

Положение о кейс-чемпионате «Круглый куб» для обучающихся Колледжа и ИЦТЭФ АлтГУ по разработке социально-ориентированного сервиса «Школа кибербезопасности» и квест-игры по основам цифровой грамотности

1. Общие положения

1.1 Настоящее Положение определяет порядок и условия проведения кейс-чемпионата «Круглый куб» для обучающихся Колледжа и ИЦТЭФ АлтГУ по разработке социально-ориентированного сервиса «Школа кибербезопасности» и квест-игры по основам цифровой грамотности (далее – Кейс-чемпионат).

1.2 Конкурс проводится Институтом цифровых технологий, электроники и физики Алтайского государственного университета.

1.3 Информация о чемпионате размещается на сайте ИЦТЭФ (phys.asu.ru).

1.4 Цель Кейс-чемпионата: разработка социально-ориентированного сервиса «Школа кибербезопасности» и квест-игры по основам цифровой грамотности.

1.5 Задачи Кейс-чемпионата:

- создание возможностей для реализации знаний и умений обучающихся Колледжа и ИЦТЭФ АлтГУ;
- создание площадки для творческого взаимодействия студентов;
- формирование у молодежи надпрофессиональных навыков: критическое мышление, креативность, работа в команде, структурированность мышления, активная жизненная позиция;
- развитие у молодежи понимания специфики работы с кейсами и их решением;
- обмен опытом, идеями и информацией.

2. Участники Кейс-чемпионата

2.1 В Кейс-чемпионате могут принимать участие команды учреждений СПО и ИЦТЭФ АлтГУ. Количество участников в команде от 2 до 5 человек. Команда выбирает капитана. Регистрацию выполняет каждый участник кейс-чемпионата.

2.2 Количество команд от каждого учебного заведения для участия в Кейс-чемпионате не ограничено. Максимальное количество команд – 10.

3. Порядок организации и сроки проведения Кейс-чемпионата

3.1 Кейс-чемпионат проводится в 3 этапа.

3.2 Первый этап – регистрация.

Для регистрации необходимо заполнить форму:
<https://forms.yandex.ru/u/643cd62769387223b8e2e4d0/>

После регистрации для быстрой коммуникации предлагается присоединиться к группе в Telegram: https://t.me/+S4_nOugAWZRjMzQy

3.3 Второй этап – постановка задачи от организаторов, информирование о системе оценивания, подготовка кейсов по социально-ориентированному сервису «Школа кибербезопасности» и квест-игре по основам цифровой грамотности.

Второй этап проводится в корпусе Института цифровых технологий, электроники и физики, расположенного по адресу: г. Барнаул, пр. Красноармейский, 90 и дистанционно (все материалы будут размещены в Telegram-чате).

3.4 Третий этап – финал.

Финал включает защиту кейсов. Защита кейсов представляется в виде презентации. Требования к оформлению презентации: формат – pptx / pdf; рекомендуемая структура презентации будет предоставлена путём рассылки по указанным участниками контактам.

Время на защиту кейсов – 8 минут, время на вопросы экспертов – 4 минуты.

4. Оценка конкурсных заданий

4.1 Определение победителей и призеров осуществляется Конкурсной комиссией.

4.2 Критерии оценивания защиты кейсов по теме «Школа кибербезопасности»:

- UI/UX;
- стек технологий (удобство администрирования, защищённость, возможности масштабирования, стоимость);
- функциональность;
- оригинальность/инновационность решения/степень проработки идеи
- степень соответствия решения кейс-задаче.

4.3. Критерии оценивания защиты кейсов по разработке квест-игры по основам цифровой грамотности:

- оригинальность и креативность сценария квест-игры;
- количество и качество получаемых знаний;
- технологичность (использование программных решений, цифровых площадок, устройств);
- степень проработки идеи.
- степень соответствия решения кейс-задаче.

4.4 Количество баллов, набранных командами по результатам защиты кейсов, определяется суммированием полученных баллов.

5 Конкурсная комиссия

5.1 Для организации Кейс-чемпионата и определения победителей формируется Конкурсная комиссия из числа преподавательского состава кафедры информационной безопасности и кафедры вычислительной техники и электроники, а также студентов старших курсов ИЦТЭФ.

5.2 Конкурсная комиссия принимает представленные на Кейс-чемпионат заявки, осуществляет оценку защиты кейсов, определяет и награждает победителей Кейс-чемпионата.

5.3 В своей деятельности Конкурсная комиссия руководствуется настоящим Положением.

6 Порядок подведения итогов Кейс-чемпионата

6.1 Подведение итогов Кейс-чемпионата осуществляется в день проведения финала.

По итогам Кейс-чемпионата команда, занявшая первое, второе и третье место награждается дипломом, ценными подарками и возможностью реализации предложенных решений.

6.2 По усмотрению Конкурсной комиссии, по итогам защиты проектов, могут быть особо отмечены отдельные команды и участники, которые могут награждаться специальными дипломами и призами.

6.3 Награждение победителей состоится после защиты кейсов.