

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении открытого областного конкурса «WebApp Contest»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

1.1. Целью проведения областного открытого конкурса «WebApp Contest» (далее – конкурс), проводимого в рамках STEAM-фестиваля, является активизация деятельности учреждений дополнительного образования детей и молодежи, а также создание условий для развития мотивации учащихся к познанию, STEAM-образованию и творчеству.

1.2. Основные задачи:

популяризировать дальнейшее развитие инновационного творчества по созданию интернет-приложений;

выявлять и поддерживать талантливых учащихся, создавать условия для раскрытия их творческих способностей;

содействовать профессиональной ориентации подростков.

2. РУКОВОДСТВО И ОРГАНИЗАЦИЯ

Общее руководство по организации подготовки и проведению конкурса осуществляет учреждение образования «Гомельский государственный университет имени Франциска Скорины».

3. МЕСТО И ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ

Регистрация на конкурс будет проходить во время регистрации на STEAM-фестиваль. Конкурс проводится во второй день фестиваля на базе ГГУ, факультет физики и информационных технологий, по адресу: г. Гомель, ул. Советская, 102, 2-й этаж, начало в 10.00.

4. ЖЮРИ КОНКУРСА

4.1. Рабочим органом конкурса является жюри, в состав которого входят компетентные в области front-end разработки специалисты ИТ-компаний «ЕРАМ Systems» и «Deltatre».

4.2. Жюри проводит установочный мастер-класс по использованию среды разработки, проверяет и оценивает интерактивные интернет-приложения, подводит итоги конкурса.

5. УЧАСТНИКИ И УСЛОВИЯ ИХ ПРИЕМА

5.1. В конкурсе могут принимать участие учащиеся учреждений образования Гомельской области и других областей Республики Беларусь, проявляющие интерес к области ИТ-сферы.

5.2. Возраст участников конкурса от 14 до 17 лет.

5.3. Участники конкурса должны иметь практические навыки владения языком разметки веб-страниц HTML, использования таблиц стилей CSS, знать основы языка программирования JavaScript.

5.4. Для включения в список участников конкурса необходимо до 04.06.2021

заполнить заявку: <https://forms.gle/hW8BH6sidA7xFNML8>.

5.5. Заявки, поданные позднее указанного срока и не соответствующие условиям конкурса, приниматься не будут.

5.6. Представители участников при регистрации должны иметь копию документа, удостоверяющего личность участника (паспорт или свидетельство о рождении).

6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

6.1. Для выполнения задания конкурса отводится 3 часа, за это время нужно создать интерактивное интернет-приложение на предложенную тему с обязательным использованием HTML, CSS, JavaScript.

6.2. Для выполнения творческих интернет-приложений участникам конкурса предоставляется компьютерная техника.

7. ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНЫМ РАБОТАМ

7.1. Представляемые на конкурсе творческие интернет-приложения должны соответствовать тематике и разработаны только с использованием HTML, CSS, JavaScript (см. задание прошлого конкурса).

7.2. Для защиты представляемого продукта, в течение 5–10 минут необходимо продемонстрировать его работу, ответить на вопросы жюри. Творческие компьютерные приложения участников конкурса оцениваются по сложности реализации и знанию HTML, CSS, JavaScript (10 баллов).

8. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

8.1. В конкурсе устанавливается I место – одно, II место – одно, III место – одно.

Задание конкурса «WebApp Contest» 2018 года.

Создать интерактивное интернет-приложение «Список дел» с обязательным использованием HTML, CSS, JavaScript.

Пользователь приложения должен иметь следующие возможности:

добавлять новую задачу;

удалять существующую задачу;

отмечать задачу выполненной/невыполненной.

Для добавления задачи пользователь обязан указать текст задачи.

Задания выводятся на экран в виде списка, порядок элементов списка определяется очередностью их добавления. Добавленные ранее находятся ниже. Напротив каждой задачи должна выводиться кнопка для удаления. Список задач не должен очищаться после обновления страницы. Все задачи требуется сохранять в localStorage.

Запрещено пользоваться сторонними библиотеками, разрешено использование только HTML, CSS и JavaScript.