



ПОЛОЖЕНИЕ о проведении Цифровой олимпиады «Волга–IT'XXI»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Цифровой олимпиады «Волга–IT'XXI» (далее – Олимпиада).

1.2. Олимпиада проводится среди учащихся образовательных организаций Российской Федерации и иностранных государств, родившихся в период с 1998 года по 2005 год включительно.

1.3. Руководство организацией и проведением Олимпиады осуществляется организационным комитетом по подготовке и проведению Цифровой олимпиады «Волга–IT'XXI» (далее – оргкомитет).

1.4. Адрес официального сайта Олимпиады в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» – <http://www.volga-it.org> (далее – сайт Олимпиады).

1.5. Официальном языком Олимпиады является русский язык.

2. Цели проведения Олимпиады

Олимпиада проводится в целях:

2.1. выявления инициативной и талантливой молодежи в сфере цифровых и информационных технологий;

2.2. проверки и улучшения профессиональных знаний участников;

2.3. создания кадрового резерва молодых специалистов в сфере цифровых и информационных технологий;

2.4. поддержки выпускников и учащихся технических специальностей образовательных организаций;

2.5. повышения престижа профессии IT-специалиста.

3. Дисциплины Олимпиады

3.1. «Автоматизированное тестирование (PHP)»

Дисциплина включает в себя задания на проверку навыков тестирования endpoint, а также знания языков и технологий: PHP, codeception, GiT, IDE.

3.2. «Веб-дизайн».

Дисциплина включает в себя требования по качеству проработки деталей элементов интерфейса, юзабилити, художественной графики. Работы оцениваются, исходя из общей визуальной эстетики и единства стиля макета, соответствию заданию, скорости выполнения, предложений по улучшению юзабилити.

3.3. «Веб-разработка (PHP)»

При выполнении заданий дисциплины используются такие языки программирования как PHP, MySQL, HTML, CSS, Javascript.

3.4. «Интернет-маркетинг (SMM)»

Дисциплина включает задания, направленные на продвижение в соцсетях.

3.5. «Прикладное программирование (Java/C#)».

Дисциплина включает в себя задачи разработки прикладных приложений на языках Java, C#;

3.6. «Программирование на языке 1С»

При выполнении заданий дисциплины используется среда 1С:Предприятие 8.3 (учебная версия). Задания дисциплины строятся на работе с типовыми объектами конфигурации: справочники, документы, отчеты, регистры накоплений.

3.7. «Программирование на JavaScript»

Дисциплина включает в себя задания на создание современных и оригинальных интерфейсов для веб-сайтов. При выполнении заданий необходимо использовать навыки HTML, CSS, JavaScript, Git.

3.8. «Системное программирование (C++)»

В данной дисциплине предлагается оценить свои силы в решении задач, максимально приближенных к реальным. Вы сможете продемонстрировать не только владение языком и средой разработки, но и способность решать нетривиальные задачи. Результатом выполнения задания будет Desktop-приложение, собранное под ОС Windows. Используемые языки и инструменты: C++ 11(14/17) 5.

3.9. «Телекоммуникации и информационная безопасность».

Дисциплина предполагает задания на знание сетевых служб и протоколов, оборудования для локально-вычислительных сетей, локальной и сетевой информационной безопасности и защиты информации.

4. Участники Олимпиады

Для участия в Олимпиаде требуется:

4.1. зарегистрироваться на сайте Олимпиады и подать заявку на участие;

4.2. заполнить анкету участника, указав субъект Российской Федерации, или иностранное государство, на территории которого проживает потенциальный участник Олимпиады; наименование своего образовательного учреждения; номер контактного телефона, адрес электронной почты; согласие на публикацию и обработку своих персональных данных. Заполнение анкеты участника Олимпиады означает факт соглашения с правилами Олимпиады;

4.3. получить приглашение к участию в Олимпиаде. Приглашение направляется оргкомитетом в течение трёх рабочих дней со дня регистрации на сайте Олимпиады на электронную почту участника, указанную при регистрации, после проверки анкеты на полноту и корректность указанных данных. В случае не корректности указанных данных участника или нарушения им правил участия оргкомитет оставляет за собой право отклонить заявку участника.

5. Порядок проведения Олимпиады

5.1. Олимпиада проводится в два этапа: отборочный и финальный.

5.2. Отборочный этап проводится заочно в онлайн-режиме с 01 июня до 03 октября 2021 года. По итогам отборочного этапа Олимпиады все участники получают именные электронные сертификаты с указанием количества баллов, набранных на Олимпиаде. Будет отобрано 150 человек, набравших проходной балл, которые получают приглашение к участию в финальном этапе. Проходной балл определяется оргкомитетом для каждой дисциплины в зависимости от результатов отборочного этапа. В случае отказа от участия в финальном этапе Олимпиады участника из другого региона Российской Федерации, право на участие в Олимпиаде предоставляется участнику, набравшему меньшее количество баллов.

5.3. Финальный этап проводится с 28 октября по 31 октября 2021 года в городе Ульяновск:

28 октября – организация встречи и размещения иногородних делегаций.

29 октября – торжественное открытие Олимпиады, проведение состязаний финального этапа.

30 октября – подведение итогов Олимпиады, церемония награждения победителей, торжественное закрытие Олимпиады.

31 октября – отъезд иногородних делегаций.

5.4. Этапы состязаний Олимпиады представляют собой реализацию серии конкурсных заданий на электронно-вычислительных средствах.

6. Оценка конкурсных работ финального этапа

6.1. Оценка конкурсных работ осуществляется оргкомитетом согласно регламентам дисциплин, размещённым на сайте Олимпиады.

6.2. По итогам каждого задания участникам Олимпиады начисляются баллы. Количество начисляемых баллов зависит от сложности выполненного задания и специфических критериев оценки конкурсных работ для каждой из номинаций.

Победитель в дисциплине определяется путём сложения баллов за все задания. Участник, набравший наибольшее количество баллов в дисциплине, объявляется победителем.

Победитель в командном зачёте определяется путём сложения всех призовых мест, которые заняли учащиеся данного образовательного учреждения. Образовательная организация, учащиеся которой заняли наибольшее количество призовых мест, объявляется победителем в командном зачёте.

По итогам финального этапа Олимпиады все участники получают именные электронные сертификаты с указанием количества баллов, набранных на Олимпиаде.

Участникам, занявшим первые три места в каждой из дисциплин, вручаются почётные дипломы победителей.

6.3. Итоги оценочной работы оргкомитета оформляются секретарём в форме протоколов и устно доводятся до сведения всех участников Олимпиады в день подведения итогов.

7. Заключительные положения

7.1. Принимая участие в Олимпиаде участник соглашается со всеми правилами проведения.

7.2. Принимая участие в Олимпиаде участник предоставляет право осуществлять любое действие (операцию) или совокупность действий (операций), совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования таких средств с персональными данными, в том числе обработку (включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных), при этом общее описание вышеуказанных способов обработки данных приведено в Федеральном законе от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных», а также на передачу такой информации третьим лицам, в случаях, установленных нормативными документами вышестоящих органов и действующим законодательством.

7.3. Все конкурсные работы лицензируются на условиях Стандартной общественной лицензии GNU версии 3 (GNU GPL v3) и публикуются на сайте Олимпиады.

Председатель
организационного комитета
Цифровой олимпиады «Волга–IT`XXI»

Ярушкина Н.Г.

