

УТВЕРЖДАЮ  
директор МАУДО «ДПШ»



Ю.В. Смирнова

## Положение

о проведении VR Хакатона Виртуальная реальность (туристический маршрут)

### I. Общие положения

1. VR Хакатон - Виртуальная реальность (туристический маршрут) (далее – VR Хакатон) проводится Центром цифрового образования детей «IT-куб» Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска» (далее – «IT-куб») при поддержке Министерства образования и науки Челябинской области (далее – Министерство), Комитета по делам образования города Челябинска (далее – Комитет) и Varwin Education (ООО «3Д Инновации»).

2. Подготовку и проведение VR Хакатона осуществляет оргкомитет, который назначает сроки проведения, организует работу экспертных групп, организует подведение итогов.

### II. Цели и задачи VR Хакатона

3. VR Хакатон проводится в рамках реализации федерального проекта «Успех каждого ребенка» и в рамках федерального проекта «Цифровая образовательная среда» национального проекта «Образование» в целях стимулирования самореализации и развития талантов, обучающихся и их дальнейшей профессиональной ориентации.

4. Основные задачи VR Хакатона:

- активизация исследовательской и проектной деятельности среди школьников;
- стимулирование интереса школьников и молодежи к изучению виртуальной и дополненной реальности;
- выявление наиболее способных школьников к решению задач, связанных с разработкой виртуальной и дополненной реальности;
- патриотическое воспитание обучающихся при изучении родного края используя средства цифрового образования;
- создание условий для развития сетевого взаимодействия между образовательными организациями.

### III. Состав оргкомитета-жюри VR Хакатона

5. К работе оргкомитета и жюри могут привлекаться представители образовательных организаций, преподаватели и студенты образовательных организаций высшего образования, специалисты реального сектора экономики.

### IV. Участники VR Хакатона

6. В VR Хакатоне принимают участие обучающихся образовательных организаций общего и дополнительного образования, а также дети, занимающиеся изучением виртуальной и дополненной реальности самостоятельно. Возрастная категория участников 11–18 лет (включительно, полных лет в день соревнования).

V. Место, время и порядок проведения VR Хакатона

7. VR Хакатон проводится в два этапа: отборочный (в онлайн формате) и финальный (очное участие), с января по март 2025 года на базе МАУДО «ДПШ», г. Челябинск, Свердловский проспект, 59. (спортивный корпус)

Таблица 1. Даты проведения VR Хакатона

Название мероприятий VR Хакатона	Форма проведения мероприятия	Сроки мероприятия	Ответственный за проведение мероприятия
Собрание для педагогов	заочно	18 декабря в 14:30 по мск. ВК звонок	Альберт Артурович Сибатуллин, т. 8 (982) 307-44- 56 <a href="mailto:it-cube74@mail.ru">it-cube74@mail.ru</a>
Отправка заявок	заочно	до 26 января 2025 года	
Выполнение и отправка заданий	заочно	с 27 января по 2 февраля 2025 года	
Проверка заданий	заочно	с 3 по 9 февраля 2025 года	
Финал/Подведение итогов	очный	12-13 марта (13 марта – резервный день*) 2025	

\*Данный день может быть использован при слишком большом количестве участников VR Хакатона

Таблица 2. Расписание финала VR Хакатона

Время	Мероприятия VR Хакатона	Место проведения
9:00 – 9:45	Регистрация участников	МАУДО «ДПШ», Свердловский проспект, 59, IT-Куб, холл первого этажа (спортивный корпус)
10:00 – 10:15	Открытие	МАУДО «ДПШ», Свердловский проспект, 59, IT-Куб, каб. 117
10:15 – 12:00	Проведение конкурсных испытаний	МАУДО «ДПШ», Свердловский проспект, 59, IT-Куб, каб. 121, 122, 124
12:00 – 14:00	Работа жюри по подведению итогов	МАУДО «ДПШ», Свердловский проспект, 59, IT-Куб, каб. 117
14:00 – 15:00	Закрытие. Награждение победителей	МАУДО «ДПШ», Свердловский проспект, 59, IT-Куб, каб. 117



8. Заявки на участие в VR Хакатоне подаются в электронном виде в формате .docx, .doc, .odt на электронный адрес [it-cube74@mail.ru](mailto:it-cube74@mail.ru) по форме (приложение 1 к Положению о VR Хакатоне), тема письма «Заявка на VR Хакатон 2025». Также для участия в VR Хакатоне руководителям необходимо до 26 января или в день проведения очного этапа представить организаторам заявку (приложение 1), заверенную руководителем образовательной организации, а также согласие на обработку персональных данных несовершеннолетнего (приложение 2), согласие на обработку персональных данных руководителя (приложение 3), Согласие на обработку персональных данных несовершеннолетнего, разрешенных субъектом персональных данных для распространения на официальном сайте МАУДО «ДПШ» и официальных интернет-ресурсах, в форматах pdf. В случае отсутствия заявки и согласий оргкомитет вправе не допустить участников до VR Хакатона.

## VI. Содержание VR Хакатона

9. VR Хакатон проводится согласно следующим требованиям:
- Конкурс проводится по трем возрастным группам: 11-12 лет, 13-15 лет и 16-18 лет в каждом конкурсном испытании.
  - Конкурс предполагает индивидуальное участие.
  - От одного участника принимается только одна работа. Участие с двумя и более работами в одном или нескольких конкурсных испытаниях не допускается.
  - Конкурс включает в себя два этапа: отборочный и финальный

Таблица 3. Конкурсные испытания VR Хакатона

Конкурсные испытания VR Хакатона	Категория участников
Конкурсное испытание «AR приложение»	
Конкурсное испытание «AR приложение», младшая возрастная группа, личное первенство	обучающиеся 11 – 12 лет
Конкурсное испытание «AR приложение», средняя возрастная группа, личное первенство	обучающиеся 13 - 15 лет
Конкурсное испытание «AR приложение», старшая возрастная группа, личное первенство	обучающиеся 16 - 18 лет
Конкурсное испытание «Тур 360»	
Конкурсное испытание «Тур 360», младшая возрастная группа, личное первенство	обучающиеся 11 – 12 лет

Конкурсные испытания VR Хакатона	Категория участников
Конкурсное испытание «Тур 360», средняя возрастная группа, личное первенство	обучающиеся 13 - 15 лет
Конкурсное испытание «Тур 360», старшая возрастная группа, личное первенство	обучающиеся 16 - 18 лет
Конкурсное испытание «3D-графика»	
Конкурсное испытание «3D-графика», младшая возрастная группа, личное первенство	обучающиеся 11 – 12 лет
Конкурсное испытание «3D-графика», средняя возрастная группа, личное первенство	обучающиеся 13 - 15 лет
Конкурсное испытание «3D-графика», старшая возрастная группа, личное первенство	обучающиеся 16 – 18 лет

Тема отборочного этапа VR Хакатона «Виртуальный прорыв: оживление культурного кода своего города!». Участнику необходимо разработать проект по этой теме в одной из трех номинаций: «AR приложение», «Тур 360», «3D-графика».

Отборочный этап проходит в дистанционном (онлайн) формате:

1) конкурсное испытание «AR приложение» предполагает создание проекта, основанного на технологии дополненной реальности и соответствующего теме VR Хакатона. Результаты работ участников могут быть представлены в виде «оживающих» картин, городских ar-квестов, информационных ar-буклетов и т.д. Работа может быть создана в любой программе на усмотрение участника (Unity, Unreal Engine и др.). Для проведения экспертной оценки участники предоставляют:

- видеофайл, демонстрирующий работу приложения,
- файлы с исходным кодом (скомпилированное приложение и/или ссылка на приложение в случае выполнения на онлайн-платформе);

2) конкурсное испытание «Тур 360» предполагает создание проекта, основанного на технологии панорамной съемки 360 и соответствующего теме VR Хакатона. Результаты работ участников могут быть представлены в виде туров 360, городских квестов 360 и т.д. Работа может быть создана в любой программе на усмотрение участника (Pano2VR, Varwin, Unity и др.). Для проведения экспертной оценки участники предоставляют:

- видеофайл, демонстрирующий работу приложения,



— файлы с исходным кодом (скомпилированное приложение и/или ссылка на приложение в случае выполнения на онлайн-платформе);

3) конкурсное испытание «3D-графика» предполагает создание трехмерной модели (сцены), соответствующей теме VR Хакатона. Результаты работ участников могут быть представлены в виде визуализации памятников культуры (как действующих, так и утраченных), трехмерных реконструкций памятных событий, творческих интерпретаций темы VR Хакатона, посредством 3D-графики и т.д. Работа может быть создана в любой программе на усмотрение участника (Blender, Maya, MagicVoxel и др.). Для проведения экспертной оценки участники предоставляют:

— рендер модели в форматах JPEG или PNG (в одном или нескольких ракурсах);

— файлы-исходник из рабочей программы или ссылка на приложение (в случае выполнения на онлайн-платформе).

По каждому конкурсному испытанию отборочного этапа будет выслано техническое задание и критерии его оценки после этапа подачи заявок.

При подведении итогов отборочного этапа определяются 5 работ по каждому конкурсному испытанию в каждой возрастной категории. Участники набравшие наибольшее количество баллов по каждому конкурсному испытанию приглашаются на финальный этап.

Финальный этап VR Хакатона проводится в очном формате, во время которого участникам будет предложено выполнить конкурсные испытания в программе Varwin. В случае если есть необходимость в стороннем программном обеспечении, то участники решают этот вопрос самостоятельно (привозят технику и программное обеспечение с собой) по согласованию с организаторами.

Финальный этап также проводится по трем конкурсным испытаниям в каждой возрастной группе: «AR приложение», «Тур 360» и «3D-графика». Техническое задание финального этапа будет выдано участникам в день его проведения – 12 марта 2025 года.

10. Фотоотчеты и видеоролики по итогам проведения VR Хакатона размещаются пресс-службой МАУДО «ДПШ» на официальном сайте МАУДО «ДПШ» <https://chel-dpsh.ru>, в официальной группе <https://vk.com/palacechelyabinsk> и в официальной группе IT-куб [https://vk.com/it\\_cube\\_na\\_alom](https://vk.com/it_cube_na_alom)

## VII. Финансирование VR Хакатона

11. Финансирование Олимпиады осуществляется за счет средств организаторов и других привлеченных средств.

12. На усмотрение организаторов участникам могут быть вручены поощрительные призы по отдельным направлениям.

## VIII. Подведение итогов и награждение

13. Конкурсная комиссия вправе отклонить конкурсные работы, не соответствующие целям и требованиям VR Хакатона.

14. При подведении итогов финального этапа определяется 3 работы по каждому конкурсному испытанию в каждой возрастной категории.

15. Победители отборочного этапа награждаются электронными свидетельствами победителей отборочного этапа. Победители финального этапа награждаются дипломами I, II, III степени и наградной атрибутикой.

16. Все участники получают электронные свидетельства об участии в VR Хакатоне. Электронные свидетельства будут отправлены на почту, указанную в заявке.

#### IX. Контакты и связь

17. Связаться с организаторами VR Хакатона Вы можете по телефону +79823074456 и почте [it-cube74@mail.ru](mailto:it-cube74@mail.ru) в будние дни с 07:00 до 15:00 по мск.

18. Онлайн собрание по вопросам участия в VR Хакатоне состоится 18 декабря в 14:30 по мск. На собрании Вы сможете задать интересующие Вас вопросы и получить дополнительную информацию.

Ссылка на звонок:

<https://vk.com/call/join/Toa-eBQwvpP3kLi3Tk7UgVthW0SZIZTHywjdx1SPo0>

