекты, созданные во время соревнований, являются собственностью Организатора соревнований и могут использоваться в рекламных целях.

6. Спорные вопросы, возникающие в ходе проведения соревнований, разрешаются в соответствии с законодательством Республики Беларусь по месту организации соревнований.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Состав организационного комитета

Махвич А.В. - Заместитель директора по учебно-воспитательной работе
УО “Минский дворец творчества детей и молодежи”

Курсова Н.А. - учитель информатики высшей категории ГУО “Гимназия № 24 г. Минска”

Иванчикова К.В. - учитель информатики ГУО “Острошицкая средняя школа”

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Экспертная группа

Для консультирования по отдельным вопросам подготовки соревнований и оценки проектов приглашаются эксперты:

программирование, методика обучения программированию

Гуревич Ольга Викторовна, старший преподаватель кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР,

Елисеева Ольга Евгеньевна, кандидат технических наук, доцент, автор учебных программ и пособий по программированию игр для школьников, преподаватель Scratch, Unity

Хорошевич Павел Александрович - преподаватель БГПУ;

геймдизайн

Альховик Михаил Сергеевич, преподаватель БГУИР, ФИТО,

Пашкина Мария Геннадьевна, геймдизайнер, “Инди-хаб”;

игровой арт

Михайлова-Жевнова Елена Романовна, старший преподаватель кафедры изобразительного искусства, факультет искусств и дизайна, Гродненский университет имени Янки Купалы;

Зарецкий Павел - Senior 3D environment Artist, на проекте Microsoft Flight Simulation.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПРОЕКТОВ

Проекты, созданные командами публикуются в студиях на scratch.mit.edu.

ПРАВИЛА оценки проектов:

1. эксперт оценивает проекты ТОЛЬКО в своей компетенции: программист - код, геймдизайнер - геймплей, художник - игровой арт.
2. Максимальный балл в каждом блоке 1-10

критерии оценки

БЛОК ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Проекты оцениваются на ресурсе Kotfix.netlify.app. В случае объявления в программе переменных, списков, блоков, использования камеры и НЕ использования их, от набранных баллов отнимается удвоенное количество очков за НЕиспользованный пункт.

Примеры:

Проект получил оценку 20.

в проекте объявлены списки, но списки Не используются.

Списки в Kotfix.netlify.app оцениваются в 1 пункт. Удвоенное значение $1*2 = 2$

Итоговая оценка $20-2 = 18$.

Проект получил оценку 12

в проекте объявлено использование камеры, но камера Не используется.

использование камеры в Kotfix.netlify.app оцениваются в 1 пункт. Удвоенное значение $1*2 = 2$

Итоговая оценка $12-2 = 10$.

БЛОК ИГРОВОЙ АРТ

Качество графики 1-3

Единство стиля оформления 1-3

Использование анимации объектов 1-4

Суммарный балл: 1-10

БЛОК ГЕЙМДИЗАЙН

Готовность 1-3

Фишка 1-3

Геймплей 1-2

Атмосфера 1-2

Суммарный балл: 1-10