

РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ "ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ"

Уровень: Level 3. Категория: для продолжающих (без ограничений по опыту)

*“Воображение важнее, чем знание.”
“Среди беспорядка найдите простоту,
среди раздора найдите гармонию”
Альберт Эйнштейн*

Описание состязания

Участники команды во время соревнования должны разработать и создать объекты 3D графики с помощью кистей виртуальной реальности. Тема графического изображения «Мой робот».

1. Требования к участникам

1.1. В соревновании могут принимать участие школьники или студенты колледжей вне зависимости от возраста, имеющие навыки художественной графики.

1.2. Команда может состоять из двух участников и руководителя.

1.3. Перед соревнованиями (заранее) команды готовят подходящий к тематике соревнования виртуальный пейзаж, который демонстрируют перед началом состязания судьям в видеоформате.

1.4. Объект «Мой робот» участниками создается в предоставляемой организаторами среде во время соревнования.

2. Требование к демонстрационной площадке проекта (очный тур)

2.1. Участникам предоставляется точка электрического питания (220В), для демонстрации со своего рабочего места (используя свой ноутбук) подготовленных пейзажей. Командам необходимо иметь фильтр для обеспечения доставки питания к своему рабочему столу. Мощность потребления не более 0,5 кВт.

2.2. После демонстраций командами виртуальных пейзажей, для состязания «Мой робот» командам предоставляется шлем виртуальной реальности (Oculus Rift или аналогичный), управляющие кисти (Oculus Touch - система обратной тактильной связи), среда виртуальной реальности TILT BRUSH by Google.

2.2.1. Участники поочередно используют шлем виртуальной реальности и управляющие кисти для создания виртуальных 3D объектов во время соревнования.

2.2.2. Каждой команде отводится тренировочное время для адаптации работы со шлемом (не менее 20 минут).

2.2.3. Участники могут наблюдать процесс создания модели робота на экране, установленном в зоне соревнований.

3. Правила соревнования

3.1. Демонстрационный этап виртуальных пейзажей проходит перед началом соревнования и обеспечивает участников дополнительными баллами.

3.2. Во время состязания участники должны продемонстрировать навыки управления виртуальной реальностью, создать модель робота с помощью управляющих кистей.

3.2. Продолжительность создания модели составляет не более 7 минут одной командой. Время работы по решению судей может быть увеличено.

3.3. Оценивание работ команд осуществляется в соответствии с оценочной таблицей.

4. Оценивание проектов

4.1. Оценочная таблица

Вид соревнования _____

Ф.И.О. _____ организация _____

город/область _____ страна _____

4.2. Оценочная таблица

Критерии	Характеристики	Макс. балл
Виртуальный пейзаж	Оригинальность идей, решения: <ul style="list-style-type: none">• уникальность проекта• творчество• целостность• реалистичность• смысловая концепция• дизайн• сложность исполнения• отражение авторского взгляда• соответствие тематике• световое решение	100

<p>Объект виртуальной реальности в TILT BRUSH</p>	<p>Оригинальность идей, решения:</p> <ul style="list-style-type: none"> • уникальность проекта • творчество • целостность • реалистичность • смысловая концепция • дизайн • сложность исполнения • отражение авторского взгляда • соответствие тематике • световое решение 	<p>100</p>
--	---	-------------------

4.3. Проекты, которые не соответствуют правилам соревнования получают 0 баллов.

4.4. Решение судей не обсуждается, возражения не высказываются.

4.5. Апелляция подается в Оргкомитет до окончания данного вида соревнования. В отсутствие представителей Оргкомитета, апелляция подается судье соревнований

5. Определение победителя состязания.

5.1. На основании баллов, заработанных командой, выстраивается общий рейтинг. Победитель определяется по наибольшему количеству баллов за проект.

ГИБКОСТЬ РЕГЛАМЕНТОВ СОРЕВНОВАНИЙ

1. Гибкость правил может быть проявлена при изменениях количества участников соревнований, что может оказать незначительное влияние на содержание регламента, но при этом должны быть соблюдены его основные концепты.

2. Организаторы соревнований могут вносить изменения или исключения в регламент до начала соревнования, после чего они являются постоянными в течение всего мероприятия.

3. Об изменениях или отмене регламентов соревнований участники должны быть извещены заранее (но не позднее 15 минут) до начала соревнований

4. Скорректированные правила остаются неизменными в ходе соревнования.

ОБ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

1. За работоспособность, безопасность программы команды и участники соревнований несут личную ответственность, а также ответственность в соответствии с Законодательством РК в любых несчастных случаях, вызванных действиями участников команд или их программ.
2. Организаторы соревнований не несут ответственность в случае аварии или несчастного случая, вызванных действиями участников команд или их оборудованием, программным обеспечением.

ССЫЛКИ НА ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ РЕСУРСЫ

1. *www.robofinist.ru*
2. *www.myROBOT.ru*
3. *robolymp.ru*
4. *www.rus-robots.ru*