

АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА ТОЛЬЯТТИ  
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ

445054, РФ, Самарская обл., г. Тольятти, ул. Голосова, 34,  
Контактный телефон 54 38 70, [office\\_do@tgl.ru](mailto:office_do@tgl.ru)

От 25 ОКТ 2023 № 5890/3.2  
на № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_

Руководителям  
муниципальных бюджетных  
общеобразовательных учреждений,  
учреждений дополнительного  
образования

О городском фестивале  
компьютерного творчества  
«ИНФО-МИР»

Уважаемые руководители!

В целях выявления и развития у обучающихся творческих способностей и познавательного интереса к изучению информатики и ИКТ, создания условий для интеллектуального развития, ориентации на выбор профессии технического профиля, выявления и поддержки одаренных обучающихся, на основании приказа департамента образования от 31.08.2023 № 259-пк/3.2 «О проведении городских мероприятий для обучающихся в 2023/2024 учебном году» в период с 01.11.2023 по 15.03.2024 МАОУ ДПО ЦИТ совместно с ФГБОУ ВО ТГУ проводит городской фестиваль компьютерного творчества «ИНФО-МИР».

Прошу принять участие обучающихся и педагогов в фестивале.

Приложение на 12 листах.

Руководитель



Л.М. Лебедева

Торопова 543867



**Положение  
о Фестивале компьютерного творчества  
«ИНФО-МИР»**

**1. Общие положения**

Настоящее положение определяет порядок организации и проведения городского фестиваля компьютерного творчества «ИНФО-МИР» в 2023/2024 учебном году.

Фестиваль компьютерного творчества представляет собой комплекс конкурсных мероприятий для школьников в области информатики и ИКТ и проводится в соответствии с планом городских мероприятий для обучающихся (воспитанников) на 2023/2024 учебный год.

*Организаторы фестиваля:*

- MAOY ДПО ЦИТ;
- ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет»;

**Цели и задачи фестиваля:**

- выявление и развитие у учащихся творческих способностей и познавательного интереса к изучению информатики и ИКТ,
- воспитание у учащихся чувства патриотизма и гражданской ответственности;
- создание условий для интеллектуального развития учащихся;
- выявление, поддержка и поощрение одаренных учащихся, проявляющих активный интерес к научной и практической деятельности в области информатики и поиску решений широкого круга задач с помощью средств компьютерной техники;
- ориентация школьников на выбор профессий технического профиля.

**2. Сроки проведения фестиваля:** 01 ноября 2023 г. – 15 марта 2024 г.

**3. Участники фестиваля**

В фестивале принимают участие учащиеся образовательных учреждений г.о. Тольятти в возрасте от 7 до 18 лет.

**4. Организация фестиваля****4.1. Порядок проведения фестиваля:**

Фестиваль включает в себя четыре конкурсных мероприятия:

**4.1.1. Конкурс творческих проектов (Приложение №3)**

Срок проведения конкурса: 01.11.2023 – 22.02.2024 г.

Возраст участников: 7 – 18 лет

Номинации конкурса:

- «Виртуальный МИР»;
- «МультиМИР»;
- «Оцифрованный МИР».

**4.1.2. Олимпиада по информационным технологиям (Приложение №4)**

Срок проведения олимпиады: 04.12.2023 - 09.12.2023 г.

Олимпиада проводится без номинаций, по возрастным группам.

Возраст участников:

- младшая возрастная группа: 6-8 класс;
- старшая возрастная группа: 9-11 класс

**4.1.3. Олимпиада по программированию «CODEUP» (Приложение №5)**

Срок проведения олимпиады: 26.02.2024 – 02.03.2024 г.

Возраст участников: 13 – 18 лет

Для участия в каждом фестивальном мероприятии необходимо **зарегистрироваться** на странице фестиваля <https://clck.ru/368MSL> до начала мероприятия.

Любой участник может принять участие в одном или нескольких мероприятиях фестиваля.

4.2. Участие в фестивале бесплатное.

4.3. Для участия в фестивале принимаются работы, соответствующие условиям мероприятий фестиваля и выполненные участниками лично.

- 4.4. Фестивальная работа не должна содержать информации о политических, религиозных, криминальных событиях и явлениях; не должна пропагандировать насилие и агрессивные явления в общественной жизни.
- 4.5. Материалы, представленные на фестиваль, не рецензируются и не возвращаются.
- 4.6. В творческих разработках участников фестиваля могут быть использованы материалы не только созданные самостоятельно, но и заимствованные из различных источников. При использовании «чужих» материалов участники конкурса должны соблюдать Закон РФ «О защите авторских и смежных прав», что должно быть отражено в работе. Организаторы фестиваля не несут ответственности в случае возникновения проблемных ситуаций, а работы, оказавшиеся в таких ситуациях, снимаются с соревнования.
- 4.7. Авторские права на материалы, созданные в рамках фестиваля, сохраняются за участниками. Организаторы фестиваля оставляют за собой право использовать их по завершении фестиваля в некоммерческих целях с обязательной ссылкой на авторов.
- 4.8. Информация о фестивале, участниках, победителях и призерах является открытой. Ход фестиваля будет освещаться на страницах городского образовательного портала ТолВики.
- 4.9. В фестивальных мероприятиях участвуют учащиеся образовательных учреждений г.о. Тольятти, представившие заявки и конкурсные работы в указанные сроки. Жюри фестиваля оценивает работы участников на каждом этапе в соответствии с критериями оценивания каждого мероприятия. Итоги фестиваля подводятся при завершении каждого этапа (мероприятия) фестиваля. Победители каждой номинации мероприятий фестиваля награждаются дипломами I, II и III степени. Участники фестивальных мероприятий получают сертификаты участников и финалистов фестиваля.
- 4.10. Результаты фестиваля размещаются на сайтах Департамента образования администрации г.о. Тольятти (<http://www.do.tgl.ru/>), МАОУ ДПО ЦИТ (<http://www.tgl.net.ru/>), на страницах портала ТолВики (<http://wiki.tgl.net.ru/>).

## **5. Жюри фестиваля**

В состав жюри (*Приложение №2*) входят независимые эксперты – специалисты в области программирования, дизайна и информационных технологий.

## Состав оргкомитета

## Фестиваля компьютерного творчества «ИНФО-МИР»

№ п/п	ФИО	Место работы и должность
1.	Торопова Людмила Евгеньевна	Департамент образования администрации городского округа Тольятти, главный специалист
2.	Копылова Галина Владимировна	МАОУ ДПО ЦИТ, директор
3.	Талалов Сергей Владимирович	ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет», директор института ИМФИТ
5.	Герасимова Ирина Петровна	МАОУ ДПО ЦИТ, заместитель директора
6.	Попова Елена Николаевна	МАОУ ДПО ЦИТ, методист

## Состав жюри

## Фестиваля компьютерного творчества «ИНФО-МИР»

№ п/п	ФИО	Место работы и должность
<b>Конкурс творческих проектов</b>		
<b>номинация «Виртуальный мир»</b>		
1.	Данилушкин Сергей Владимирович	МАОУ ДПО ЦИТ, программист
2.	Капелин Антон Игоревич	МАОУ ДПО ЦИТ, программист
3.	Кондурар Марина Викторовна	ГАПОУ ТСПК, преподаватель
4.	Яковлева Вероника Владимировна	МАОУ ДПО ЦИТ, методист
5.	Дмитриев Михаил Викторович	МАОУ ДПО ЦИТ, ведущий программист
6.	Яницкая Татьяна Сергеевна	ФГБОУ ВПО «Поволжский государственный университет сервиса», кафедры «Информационный и электронный сервис», к.т.н., доцент
7.	Шаров Сергей Александрович	ГАПОУ ТСПК, преподаватель
8.	Одегова Светлана Петровна	МАОУ ДПО ЦИТ, методист
<b>номинация «МультиМир»</b>		
9.	Иринин Данил Владимирович	ГАПОУ ТСПК, преподаватель
10.	Горяинова Ирина Сергеевна	ГАПОУ ТСПК, преподаватель
11.	Кирева Елена Владимировна	МАОУ ДПО ЦИТ, методист
<b>номинация «Оцифрованный МИР»</b>		
12.	Аксинина Виктория Юрьевна	ГАПОУ ТСПК, преподаватель
13.	Романова Татьяна Николаевна	ГАПОУ ТСПК, преподаватель
14.	Лёшина Юлия Викторовна	МАОУ ДПО ЦИТ, методист

№ п/п	ФИО	Место работы и должность
<b>Олимпиада по информационным технологиям</b>		
1.	Ерофеева Елена Александровна	ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет», институт математики, физики и информационных технологий, кафедра «Прикладная математика и информатика», к.п.н., доцент
2.	Герасимов Антон Владимирович	ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет», институт математики, физики и информационных технологий, кафедра «Прикладная математика и информатика», ассистент
3.	Рогова Наталья Николаевна	ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет», институт математики, физики и информационных технологий, кафедра «Прикладная математика и информатика», ст.преподаватель
<b>Олимпиада по программированию «CODEUP»</b>		
1.	Ерофеева Елена Александровна	ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет», институт математики, физики и информационных технологий, кафедра «Прикладная математика и информатика», к.п.н., доцент
2.	Герасимов Антон Владимирович	ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет», институт математики, физики и информационных технологий, кафедра «Прикладная математика и информатика», ассистент
3.	Рогова Наталья Николаевна	ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет», институт математики, физики и информационных технологий, кафедра «Прикладная математика и информатика», ст.преподаватель

**Положение о конкурсе творческих проектов  
(компьютерных программ и графических работ учащихся)  
фестиваля компьютерного творчества «ИНФО-МИР»**

**1. Участники конкурса:**

В конкурсе принимают участие учащиеся 7 – 18 лет образовательных учреждений г.о. Тольятти.

Участие в конкурсе индивидуальное или в составе творческой группы (не более 3-х человек, кроме номинации «Оцифрованный мир»).

**2. Номинации конкурса:**

2.1. «Виртуальный мир»

- визуальное программирование (игровые, обучающие, контролирующие программы и т. д.)
- программирование на алгоритмических языках (игровые, обучающие, контролирующие программы и т. д.);
- программирование мобильных приложений (игровые, обучающие, контролирующие программы и т. д.)
- WEB-программирование (интерактивные сайты, путеводители, справочники, энциклопедии, и т. п.).

2.2. «МультиМир»

- видеоролики;
- анимация.

2.3. «Оцифрованный мир»

- рисунки
- полиграфическая продукция

**3. Этапы проведения конкурса:**

3.1. *Подготовительный этап* (01 ноября 2023 г. – 31 января 2024 г.)

Создание участниками творческих работ по темам конкурса.

На страницах конкурса в ТолВики организована методическая поддержка по созданию конкурсных работ.

3.2. *Организационный этап* (15 - 31 января 2024 г.)

Прием конкурсных работ:

- Работы в номинациях «Виртуальный МИР» (визуальное программирование; программирование на алгоритмических языках; программирование мобильных приложений; WEB-программирование) в заархивированном виде загружаются на внешний диск (Яндекс-Диск, Google-Диск и т.д.), архив открывается для чтения, а ссылка на архив работы отправляется через форму регистрации. При желании работу в номинации Web-программирование (сайт) можно опубликовать в интернете. Адрес ссылки на сайт **отправляется через форму регистрации.**
- Работы в номинациях «МультиМИР» (видеоролики, анимация) размещаются в видеосервисе YouTube или RuTube. Ссылка на видео **отправляется через форму регистрации.**
- *Если не получается дистанционно переслать работу* номинаций «Виртуальный МИР» и «МультиМИР», тогда работы **приносятся на флешке (носителе)** в организационный комитет конкурса по адресам: ул. К.Маркса, 27а, каб. №8 (Никоновой Ольге Алексеевне) или Ленинский проспект, 20, каб. №18 (Поповой Елене Николаевне). Для этих участников *регистрация тоже обязательна, но без заполнения полей «загрузки».*
- работы, заявленные в номинации «Оцифрованный МИР», при регистрации участника, размещаются авторами или их учителями в WEB-альбоме конкурса самостоятельно, заполняя поля формы соответствующей **возрастной группы**. Ссылки на WEB-

альбомы будут размещены 15 января 2024 г. на странице Фестиваля <https://clck.ru/368MSL>.

3.3. **Отборочный этап** (01 - 12 февраля 2024 г.)

Жюри рассматривает все работы, представленные на конкурс, и выбирает не более 15 работ в каждой номинации для представления на очном этапе.

Итоги отборочного этапа публикуются не позднее - 12 февраля 2024 г. на странице фестиваля в ТолВики.

3.4. **Защита проектов** (13 - 22 февраля 2024 г.)

На защиту проектов приглашаются участники конкурса, ставшие финалистами по результатам отборочного этапа.

На этот этап участникам необходимо подготовить выступление для представления и защиты своей конкурсной работы (актуальность, содержание и технология создания) на 3 – 5 минут.

Защита проектов состоится в период с 13 по 22 февраля 2024 г. (дата и время уточняется) в МАОУ ДПО ЦИТ по адресу: Автозаводский р-н, Ленинский проспект, 20.

4. **Условия конкурса:**

4.1. Работы, ранее участвовавшие в городском конкурсе компьютерных программ и графических работ учащихся «ИНФО-МИР», рассмотрению не подлежат.

4.2. Во время отборочного этапа жюри оставляет за собой право пригласить участника для беседы или попросить предоставить дополнительную информацию.

4.3. Работы в номинациях «МультиМир» и «Оцифрованный мир» должны быть выполнены в соответствии с тематикой конкурса (подробнее в п. 4.6 и 4.7).

4.4. Работы в номинациях «Виртуальный мир» не ограничены тематикой, но если содержание работы будет соответствовать теме «Герои Пушкина в современном информационном обществе», то при оценке работы жюри может добавить до 5 бонусных баллов.

4.5. Требования к конкурсной работе, заявленной в номинации «Виртуальный мир»:

**Визуальное программирование** (игровые, обучающие, контролирующие программы и т. д.)

- работа создается в любом визуальном языке программирования (Alice, Скретч, и т.д.)
- работа может быть интерактивной (объекты реагируют на движение мыши и нажатие кнопок клавиатуры компьютера);
- работа представляется исходным файлом языка программирования;
- вместе с работой предоставляется *текстовый файл с краткой аннотацией работы*, в которой должны быть описаны идея создания работы, возможная область применения работы, программные особенности работы, на которые автор хотел бы обратить внимание жюри.
- при оценке конкурсных работ учитываются следующие критерии:
  - соответствие конкурсным требованиям;
  - завершенность работы;
  - практическая ценность работы;
  - технологичность (техническая грамотность);
  - уровень реализации базовых и расширенных возможностей программного обеспечения;
  - качество оформления работы;
  - оригинальность идеи;
  - качество представления работы на очном туре.

**Программирование на алгоритмических языках** (игровые, обучающие, контролирующие программы и т. д.)

- работа представляется исполнимым (.exe или .com) файлом, к работе должен быть приложен её исходный текст;
- имя файла не должно превышать 8 символов ХХУУУУУУ, где ХХ – № школы, УУУУУУ – фамилия участника (например, Сидоров из школы № 24 напишет имя файла 24Sidoro.com);

- программа не должна перехватывать аппаратные прерывания, включать защитный режим, использовать расширенную память нестандартным образом, предпринимать любые другие действия, нарушающие работу операционной системы проверяющего компьютера;
- не принимаются программы, выполняющие противоправные действия (нарушение авторских прав, создание вирусов, вскрытие паролей и пр.);
- необходимые настройки системы производить в программе и обязательно программно восстанавливать после её завершения;
- вместе с работой предоставляется *текстовый файл с краткой аннотацией программы*, в котором должно быть перечислено программное обеспечение для выполнения конкурсной работы и описание работы пользователя в программе, а также указана возможная область применения.
- при оценке конкурсных работ учитываются следующие критерии:
  - соответствие конкурсным требованиям;
  - завершенность работы;
  - практическая польза программы;
  - технологичность (техническая грамотность);
  - простота, удобство и качество пользовательского интерфейса;
  - качество оформления работы;
  - оригинальность идеи;
  - качество представления работы на очном туре.

**Программирование мобильных приложений** (игровые, обучающие, контролирующие программы и т. д.)

- приложение создается для наиболее популярных мобильных платформ — iOS, Windows Phone или Android;
- работа представляется исходным файлом языка программирования;
- вместе с работой предоставляется текстовый файл с краткой аннотацией работы, в которой должно быть описание идеи создания работы, возможная область применения работы, программные особенности работы, на которые автор хотел бы обратить внимание жюри.
- при оценке конкурсных работ учитываются следующие критерии:
  - соответствие конкурсным требованиям;
  - завершенность работы;
  - практическая ценность работы;
  - технологичность (техническая грамотность);
  - уровень реализации базовых и расширенных возможностей программного обеспечения;
  - качество оформления работы;
  - оригинальность идеи;
  - качество представления работы на очном туре.

**WEB-программирование** (интерактивные сайты, путеводители, справочники, энциклопедии, и т. п.)

- интерактивный сайт должен представлять собой структуру с главной страницей index.html, или index.php, index.phtml, index.jsp (для других скриптовых языков);
- при использовании в работе базы данных в архиве со структурой сайта необходимо разместить дамп (образ) использованной структуры базы данных;
- все используемые автором изображения, должны быть собраны в отдельном каталоге в форматах \*.gif, \*.jpeg, \*.png;
- в архиве с работой необходимо разместить текстовый файл (аннотация сайта), где указываются требования к программному обеспечению сервера, на котором будет размещена работа для тестирования, указать все данные (название сайта, название базы данных, пользователи и пароли базы данных и т.д.), требуемые для запуска сайта;



- сайт может быть размещен в сети Интернет для внешнего доступа с учетом требований информационной безопасности (ссылка на сайт указывается в листе регистрации участника конкурса);
- на страницах сайта должно быть указано авторство использованных текстовых, графических, музыкальных и видеофрагментов;
- при оценке конкурсных работ учитываются следующие критерии:
  - соответствие конкурсным требованиям;
  - практическая значимость работы;
  - проработанность содержательного наполнения (контента);
  - качество оформления работы (дизайн, единообразие стиля);
  - кросс-платформенность;
  - простота и удобство пользовательского интерфейса;
  - технологичность (техническая грамотность);
  - интерактивность;
  - оригинальность идеи;
  - завершенность работы;
  - качество представления работы на очном туре.

#### 4.6. Требования к конкурсной работе, заявленной в номинации «МультиМир»:

- в номинации рассматриваются видео- и анимационные ролики;
- конкурсная работа должна быть самостоятельным законченным произведением по заданию конкурса;
- **задание** для участников в номинации «МультиМир»: Необходимо создать ролик «Пушкинский сюжет в информационном обществе». Предлагаем Вам посмотреть «новым взглядом» на привычные сюжеты пушкинских произведений. Представьте, что по каким-то причинам герои произведений Александра Сергеевича Пушкина переносятся в «информационное общество» (в наши дни или будущее). Покажите в ролике, как, с вашей точки зрения, будет развиваться сюжет произведения, если герои будут использовать «блага» информационного общества и информационные технологии. Не забудьте, что у каждого героя свой характер, жизненные принципы, особенности внешности и т.п. Учитывая новые условия для героев, Вы можете закончить сюжет не так, как задумал Пушкин.  
Не забывайте, что Ваш ролик будет коротким, поэтому в нём может демонстрироваться не всё произведение, а его отрывок.
- основой видеоролика должны служить собственные съёмки. Работа может содержать элементы анимации;
- анимационные ролики могут быть любых видов (мультипликация, интерактивная анимация, интернет-анимация и т.д.);
- длительность ролика не должна превышать 3-х минут;
- включение в работу чужого материала не должно превышать 10%;
- в титрах ролика обязательно должен быть указан его автор, а также авторство (источники) использованных (заимствованных) в ролике текстовых, музыкальных и видеофрагментов. Длительность титров не учитывается при определении длительности ролика;
- при оценке конкурсных работ учитываются следующие критерии:
  - соответствие конкурсному заданию и требованиям;
  - качество оформления работы (качество съёмки, монтажа и авторского текста);
  - техническая сложность работы (уровень использования технологии съёмки или техники создания анимации);
  - оригинальность идеи и творческий подход;
  - качество представления работы на очном туре.

#### 4.7. Требования к конкурсной работе, заявленной в номинации «Оцифрованный мир»:

- каждый участник предоставляет на конкурс **коллекцию из 4-х изображений;**

- работы, представленные на конкурс, должны носить позитивный, созидательный, жизнеутверждающий характер;
- изображения должны быть представлены в формате \*.jpeg или \*.png;
- имя файла должно содержать фамилию и имя участника (например, *Иванова-Анна-1.png* или *Иванова-Анна-обложка.png*);
- объём изображения не должен превышать 1Мб;
- **участники 1 – 5 классов** создают изображения, нарисованные в графических программах. В работе не допускается использование заимствованных изображений.
- работы участников 1 – 5 классов должны быть выполнены в соответствии с тематикой: «Сказки Пушкина и информационные процессы»;
- Задание для участников 1 – 5 классов:  
Предлагаем Вам вспомнить или перечитать сказки Пушкина. Обратите внимание, что сказочные истории содержат информацию о динамике жизненных процессов, в том числе и об информационных процессах.  
Например, в «Сказке о царе Салтане» все события развиваются исключительно благодаря потокам информации, а герои «Сказки о мертвой царевне и о семи богатырях» часто обращаются за информацией к различным информационным сетям. Практически во всех сказках Пушкина герои постоянно имеют дело с различными источниками информации. А получая, передавая и обрабатывая информацию, герои становятся мудрее.  
Предлагаем Вам создать 4 иллюстрации к сказкам Александра Сергеевича Пушкина (сказки могут быть разные). Каждое изображение, представленное на конкурс, должно отражать один информационный процесс (получение, передача, хранение и обработка информации), который описал Пушкин в своей сказке.
- **участники 6 – 11 классов** создают изображения, нарисованные в графических программах. В работе можно применять графические эффекты и элементы коллажа заимствованных изображений, но не более 20% от общего объёма работы.
- Задание для участников 6 – 11 классов:  
Вам предлагается создать полиграфическую продукцию, состоящую из обязательных элементов:
  - обложка книги «Герои Пушкина в современном информационном обществе», которую написали Вы (размер обложки 210 × 297);
  - афиша о проведении литературного вечера, посвященного творчеству А.С. Пушкина (размер афиши 594 × 841);
  - целевой баннер сайта «Герои Пушкина в современном информационном обществе» (размер баннера 728 × 90);
  - стикер с героем (героями) Пушкина (размер стикера 75 × 75)
- для уточнения технологии создания работы жюри может попросить авторов предоставить исходные файлы без слияния слоев;
- при оценке конкурсных работ учитываются следующие критерии:
  - соответствие конкурсному заданию и требованиям;
  - композиционная целостность;
  - цветовая гармония;
  - объёмность изображения;
  - качество исполнения работы;
  - техническая сложность работы;
  - оригинальность идеи и творческий подход.

*Информационная справка для участников номинаций «МультиМир» и «Оцифрованный мир»:*

Пушкин и информационные процессы. Странное на первый взгляд словосочетание. Никакой информатики Пушкин не знал, да и наука это молодая, её в его времена ещё не было. И всё же, давайте сегодня перечитаем знакомые с детства каждому произведения и посмотрим на них с другой стороны, используя знания по информационным процессам.

Пушкин в своих произведениях строит главную сюжетную линию на действиях с информацией: приеме и передаче, хранении, кодировании и обработке информации.

Причём работает он с информацией, как великий писатель, поэт и информатик, легко, логично, удивительно, вызывая у читателей не только восхищение, но и интерес к сюжету произведения и сопереживание её героям.

Откройте для себя другого Пушкина, нового Пушкина, Пушкина через двести двадцать пять лет.

Предлагаем Вам «поселить» героев Пушкина в информационном обществе. **Информационное общество** — это общество, в котором большинство работающих полностью занято (или хотя бы частично участвует) в производстве, хранении, переработке и реализации информации, особенно высшей её формы — знаний. Если в обществе более 50% населения занято в сфере информационно-интеллектуальных услуг, общество становится информационным.

*Глоссарий для участников номинации «Оцифрованный мир» 6 – 11 классов:*

- **Обложка книги** – первое, что видит потенциальный читатель. Это первое впечатление, которое, как известно, нельзя произвести дважды.
- **Афиша** — объявление о мероприятии, вывешиваемое на видном месте. У афиши одна основная цель рассказать о мероприятии и привлечь на него зрителей.
- **Баннер** – это реклама в интернете, которую размещают на сайтах в виде прямоугольных изображений, привлекающих внимание. Целевой баннер используют, чтобы привлечь внимание целевой аудитории.
- **Стикером**, как правило, считают наклейку или этикетку, предназначенную для уточнения информации. Слово «стикер» означает небольшое изображение, размером несколько больше, чем смайл или эмоджи и несущее ту же функцию – показ эмоции или действия.

**Положение о проведении олимпиады по информационным технологиям  
фестиваля компьютерного творчества «ИНФО-МИР»**

**1. Участники олимпиады:**

В олимпиаде принимают участие учащиеся 6 – 11 классов образовательных учреждений г.о. Тольятти.

**2. Олимпиада проводится без номинаций, по возрастным группам:**

- младшая возрастная группа: 6 – 8 класс;
- старшая возрастная группа: 9 – 11 класс.

**3. Условия олимпиады:**

- Участие в олимпиаде индивидуальное.
- Участники демонстрируют уровень знаний и умений в использовании офисных программ.
- Для участия в олимпиаде **обязательна регистрация**.  
Сроки регистрации: с 13:00 (местн. вр.) 27.11.2023 – 16:00 (местн. вр.) 01.12.2023 г.

**4. Этапы проведения олимпиады:**

- **Отборочный этап** (04 декабря 2023 г.)  
Отборочный этап проводится дистанционно. Для участия в отборочном этапе необходимо 04 декабря 2023 г. в период с 09:00 до 21:00 часов пройти по ссылке в тестовую систему (ссылка станет активной на странице фестиваля <https://clck.ru/368MSL> 04 декабря 2023 г. в 09:00), указав свой логин и пароль, **и ответить на вопросы**.  
Символы (на английской раскладке), указанные при регистрации в электронной почте участника до знака «@», являются логином и паролем для входа в систему проведения олимпиады.  
Итоги отборочного этапа и список финалистов олимпиады публикуются 07 декабря 2023 г. на странице фестиваля в ТолВики.
- **Очный этап** (09 декабря 2023 г.)  
На очный этап приглашаются участники олимпиады, ставшие финалистами по результатам отборочного этапа.  
Очный этап олимпиады состоится 09 декабря 2023 г. в 10:00 в ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет» по адресу: ул. Белорусская 16в, учебно-лабораторный корпус, кабинет 418.  
На очном этапе участники **выполняют практические задания**, используя программы офисных пакетов MicrosoftOffice и/или LibreOffice.

**5. Результаты олимпиады:** будут опубликованы не позднее 12 января 2024 г. на странице фестиваля

**Положение о проведении олимпиады по программированию «CODEUP»  
фестиваля компьютерного творчества «ИНФО-МИР»**

**1. Участники олимпиады:**

В олимпиаде принимают участие учащиеся 13 – 18 лет образовательных учреждений г.о. Тольятти.

**2. Условия олимпиады:**

- Участие в олимпиаде индивидуальное.
- Участники олимпиады соревнуются в умении программировать на алгоритмических языках.
- Для участия в олимпиаде **обязательна регистрация**.  
Сроки регистрации: с 13:00 (местн. вр.) 19.02.2024 – 16:00 (местн. вр.) 22.02.2024 г.

**3. Этапы проведения олимпиады:**

- **Отборочный этап** (26 февраля 2024 г.)  
Отборочный этап проводится дистанционно. Для участия в отборочном этапе необходимо 26 февраля 2024 г. в период с 09:00 до 21:00 часов пройти по ссылке в тестовую систему (ссылка станет активной на странице фестиваля <https://clck.ru/368MSL> 26 февраля 2024 г. в 09:00), указав свой логин и пароль, **и ответить на вопросы**.  
Символы (на английской раскладке), указанные при регистрации в электронной почте участника до знака «@», являются логином и паролем для входа в систему проведения олимпиады.  
Итоги отборочного этапа и список финалистов олимпиады публикуются 29 февраля 2024 г. на странице фестиваля в ТолВики.
- **Очный этап** (02 марта 2024 г.)  
На очный этап приглашаются участники олимпиады, ставшие финалистами по результатам отборочного этапа.  
Очный этап олимпиады состоится 02 марта 2024 г. в 10:00 в ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет» по адресу: ул. Белорусская 16в, учебно-лабораторный корпус, кабинет 418.  
В финале участники решают задачи на одном из регламентированных языков: PascalABCNet, Python, C++, Java, JavaScript, или PHP. Срок выполнения задания – 1 час.

**4. Результаты олимпиады:** будут опубликованы не позднее 15 марта 2024 г. на странице фестиваля