

**Порядок проведення III етапу учнівських олімпіад  
з інформаційних технологій у номінаціях:  
«Офісні технології», «Веб-програмування»,  
«Комп'ютерна графіка» та «Комп'ютерна анімація»  
(опис дій учасників і журі)**

### **1. Загальні положення**

Порядок регламентує особливості проведення III (міського) етапу учнівських олімпіад з інформаційних технологій і є орієнтовним при проведенні I (шкільного) – II (районного) етапів олімпіад. Внесення змін і доповнень у цей порядок може стосуватися лише використання програмних засобів або розширення переліку цих засобів та інформаційного забезпечення проведення олімпіад.

*Дні проведення змагань з кожної номінації різні. Участь в олімпіаді й підведення підсумків за кожною з номінацій незалежне.*

*Норма представництва від району: 7 осіб + кількість переможців від району на III (міському) етапі попереднього навчального року у відповідній номінації.*

Учні Українського фізико-математичного ліцею Київського національного університету імені Тараса Шевченка беруть участь у III етапі олімпіад у окремою командою з такою самою нормою представництва.

Оргкомітети II (районного) етапу олімпіад щонайменше за 20 днів до проведення III етапу повинні подати звіт про проведення I–II етапів та заявку від району на участь у III етапі та надсилати в електронному вигляді (Microsoft Office Excel) на адресу [rudykob@gmail.com](mailto:rudykob@gmail.com).

*Інформаційне забезпечення проведення III (міського) етапу учнівської олімпіади здійснюється через сайт <http://kievoit.ipro.kubg.edu.ua> «Київські учнівські олімпіади з інформаційних технологій». Цей сайт містить такі дані:*

- Порядок проведення III етапу олімпіади;
- повідомлення про місце і час для подання заявок на участь у III етапі;
- повідомлення про місце і час проведення III етапу, розподіл учасників за місцями проведення;
- гіперпосилання на архів робіт учасників з результатами перевірки (не пізніше ніж за три дні після проведення олімпіади та апеляції).

Кожний учасник олімпіади зобов'язаний своєчасно (одразу після публікації) ознайомитися з цією інформацією. Якщо він не може зробити це самостійно, то керівник команди району зобов'язаний допомогти йому в цьому.

Передбачено, що учасник олімпіади протягом навчального року готується до участі в олімпіаді, у тому числі за матеріалами сайту: знайомиться з даним Порядком проведення та умовами завдань олімпіад попередніх років.

### **2. Дії учасників безпосередньо перед виконанням завдання**

**О 9.30** у день проведення олімпіади учасникам олімпіади потрібно прийти у складі команди на місце проведення олімпіади. Мати учнівський квиток або паспорт, який потрібно подавати:

- охороні при вході у навчальні корпуси;
- членам організаційного комітету чи журі, за їхньою вимогою, під час реєстрації в аудиторіях у яких виконують завдання олімпіади.  
**З 9.50 до 10.00** учасник олімпіади робить таке.
- Заходить в аудиторію і займає своє робоче місце.
- Вимикає мобільний телефон і складає його разом з іншим майном на підвіконня або окремі столи, залишивши при собі лише ручки й олівці, харчі й напої;
- Знайомиться з даним Порядком проведення III етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформаційних технологій у місті, якщо він не зробив це завчасно.
- Перевіряє можливість роботи:
  - наявність програмних засобів (див. далі перелік дозволених ПЗ);
  - створення і запис файлів, у теці *Мої документи*. Лише у ній (чи у її підкаталогах) учасник надалі безпосередньо створює, змінює та знищує файли.
- У теці *Мої документи* створює робочу теку, назва якої назва якої складається з 9 символів:
  - 2-цифровий запис класу (записують 0 перед одноцифровим номером)+
  - знак підкреслення «\_» +
  - 3-цифровий номер аудиторії +
  - знак підкреслення «\_» або *велика літера латиниці*, якщо є літера у номері кабінету 512\* (А, В, V відповідно для аудиторій 512А, 512Б, 512В навчального корпусу КУ ім. Б. Грінченка по вул. Маршала Тимошенка) +
  - 2-цифровий номер ПК, вказаний на моніторі (записують 0 перед одноцифровим номером, 00 для вчительського ПК).

Наприклад, назва теки 09\_512А07означає, що її створив 9-класник, який сидів в аудиторії 512А за комп'ютером № 7. *Якщо місце зайнято не відповідно до попередньо вивішених списків, про це необхідно повідомити представників організаційного комітету до початку виконання роботи. Оцінювати будуть лише файли, розташовані у робочій теці, що мають назви, передбачені умовою завдання, і розширення, передбачене програмними засобами.*

У разі відсутності переліченого програмного забезпечення на ПК, що виділено учаснику олімпіади, організаційний комітет надає інший ПК з встановленими програмними засобами або має встановити їх на ПК. При цьому час виконання завдання учасником подовжується на час затримки. Таким же чином враховують затримку внаслідок недоліків системного адміністрування.

У разі відсутності зареєстрованого учасника о 10 годині на призначеному йому робочому місці (біля ПК) голова організаційного комітету може передати це місце іншому учаснику. Наприклад, такому, що не потрапив у заявку від району. У цьому випадку учасник, який запізнився, стає в кінець загальної черги охочих взяти участь в олімпіаді, яким не було виділено місце на початок проведення.

### **3. Програмне забезпечення**

Дозволено використовувати лише надане організаційним комітетом програмне забезпечення, перелічене нижче:

- **«офісні технології»:** Microsoft Office 2013;
- **«комп'ютерна графіка»:**
  - Blender
  - GIMP;
  - Inkscape;
  - Krita;
  - Microsoft Paint;
  - Paint.Net;
  - Paint Tool Sai;
- **«комп'ютерна анімація»:**
  - Blender
  - GIMP;
  - Inkscape;
  - Krita;
  - Pencil;
  - SynfigStudio;
  - VectorianGiotto.

Учасники олімпіади у номінації «комп'ютерна анімація» мають право використати файли ffmpeg.exe для коректного експорту анімації програмою Krita. Сторінка для завантаження актуальної версії така: <https://ffmpeg.zeranoe.com/builds/>. Архіви 32 і 64 бітної адресації з назвою ffmpeg-...-static.zip учасники III етапу зможуть завантажити з мережевої теки Olymp.

- **«веб-програмування»:**
  - Блокнот (у складі Windows);
  - Kompozer;
  - Sublime;
  - Microsoft Office 2013 (лише для корегування текстових файлів);
  - GIMP;
  - Inkscape;
  - Microsoft Paint;
  - Paint.Net;
  - XAMPP.

Учасники олімпіади у номінації «веб-програмування» мають право використати файли, розташовані у глобальній мережі за такими адресами:

- o <https://code.jquery.com/jquery-3.1.1.min.js>;
- o <https://code.jquery.com/jquery-3.1.1.js>;
- o <http://fontawesome.io/assets/font-awesome-4.7.0.zip>;
- o <https://cdn.linearicons.com/free/1.0.0/Linearicons-Free-v1.0.0.zip>,

Ці файли буде надано в архіві forweb.7z у мережевій теці Olymp. Копію архіву опубліковано на сторінці [kievoit.ippro.kubg.edu.ua/kievoit/web.html](http://kievoit.ippro.kubg.edu.ua/kievoit/web.html).

Учасник несе повну відповідальність за коректну роботу з програмним забезпеченням, за своєчасне й коректне збереження результатів роботи. Наприклад, не рекомендовано зберігати результати роботи з VectorianJiotto у теках, назви яких містять літери кирилиці.

#### 4. Підстави дискваліфікації

Учасника буде дискваліфіковано й позбавлено права продовжити участь в олімпіаді за:

- наявність на робочому місці під час виконання завдань засобів комунікації, сторонніх електронних носіїв інформації, друкованих чи рукописних матеріалів;
- спілкування з іншими учасниками чи передачу записок під час виконання завдань.
- порушення правил техніки безпеки;
- спроб змінити налаштування комп'ютера (у тому числі через BIOS);
- спроб використати авторські файли-заготовки способом, *відмінним від вказаного в умові*;
- спроб під'єднання до Інтернету;
- наявність у файлах, залишених учасником у робочій теці, даних, за якими можна ідентифікувати учасника;
- використання ПЗ, не передбаченого даним Порядком проведення, навіть якщо воно наявне на ПК учасника.

#### 5. Перебіг олімпіади

**О 10.00** оголошують тексти завдань. У номінації «Офісні технології» всі учасники отримують однакові завдання, а присудження місць проходить для кожної паралелі окремо.

На всі технічні питання (робота програмного забезпечення, розпакування архіву завдань, збереження файлів тощо) відповідає *лише* голова організаційного комітету.

На всі питання щодо умов завдання відповідає *лише* голова журі або призначений ним член журі. На питання щодо умов завдання олімпіад у номінаціях «Комп'ютерна графіка» і «Комп'ютерна анімація» журі не відповідає, бо ці завдання відомі наперед.

Перед припиненням роботи учасник:

- знищує файли та теки, які не потрібні для оцінювання роботи;

- повідомляє про припинення роботи;
- демонструє члену журі чи організаційного комітету відсутність зайвих файлів і тек;
- підписує протокол реєстрації робіт учасників такого вигляду.

Завдання для 6–7 класів виконують протягом 3 астрономічних годин, для 8–11 класів — протягом 4 астрономічних годин.

*Зауваження щодо порядку проведення олімпіади потрібно подати представнику оргкомітету у письмовій формі в день проведення олімпіади.*

**З 13.00 до 15.00** члени організаційного комітету збирають роботи учасників, зашифровують їх (змінюють назви тек) та передають їх (без таблиці шифрування) журі. Одразу після цього:

- члени журі знайомляться з умовами завдань і критеріями оцінювання;
- голова журі розподіляє роботи (номери зашифрованих тек) серед членів журі;
- члени журі оцінюють зашифровані роботи учасників. При розгляді робіт члени журі можуть обговорювати роботи учасників і консультуватися з головою журі. До підведення підсумків олімпіади журі має доступ до робіт учасників лише у зашифрованому вигляді і лише у приміщенні, наданому організаційним комітетом.

## **6. Критерії оцінювання робіт у номінації «офісні технології»**

Критерії потрібно максимально деталізувати, *по можливості* передбачивши порогову модель оцінювання: або всі бали, або нічого. З метою нерозголошення способу отримання розв'язку журі може повідомити про детальний розподіл балів разом з оприлюдненням результатів.

Розв'язки, що не відповідають технічним вимогам, журі не розглядає. І це не може бути предметом апеляції.

## **7. Критерії оцінювання робіт у номінації «веб-програмування»**

Критерії оцінювання повідомляють учаснику разом із завданнями. *Об'єм роботи не повинен перевищувати 1 МБ.* У разі перевищення цієї межі учаснику буде зараховано лише 90% набраних балів. Щоб уникнути таких штрафних санкцій, учасник повинен:

- не копіювати *незмінені* файли, надані журі, до своєї робочої теки;
- *відносні* (і лише відносні) посилання на ці файли робити з розрахунку, що при перевірці робоча тека буде в одній і тій самій теці, що й теки:
  - o task (матеріали для наповнення сайтів);
  - o forweb (готові складові коду — див. прикінцеві положення пункту 3. Програмне забезпечення).

Наприклад, якщо файл html роботи 6-класника розташовано безпосередньо у робочій теці, то посилання на малюнок picture.jpg у цьому файлі має бути таким: `<imgsrc=" ../task/images/picture.jpg">`

Тут у відносній адресі — значення src — двокрапкою вказано вихід з робочої теки, потім — входження у теку task, далі — у теку images з файлом picture.jpg.

## 8. Критерії оцінювання робіт у номінації «комп'ютерна графіка»

- Композиційне рішення (сюжет, ідея, цілісність композиції).
- Колористичне рішення
- Виразність художнього образу
- Дотримання законів перспективи
- Техніка малюнку
- Володіння програмним засобом
- Використання різних стилів
- Розкриття теми

## 9. Критерії оцінювання робіт у номінації «комп'ютерна анімація»

- Композиційне рішення (сюжет, ідея, цілісність композиції)
- Дотримання принципів анімації
- Колористичне рішення
- Плавність та гармонійність переходу кадрів
- Перспектива
- Техніка малюнку
- Подання руху
- Тривалість
- Володіння програмним засобом
- Стель
- Розкриття теми

Для номінацій «Комп'ютерна графіка» та «Комп'ютерна анімація» вище вказано *неформалізовані* критерії. За ними можливе м'яке рейтингове голосування. У цьому випадку кожний з членів журі кожній з зашифрованих робіт присуджує місце-рейтинг — натуральне число в межах від 1 до кількості зашифрованих робіт. При цьому різним роботам один член журі має присудити різні рейтинги. *У залік роботи йде сума рейтингів, присуджених кожним з членів журі* (крім голови журі).

Але можливе (на розсуд журі) й оцінювання з розподілом балів. Наприклад, таким чином.

### 1. Відповідність роботи технічним умовам завдання (20):

- щодо сюжету (10\*) — відповідність реалізованого сюжету в анімації сюжету олімпіадного завдання — потрібно реалізувати всі сцени та дії, за додаткові сцени та дії оцінка не знижують;
- щодо часу демонстрації — по 1 за 1/10 часу відповідності створеної анімації до часу визначеного в завданні олімпіади.

### 2. Оригінальність авторського сценарію (10\*).

### 3. Дизайн роботи (32):

- *естетичне враження — єдиний стиль для всіх сцен, кольорова гама, якість виконання малюнків і тла (18):*

- єдиний стиль для всіх сцен та правильно створені переходи між сценами (4\*, для однієї сцени 0);
- вдало підібрана кольорова гама всіх об'єктів анімації (4\*);
- якість виконання малюнків героїв (6\*);
- якість виконання тла (4\*);

- *реалістичність зображень (14):*

- задній план (3\*);
- головний герой (8\*);
- другорядні герої (об'єкти) (3\*).

#### 4. *Дотримання принципів анімації (48 — по 4\* за кожний принцип):*

- стиск і розтяг;
- підготовка або випередження (відмовний рух);
- сценічність;
- компонування;
- наскрізний рух;
- пом'якшення початку й завершення руху;
- рух дугою;
- додаткова дія або виразна деталь;
- розрахунок часу;
- перебільшення;
- «міцний» (професійний) малюнок;
- привабливість.

#### 5. *Складність роботи (40):*

- задній план (13) — статичний малюнок (3\*) + використання анімації на задньому плані (10\*);
- основний герой (14) — використання різних типів (хоча б двох) анімації (14\*) або лише одного (5\*);
- другорядні герої (об'єкти) (13) — статичний малюнок (3\*) + використання анімації на задньому плані (10\*).

Тут зірочкою \* позначено неподільні кількості балів для оцінювання за пороговою моделлю:

- або присуджувати усі вказані бали, якщо вимогу виконано повністю;

- або не присуджувати жодного балу, якщо вимогу не задоволено повністю.

## **10. Підведення підсумків**

Після перевірки *зашифрованих* усіх робіт учнів однієї паралелі голова організаційного комітету (у вказаному далі порядку):

- надсилає на електронні адреси відповідальних за перевірку членів журі й голови журі протокол перевірки зашифрованих робіт у електронному вигляді;
- публікує на сайті <http://kievoit.ipro.kubg.edu.ua> посилання на архів робіт учасників і таблиці кодування;
- дешифрує роботи учасників;
- публікує на сайті <http://kievoit.ipro.kubg.edu.ua> результати перевірки.

Попередню консультацію щодо коректності подання апеляційної заяви можна отримати, надіславши електронного листа на електронну адресу [rudukob@gmail.com](mailto:rudukob@gmail.com) до 9.30 дня подання апеляційних заяв.

## **11. Проведення відбірково-тренувальних зборів**

*Склад учасників* відбірково-тренувальних зборів команди міста Києва до IV етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформаційних технологій визначають рішенням журі III етапу серед переможців III етапу одразу після проведення апеляції та присудження місць переможців. Це рішення оприлюднюють у протоколі перевірки робіт учасників у день проведення апеляції разом з публікацією розкладу турів виконання завдань. Учасники повинні *самостійно* відстежувати відповідні повідомлення на сторінці «Офісні технології» сайту «Київські учнівські олімпіади з інформаційних технологій і вивчення інформатики» і приходити відбірково-тренувальні збори без додаткових нагадувань.

Відбірково-тренувальні збори команди міста Києва до IV етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформаційних технологій проводять таким чином:

- *Кількість турів*: згідно з рішенням керівника відборів — від 2 до 4.
- *Час проведення відбіркових турів*: починаючи з 15.00.
- *Місце проведення*: Київський університет імені Бориса Грінченка (вул. Маршала Тимошенка 13Б).
- *Тривалість виконання завдань туру*: 3 або 4 астрономічні години.
- На учасників відборів поширюються всі положення Порядку проведення III етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформаційних технологій.
- *Склад команди на IV етап олімпіади* формують таким чином (пріоритетність — у порядку перерахування):
  - до складу команди незалежно від результатів виконання завдань зараховують переможців (I місце) IV етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформаційних технологій минулого року;
  - критерій відбору — сума відношень набраних балів до кількості всіх балів за тур для всіх турів відбірково-тренувальних зборів і турів



III етапу поточного навчального року крім найгіршого для учасника результату. При підведенні підсумків відбірково-тренувальних зборів порівнюють:

- для учнів 11 класу — набрану суму балів як вона є;
- для учнів 10 класу — набрану суму балів, помножену на 1,1.
- у складі команди, згідно з чинним Положення про олімпіади, не менше 1 учня з кожної паралелі. Якщо чисельність команди перевищує 3, то не менше 2 учнів з кожної паралелі.
- *Підведення підсумків* — одразу після завершення апеляції останнього туру, яку проводять за допомогою електронного листування протягом доби після опублікування результатів.